

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar (Fadilah dkk., 2023). Dalam bahasa Arab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Hasanah, 2020). Media menurut Gerlach dan Eli (Sumiharsono & Hasanah, 2017), dalam konteks pembelajaran adalah merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association* (NEA) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya yang hendaknya dapat dimanipulasikan, dilihat, dan didengar, serta dibaca (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Sedangkan *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Menurut Oemar Hamalik dalam kutipan Dianta (2018), media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Menurut Wibawanto yang dikutip oleh (Nurfadhilah, 2021), media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang dapat membuat kondisi peserta didik mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Pendapat ini sejalan dengan pengertian Hamka yang dikutip oleh

(Panggabea dkk., 2024) yang mendefenisikan media pembelajaran sebagai alat bantu fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan Taofonao berpendapat, bahwa peranan media pembelajaran dalam suatu proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan (Taofonao, 2018).

Dari pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat perantara atau alat bantu penyampaian materi dari seorang pendidik kepada peserta didik guna untuk memudahkan penyampaian makna dari materi yang akan dijelaskan. Media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam suatu pembelajaran, hal ini karena media pembelajaran menjadi salah satu alat-alat terlaksakannya proses pembelajaran.

b. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri (Rahayuningsih, 2022). Salah satu faktor keefektifan dari suatu proses pembelajaran adalah terlihat dari media pembelajaran yang digunakan (Jauhari, 2018).

Menurut (Arsyad, 2023), “ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu terdiri dari fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat antusias peserta didik ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Berdasarkan temuan-temuan penelitian diungkapkan bahwa fungsi kognitif media visual melalui gambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/ informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut. Fungsi kompensatoris media

pembelajaran adalah memberikan konteks kepada peserta didik yang kemampuannya lemah dalam teks. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks atau disampaikan secara verbal”.

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan Silahuddin (2022), yang terdiri dari media sebagai sumber belajar, fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi fiksatif, fungsi distributif, fungsi psikologis, dan fungsi sosio-kultural. Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton yang dikutip oleh Kustandi & Darmawan (2020), memiliki tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang jumlahnya besar, yaitu: 1) memotivasi minat atau tindakan; 2) menyajikan informasi; dan 3) memberi instruksi.

Media berfungsi untuk tujuan pembelajaran dimana informasi yang terdapat dalam media tersebut harus melibatkan peserta didik baik dalam aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran terjadi. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu peserta didik. Hal ini dikarenakan setiap peserta didik memiliki kemampuan dan berbeda (Arsyad, 2023).

Sudjana dan Riva'i dalam kutipan (Kustandi & Darmawan, 2020), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan menjadi lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik
- 3) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, dan Peserta didik akan lebih b
- 4) Banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru saja, akan tetapi juga akan beraktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

Encyclopedia of Educational Reseacrh dalam kutipan Kustandi & Darmawan (2020), merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi *verbalisme*
- 2) Memperbesar perhatian peserta didik
- 3) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan peserta didik
- 4) Membantu tumbuhnya pengertian yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu efisiensi dan keberagaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki peran dan fungsi penting dalam suatu proses pembelajaran. Yaitu sebagai alat bantu penyampaian informasi pelajaran terhadap peserta didik, sebagai pengurangan *verbalisme* karena meletakkan dasar yang konkret untuk berpikir, membuat pembelajaran lebih kreatif dan variatif, sebagai alat penyajian informasi serta instruksi pada saat pembelajaran.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi (Susilana & Riyana, 2023). Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Susilana & Riyana, 2023).

1) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok hasil

teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Ciri-ciri media cetak adalah; a) teks dibaca secara linear sedangkan visual diambil berdasarkan ruang; b) baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif; c) teks dan visual ditampilkan statis; d) pengembannya sangat bergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual; e) baik teks maupun visual berorientasi pada peserta didik; dan f) informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.

2) Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi hasil audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Ciri-ciri utama media audio-visual adalah sebagai berikut; a) media ini biasanya bersifat linear; b) media ini biasanya menyajikan visual yang dinamis; c) media tersebut digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya; d) merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak; e) dikembangkan menurut prinsip-prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif; dan f) umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif peserta didik lebih rendah.

3) Media hasil teknologi berbasis komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Beberapa ciri-ciri media yang dihasilkan teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut; a) media dapat digunakan secara acak, non-sekuensial, atau secara linear; b) media dapat digunakan berdasarkan keinginan peserta didik atau perancang; c) biasanya gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik; d) prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini; dan e) pembelajaran dapat berorientasi peserta didik dan melibatkan interaktivitas peserta didik yang tinggi.

4) Media hasil teknologi gabungan

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Dari beberapa jenis media yang diungkapkan oleh para ahli, media yang akan peneliti inovasikan adalah media pembelajaran hasil teknologi gabungan. Dimana media ini nantinya akan berbentuk *e-book* interaktif yang akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Media yang didesain melalui salah satu *platform* yaitu *canva*. Media ini nantinya akan diaplikasikan kepada peserta didik dan juga guru, dengan tujuan guna untuk membantu penunjang pembelajaran di dalam kelas.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran selain dari tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Pemilihan media menjadi penting karena kedudukan media yang strategis untuk keberhasilan pembelajaran (Susilana & Riyana, 2023). Dalam pemilihan suatu media, terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan untuk menyesuaikan antara media dan juga materi. Berikut beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Susilana & Riyana (2023):

1) Kesesuaian dengan tujuan (*Instructional goals*)

Dari kajian Tujuan Intruksional Umum (TIU) atau Tujuan Intruksional Khusus (TIK) dapat digunakan untuk menganalisis media apa yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut. Begitu juga halnya dalam kurikulum berbasis kompetensi, pemilihan media berdasarkan dengan kesesuaiannya terhadap standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.

2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (*Instructional content*)

Dalam kriteria ini yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran. Pertimbangan lainnya, dari bahan atau pokok bahasan pembelajaran sampai sejauh mana kedalaman yang

harus dicapai, dengan demikian bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk penyampaian materi tersebut.

3) Kesesuaian dengan karakteristik guru atau peserta didik

Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik baik guru atau peserta didik. Yaitu dengan mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainnya karakteristik peserta didik baik secara kuantitatif ataupun kualitatif dari peserta didik terhadap media yang akan digunakan. Hal ini karena, terdapat media yang cocok untuk sekelompok peserta didik namun tidak untuk peserta didik lainnya.

4) Kesesuaian dengan teori

Pemilihan media harus sesuai dengan materi. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai atau paling bagus, namun berdasarkan teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validasinya.

5) Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik

Bobbi De Porter dalam bukunya "*Quantum Learning*" yang dikutip oleh Susilana & Riyana (2023), mengemukakan terdapat tiga gaya belajar peserta didik yaitu tipe visual, auditorial, dan kinestetik. Peserta didik yang memiliki tipe gaya visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visual seperti TV, video, grafis, dan lain-lain. Berbeda dengan peserta didik dengan tipe auditif, mereka akan lebih suka belajar dengan mendengarkan dibanding menulis dan melihat tayangan. Tipe kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan.

6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia

Efektifnya sebuah media juga tergantung dengan kesesuaian dengan kondisi lingkungan, waktu, serta fasilitas pendukung. Hal ini dikarenakan faktor tersebut menjadi faktor keefektifan dari penggunaan media yang dipakai.

Dari beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran, peneliti mengembangkan media pembelajaran berdasarkan kesesuaian dengan materi pelajaran. Dimana nantinya media ini didesain sesuai dengan materi yang telah peneliti tentukan. Selain itu, media ini juga didesain berdasarkan kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan juga waktu yang tersedia. Hal ini dikarenakan ketiga faktor tersebut menjadi penunjang keefektifan media ini nantinya.

2. *E-Book* Interaktif

a. Pengertian *E-Book* Interaktif

Menurut Whalsts yang dikutip dari Salma (2021), *e-book* pertama kali disampaikan oleh Whalsts yang mengartikan *e-book* adalah versi buku elektronik yang diambil dari buku cetak tradisional. Pendapat ini diperkuat dengan pengertian dari *Oxford Dictionaries* yang mengungkapkan bahwa *e-book* adalah buku cetak yang dikonversikan ke dalam bentuk elektronik sehingga dapat diakses melalui perangkat genggam dan komputer (Salma, 2021). Sejalan dengan hal tersebut menurut Restiyowati yang dikutip oleh Mulyawan (2019), *e-book* adalah publikasi buku yang tersedia dalam bentuk digital yang terdiri berdasarkan teks, gambar, atau keduanya.

Melansir dari penerbitbukudeepublish.com, *e-book* adalah buku dalam versi digital atau buku elektronik yang menyajikan informasi berupa teks, gambar, audio, video, maupun multimedia lain yang dibuka melalui laptop, komputer, dan *smartphone*. Jadi, *e-book* adalah buku dalam bentuk elektronik yang berisi informasi layaknya buku cetak, namun dapat dilengkapi dengan berbagai jenis media interaktif.

Adapun interaktif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, anatr hubungan, dan saling aktif ataupun aksi dua arah yang terjadi hubungan timbal balik antara satu dengan yang lainnya (Rizal, 2022). Menurut (Sutomo & Riyanto, 2010), interaktivitas dalam media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas belajar karena mampu merangsang keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik. Jadi, Interaktif adalah suatu sifat atau

karakteristik dari media atau sistem yang memungkinkan adanya hubungan dua arah antara pengguna dan media tersebut. Dalam konteks pembelajaran, interaktivitas merujuk pada kemampuan suatu media untuk melibatkan pengguna secara aktif, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

Dari pengertian di atas, *e-book* interaktif adalah buku elektronik yang tidak hanya menyajikan teks dan gambar, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif yang memungkinkan pembaca atau pengguna untuk berinteraksi dengan materi di dalamnya. *E-book* interaktif juga merupakan buku digital yang menawarkan fitur-fitur interaktif seperti pencarian, *bookmark*, ataupun tautan yang memungkinkan pembaca untuk menjelajahi konten lebih interaktif.

b. Elemen-elemen *E-Book* Interaktif

Berikut elemen-elemen yang terdapat pada *e-book* interaktif (Lim,dkk., 2020) :

- 1) Teks. Teks menjadi elemen dasar dari setiap *e-book* , dalam *e-book* interaktif teks sering kali dirancang untuk dapat disesuaikan seperti ukuran huruf, jenis font, serta warna katar belakang.
- 2) Gambar dan Ilustrasi. Dalam *e-book* interaktif menambahkan pemahaman visual seperti gambar dan ilustrasi untuk menarik fokus dan minat belajar peserta didik.
- 3) Video dan Audio. Elemen ini digunakan untuk menjelaskan konsep yang kompleks guna memberikan narasi, wawancara atau domentrasi visual.
- 4) Interaktivitas. Dengan menambahkan elemen interaktivitas pengguna bisa berinteraksi dengan konten melalui tombol navigasi, tautan internal ataupun eksternal.
- 5) Kuis dan Latihan Interaktif. Elemen ini disisipkan untuk menguji pemahaman pembaca secara langsung dan memberikan umpan balik otomatis.

- 6) Animasi dan Efek Visual. Animasi ini digunakan untuk membuat konten lebih menarik atau memperjelas suatu proses.
- 7) Integrasi dengan Platform Lain. *E-book* interaktif bisa terhubung ke sistem pembelajaran seperti LMS (*Learning Management System*) atau menyimpan progres pembaca.

Berdasarkan uraian teori yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa elemen-elemen *e-book* interaktif merupakan komponen penting yang membentuk kualitas, efektivitas, dan daya tarik dari media pembelajaran tersebut. Elemen-elemen utama dalam *e-book* interaktif meliputi teks, gambar, audio, video, animasi, serta fitur interaktif seperti kuis, tombol navigasi, dan *hyperlink*. Dan dalam media yang akan peneliti kembangkan akan mencakup beberapa elemen tersebut, seperti teks, audio, tombol navigasi, dan interaktivitas.

c. Kelebihan dan Kekurangan *E-Book* Interaktif

1) Kelebihan *e-book* interaktif

Salah satu kelebihan utama *e-book* interaktif adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Konten yang variatif dan interaktif membantu peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran (Prastowo, 2012). Selain itu, *e-book* interaktif mendukung pembelajaran yang fleksibel dan mandiri. Peserta didik dapat mengakses materi kapan dan di mana saja, serta belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing (Rusman, 2012). Hal ini sesuai dengan prinsip Andragogi dari Knowles (1980), yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih efektif dalam belajar ketika mereka diberikan kebebasan dalam mengatur waktu dan cara belajar.

Kelebihan lainnya adalah adanya umpan balik langsung dari soal-soal latihan atau kuis yang disediakan dalam *e-book*. Menurut Knowles (1980), dalam pendekatan *behavioristik*, umpan balik yang cepat dapat memperkuat respons belajar yang benar. *E-book* interaktif juga dinilai lebih ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan

kertas dan biaya cetak. Daryanto dan Karim (2017) menilai bahwa *e-book* merupakan bentuk solusi pendidikan berkelanjutan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-book* interaktif dalam proses pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan. *Pertama*, *e-book* interaktif mampu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penyajian materi yang dilengkapi dengan animasi, audio, video, serta kuis interaktif. *Kedua*, *e-book* ini mendukung berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi sesuai dengan preferensinya. *Ketiga*, *e-book* interaktif memberikan kemudahan akses karena dapat diunduh dan digunakan kapan saja melalui perangkat elektronik. *Keempat*, fitur evaluasi mandiri dalam *e-book* interaktif memungkinkan peserta didik memperoleh umpan balik langsung terhadap hasil belajarnya.

2) Kekurangan *e-book* interaktif

Meskipun menawarkan banyak kelebihan, penggunaan *e-book* interaktif juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan pada teknologi. Penggunaan *e-book* interaktif membutuhkan perangkat seperti komputer, tablet, atau *smartphone*, serta koneksi internet yang stabil. Di beberapa wilayah, keterbatasan infrastruktur menyebabkan tidak semua peserta didik dapat mengakses media ini dengan optimal (Munir, 2013).

Selain itu masih terdapat kesenjangan digital antara peserta didik di daerah perkotaan dan pedesaan. Wasito (2022), menyatakan bahwa perbedaan akses terhadap teknologi dapat mempengaruhi ketimpangan dalam proses pendidikan. *E-book* interaktif juga dapat mengurangi interaksi sosial dalam pembelajaran, karena peserta didik lebih banyak belajar secara mandiri tanpa keterlibatan langsung dari guru atau teman sebaya. Padahal, menurut Vygotsky (1978), interaksi sosial merupakan komponen penting dalam perkembangan kognitif seseorang. Dampak lainnya yang perlu diperhatikan adalah risiko

kelelahan mata dan gangguan kesehatan akibat penggunaan perangkat digital dalam waktu lama (Arsyad, 2011).

Berdasarkan pendapat di atas, kekurangan *e-book* interaktif adalah penggunaan *e-book* interaktif membutuhkan perangkat elektronik dan koneksi internet yang memadai, sehingga menjadi kendala bagi peserta didik yang memiliki keterbatasan sarana. Selain itu, tidak semua peserta didik memiliki keterampilan teknologi yang cukup untuk mengoperasikan *e-book* interaktif dengan optimal. Penggunaan perangkat elektronik dalam jangka waktu lama dapat menyebabkan kelelahan mata dan masalah kesehatan lainnya. Dan pengembangan *e-book* interaktif memerlukan keterampilan teknis yang tinggi serta waktu dan biaya yang tidak sedikit untuk menghasilkan produk berkualitas.

3. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

Al-Qur'an secara etimologi, berasal dari kata *qara'a* yang mempunyai makna membaca ataupun sesuatu yang dibaca. Seperti yang dikemukakan oleh Al-Utsaimin dalam *Ushul Fi Attafsir* (2018), bahwa kata Al-Qur'an merupakan kata benda *infinitive* (mashdar) dari kata *Qara'a* yang artinya membaca atau mengumpulkan. Jika makna Al-Qur'an adalah bacaan, maka Al-Qur'an berarti sesuatu yang dibaca, sedangkan jika bermakna mengumpulkan, maka Al-Qur'an berarti mengumpulkan atau bacaan.

Secara terminologi Al-Qur'an merujuk pada firman ataupun wahyu yang diungkapkan oleh Allah serta diturunkan melalui malaikat Jibril dengan memakai bahasa Arab (Bestari, 2020). Wahyu itu kemudian ditulis dalam mushaf-mushaf yang salinannya sudah terbukti keabsahannya secara mutawattir (Bestari, 2020). Membaca serta mempelajari Al-Qur'an dianggap sebagai ibadah yang bakal mendatangkan pahala. Al-Qur'an dimulai dengan Surat Al-Fatihah serta diakhiri dengan Surat An-as (Purba, 2016).

Ahli fiqih menjelaskan jika Al-Qur'an adalah kalam Allah yang mengandung mukjizat, yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw. Tujuan penurunan Al-Qur'an ialah supaya manusia bisa beriman serta beribadah kepada Allah. Al-Qur'an ditulis dalam bentuk mushaf, sesuai dengan penyalinan yang mutawatir, serta membacanya dianggap sebagai ibadah (Al-Qaththan, 2018).

Hadits secara etimologi mengacu pada sesuatu yang terjadi belakangan. Secara harfiah, Hadits dinyatakan sebagai sesuatu yang baru karena keberadaannya dimulai ketika Nabi Muhammad diangkat menjadi Rasul oleh Allah Ta'ala (Hardian, 2018). Meskipun kedudukan seorang Rasul termasuk hal yang baru, namun tidak semua ajarannya baru, karena ajaran sebelumnya terdapat dalam ajaran Nabi Muhammad Saw. Hanya saja, praktik-praktik dalam ajaran itu tentu saja baru dalam arti jika mereka berbeda dengan yang sebelumnya (Adawiyah & Askar, 2024). Dalam konteks terminologi, hadits merujuk pada perkataan, perbuatan, serta *taqrir* Nabi Muhammad Saw. Hadits juga dikatakan sebagai sunnah yang berarti setiap perkataan ataupun perbuatan nabi jika diikuti ataupun dicontoh bakal mendapat pahala (Khon, 2015).

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam ranah pendidikan agama Islam, mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan bagian integral dari Pendidikan Agama Islam di madrasah, yang bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik berdasarkan ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits. Melalui mata pelajaran ini, peserta didik diajak untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadits dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan peraturan kementerian agama (2019), bahwa pembelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah bertujuan untuk memberikan bekal kepada peserta didik untuk memahami ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadits nabi sebagai sumber utama ajaran agama Islam.

Adapun ruang lingkup dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X Madrasah Aliyah terdiri dari sesuai dengan Kementerian Agama (2020): 1) Al-Qur'an adalah wahyu Allah, 2) Kebenaran penurunan Al-Qur'an, 3) Menghayati keotentikan Al-Qur'an, 4) Al-Qur'an mukjizat nabiku, 5) Kebenaran Al-Qur'an pada semua aspek kehidupan, 6) Al-Qur'an kebenaran berlaku sepanjang zaman, 7) Memahami Hadist, Sunnah, Khabar, dan Atsar, 8) Hadis sumber ajaran Islam, 9) Menganalisis unsur-unsur hadits, 10) Menghayati fungsi hadits terhadap Al-Qur'an, 11) Hadits sahih sebagai dasar hukum, dan 12) Biografi singkat tokoh-tokoh ilmuwan hadits dan karyanya.

4. Proses Pembelajaran Al-Quran Hadits

Al-Qur'an Hadits merupakan salah satu rumpun pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami Al-Qur'an dan Hadits-hadits serta mampu mengaplikasikan sunnah-sunnah Rasulullah dalam kehidupan sehari-hari (Syahputra, 2023). Proses pembelajaran ini tidak hanya menitikberatkan pada penguasaan aspek kognitif semata, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik yang mencakup sikap, nilai, dan keterampilan yang sesuai dengan ajaran Islam. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits menekankan pada kemampuan dasar yang wajib dimiliki oleh setiap Muslim, antara lain: membaca dengan tartil, menulis ayat dan hadits, menghafal, mengartikan, memahami kandungan maknanya, serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Agama RI, 2014).

Proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits agar dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan yang diharapkan, guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu merancang pendekatan yang tepat dan relevan (Syahputra, 2023). Pendekatan pembelajaran yang digunakan harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kompleksitas materi, serta konteks kehidupan peserta didik. Pendekatan saintifik (*scientific approach*), kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*), serta

pendekatan integratif merupakan beberapa pendekatan yang cocok digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di madrasah (Purba, 2016). Pendekatan-pendekatan tersebut mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan, memahami, dan menerapkan ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits (Asmani, 2011).

Selain pendekatan, metode dan strategi pembelajaran juga memainkan peranan penting dalam menentukan kualitas proses belajar mengajar (Purba, 2016). Guru dapat menggunakan beragam metode, seperti metode ceramah, diskusi kelompok, demonstrasi, tanya jawab, dan latihan menghafal serta memperbaiki bacaan atau tahsin (Syahputra, 2023). Kombinasi metode yang tepat akan menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamarah (2010), yang menyatakan bahwa variasi metode dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menghindari kejenuhan serta mengoptimalkan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran.

Selain pendekatan dan metode, keberhasilan pembelajaran juga sangat ditentukan oleh kualitas sumber belajar dan media yang digunakan. Guru dituntut untuk mempersiapkan bahan ajar dan media pembelajaran secara matang. Sumber belajar seperti mushaf Al-Qur'an, kitab hadits, buku tafsir, serta media interaktif digital seperti video, aplikasi *mobile*, dan *slide* presentasi dapat digunakan untuk menunjang proses belajar agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad 21. Menurut Arsyad (2014), media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas komunikasi guru dengan peserta didik dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan perencanaan yang baik, pendekatan yang sesuai, metode yang bervariasi, serta penyediaan media pembelajaran yang memadai, maka pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di madrasah dapat berjalan secara optimal. Lebih dari sekadar penguasaan materi, pembelajaran ini diharapkan mampu menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap Al-Qur'an dan Hadits

serta menjadikan keduanya sebagai pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari.

5. Model Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif ini, digunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan akronim dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementatuon*, dan *Evauation*. Menurut Branch (2009), model ADDIE dirancang sebagai panduan logis yang sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran agar mampu memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif dan efisien. Setiap tahap dalam ADDIE saling berkaitan dan memungkinkan terjadinya revisi berkelanjutan sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih optimal.

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Branch (2009), analisis bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan tipologi brlajar peserta didik. Dengan melakukan analisis, pengembangan dapat memastikan bahwa produk yang dibuat benar-benar berbasis pada kebutuhan nyata peserta didik. Pada tahap ini juga ditentukan materi yang akan disusun dalam *e-book* interaktif, serta karakteristik peserta didik seperti tingkat usia, latar belakang keagamaan, dan pengalaman belajar sebelumnya. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, termasuk masalah pembelajaran, karakteristik peserta didik, tujuan instruksional, serta lingkungan belajar. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan strategi dan isi dari media yang akan dikembangkan.

b. *Design* (Desain)

Setelah kebutuhan pembelajaran diidentifikasi, tahap berikutnya adalah desain. Pada tahap ini, dibuatlah perencanaan tentang bagaimana media akan dikembangkan. Branch (2009) menjelaskan bahwa pada tahap desain dilakukan penyusunan strategi instruksional, perencanaan

urutan materi, serta penentuan format dan elemen interaktif yang akan digunakan. Desain yang baik berfungsi sebagai peta kerja untuk pengembangan media, sehingga diperlukan ketelitian dan perencanaan yang matang. Sugiyono (2022) menegaskan bahwa perancangan produk dalam penelitian dan pengembangan harus memperhatikan validitas isi, desain instruksional, serta daya tarik media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada tahap ini dilakukan perencanaan strategi pembelajaran, pemilihan metode, penyusunan alur materi, desain antarmuka, serta penentuan media pendukung. Rancangan ini disusun untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif dan menarik bagi peserta didik.

c. *Development (Pengembangan)*

Tahap ini merupakan tahap dimana produk fisik dikembangkan berdasarkan desain yang telah dirancang. Menurut Branch (2009), dalam tahap development dilakukan produksi materi pembelajaran, penggabungan media, serta pembuatan *prototipe* produk. Dalam konteks penelitian ini, pengembangan berfokus pada *pembuatan e-book* interaktif yang memuat materi Al-Qur'an Hadits, dilengkapi dengan fitur-fitur seperti tautan video, latihan interaktif, ilustrasi, serta kuis evaluasi. Selain itu, Sugiyono (2022) menyatakan bahwa dalam tahap pengembangan harus dilakukan uji validitas, baik dari aspek materi maupun media, untuk memastikan bahwa produk layak digunakan sebelum diimplementasikan secara luas jadi pada tahap pengembangan ini produk yang dikembangkan disesuaikan dengan materi pembelajaran dengan menggunakan bantuan *platform* lain dalam proses pengembangannya.

d. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi bertujuan untuk mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan kepada peserta didik. Dalam proses ini, dilakukan uji coba terbatas untuk melihat bagaimana media

tersebut berfungsi dalam konteks pembelajaran yang sebenarnya. Branch (2009) menyebutkan bahwa implementasi mencakup penyebaran media, orientasi pengguna, dan dukungan penggunaan di lapangan. Umpan balik dari guru dan peserta didik pada tahap ini menjadi penting untuk mengetahui efektivitas awal media serta untuk mengidentifikasi aspek yang perlu disempurnakan. Jadi, pada tahap ini setelah media divalidasi dan direvisi, tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan produk kepada peserta didik. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana media *e-book* interaktif dapat digunakan secara efektif.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dalam model ADDIE dilakukan secara berkelanjutan, baik dalam bentuk evaluasi formatif maupun sumatif. Branch (2009) menegaskan bahwa evaluasi formatif dilakukan selama setiap tahap ADDIE untuk memperbaiki proses dan produk, sedangkan evaluasi sumatif bertujuan untuk menilai efektivitas produk secara keseluruhan setelah implementasi. Sugiyono (2022) menambahkan bahwa evaluasi dalam penelitian dan pengembangan harus mampu memberikan umpan balik konkret yang dapat digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk agar benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jadi, pada tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas produk melalui evaluasi formatif di setiap tahap dan evaluasi sumatif setelah implementasi.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari, Sunarto, dan Bahri (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik di MAN 1 Seluma”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar psrta diidk secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji

respon peserta didik yang memperoleh rata-rata persentasenya sebesar 94,22% dan masuk dalam kriteria sangat praktis.

Penelitian yang dilakukan oleh Athiyyaturrahmah dan Zainab (2024), yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadits Berbasis Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik”. Dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan dengan model ADDIE. Penelitian yang dilakukan di Mts Al-Amien Jambu Lenteng Sumenep yang berfokus pada peserta didik kelas VIII. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar yang berbentuk *e-book* melalui aplikasi *canva* dan *flipbook* dengan hasil produk layak digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan persentase 87,5% dari ahli bahan ajar, dan rata-rata kevalitan produk 86,94%, serta 88,33% hasil persentase dari angket respon peserta didik dan guru.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Arifin (2022), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Berbasis Android”. Dalam penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan langkah-langkah Borg and Gall. Penelitian yang dilakukan di Mts Al-Ikhlas Sukobubuk Margorejo Pati, dengan hasil yang layak untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil persentasi yang didapatkan, dimana rata-rata respon yang diberikan peserta didik sebesar 97%.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Putri, dkk (2024) di Mts Darul Amin Palangkaraya dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Merenungkan Kekuasaan Allah Swt”. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* dengan model ADDIE. Dimana produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa multimedia pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva*, *animaker*, video animasi, dan video faktual serta aplikasi editing. Dari hasil penelitian ini, persentase yang diperoleh dari hasil validasi materi sebesar 91,7%, sedangkan validasi media sebesar 90%. Hasil praktikalitas multimedia pembelajaran terhadap peserta

didik sebesar 93,46%, dengan perolehan tersebut maka produk layak digunakan.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar, dkk (2023), dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Qur’an Hadits”. Penelitian ini dilaksanakan di MtsS DMP Diniyyah Puteri Padang Panjang. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* dengan model 4-D. Berdasarkan hasil penelitian ini, hasil validasi ahli materi secara keseluruhan dikategorikan sangat layak dengan persentase skor sebesar 95%. Validasi media sebesar 88%, dan hasil respon peserta didik sebesar 96%.

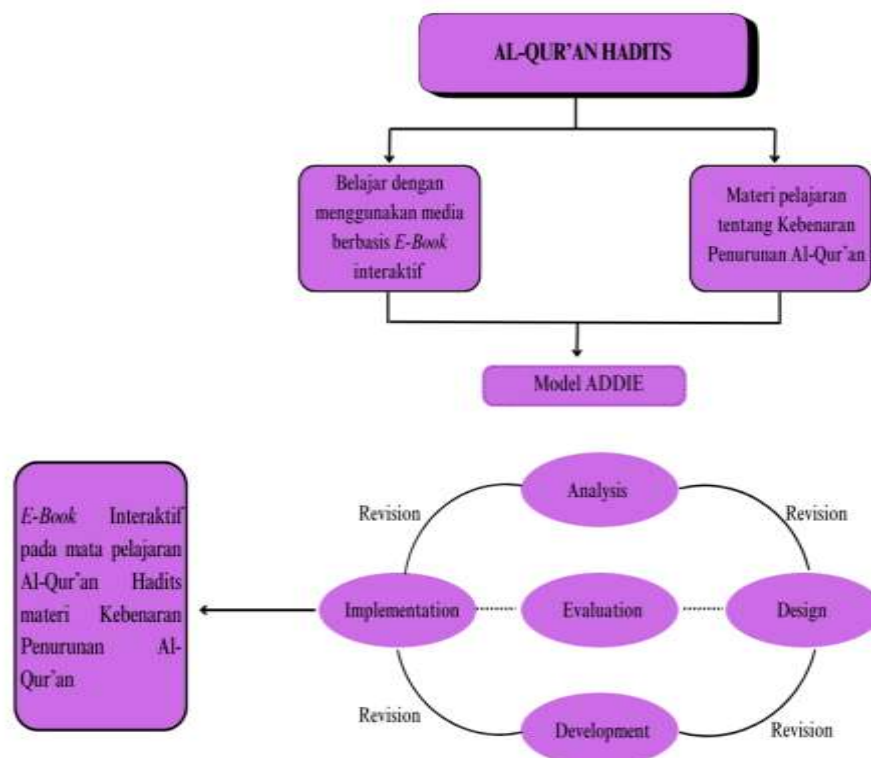
C. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di madrasah. Salah satu tantangan dalam pembelajaran Al-Qur’an Hadits adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik cenderung kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, proses pembelajaran di MAN 3 Mandailing Natal yang menjadi subjek penelitian masih mengandalkan buku ajar konvensional dan metode ceramah yang bersifat satu arah, meskipun madrasah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan zaman serta gaya belajar peserta didik.

E-book interaktif sebagai media pembelajaran berbasis digital dinilai mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan karena memadukan teks, gambar, audio, video, serta kuis interaktif. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadits diharapkan dapat

meningkatkan minat belajar peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran yang berbasis *e-book* interaktif untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di tingkat Madrasah Aliyah. *E-book* interaktif ini dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang menarik, memudahkan pemahaman materi, dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Dalam pengembangan produk ini digunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementatio*n, dan *Evaluation*. Kerangka berpikir ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta kebutuhan kurikulum yang berlaku.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

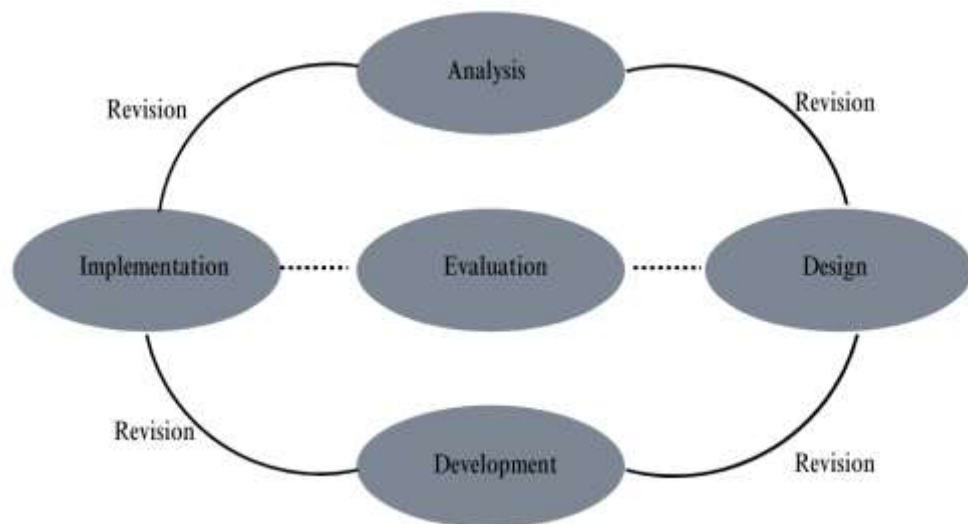
A. Model Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X ini menggunakan metode *Research and Development (R & D)*. Menurut Sugiyono (2022), metode *Research and Development (R & D)* adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Dan adapun model pengembangan yang digunakan yaitu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Menurut Slamet (2022), model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang sistematis. Hal ini sejalan dengan pendapat Daryanto dan Karim (2017), yang menyatakan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang sederhana namun sistematis dan efektif, dengan menekankan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, pelaksanaan, serta evaluasi untuk perbaikan.

Menurut Risal dkk., (2022), model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang berlandaskan dengan pendekatan sistem yang efektif dan efisien. ADDIE menjadi model pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik sehingga peserta didik dapat membantu dalam pencapaian hasil belajar (Dwipayanti & Sudhita, 2013).

Berdasarkan pendapat di atas, metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada, serta menguji efektivitas dan kelayakan produk tersebut sebelum digunakan lebih luas. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada penemuan pengetahuan baru, tetapi juga pada penerapan praktis dari pengetahuan tersebut dalam bentuk

produk nyata, seperti media pembelajaran, perangkat lunak, atau alat bantu pendidikan lainnya. Dan Model ADDIE adalah salah satu model pengembangan instruksional yang sistematis dan terstruktur, yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pembelajaran secara efektif. Adapun pada model ini terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).



Gambar 3.1 Model Pengembangan Pendekatan ADDIE (Sugiyono, 2022).

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *e-book* ini mengadaptasi model R & D dengan pendekatan ADDIE yang meliputi beberapa tahapan yaitu sebagai berikut (Sugiyono, 2022):

1. *Analysis* (Analisis)

Yaitu suatu proses mendefinisikan sesuatu yang akan dipelajari peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui serta menentukan hal-hal apa yang akan dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti melakukan analisis kebutuhan yang mencakup pengumpulan data

dari guru mengenai kesulitan dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Dalam tahap ini penulis menganalisis terkait:

a. Analisis kurikulum

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan aturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Lismina, 2017). Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kurikulum apa yang diterapkan di MAN 3 Mandailing Natal. hal ini bertujuan untuk menyesuaikan isi materi dengan *e-book* yang akan peneliti kembangkan.

b. Analisis tujuan/capaian pembelajaran

Setelah melakukan analisis terhadap kurikulum yang digunakan, selanjutnya peneliti melakukan analisis tujuan/capaian pembelajaran terkait materi yang akan diajarkan.

c. Analisis tipologi belajar peserta didik

Analisis tipologi merupakan tahap menganalisis peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya paa saat pembelajaran berlangsung. hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan keberhasilan dan kelayakan penggunaan *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran.

d. Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengumpulkan data-data terkait permasalahan yang menjadi faktor utama kesulitan belajar yang dialami peserta didik.

2. *Design* (Perancangan)

Yaitu merancang kerangka *e-book* interaktif yang meliputi penyusunan konten, pemilihan desain visual, dan pengaturan navigasi interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Adapun beberapa tahapan perencanaan terkait *e-book* interaktif yang akan peneliti kembangkan yaitu sebagai berikut:

a. Mengumpulkan bahan pendukung *e-book* interaktif

Sebelum membuat produk yang akan dikembangkan, langkah awal yang dilakukan adalah mengumpulkan bahan-bahan pendukung yang dibutuhkan dalam pengembangan *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran. Bahan pendukung dalam pembuatan produk yang akan dikembangkan berupa ilustrasi tokoh, materi-materi yang bersangkutan, dan aplikasi pendukung lainnya seperti *canva*.

b. Perencanaan desain produk dan pembuatan produk

Pada tahap ini peneliti mengawali perencanaan produk dengan cara menetapkan konsep produk yang akan dihasilkan dan disesuaikan dari hasil analisis terhadap kurikulum, tujuan/ capaian pembelajaran, tipologi belajar peserta didik serta penyesuaian dengan kebutuhan peserta didik.

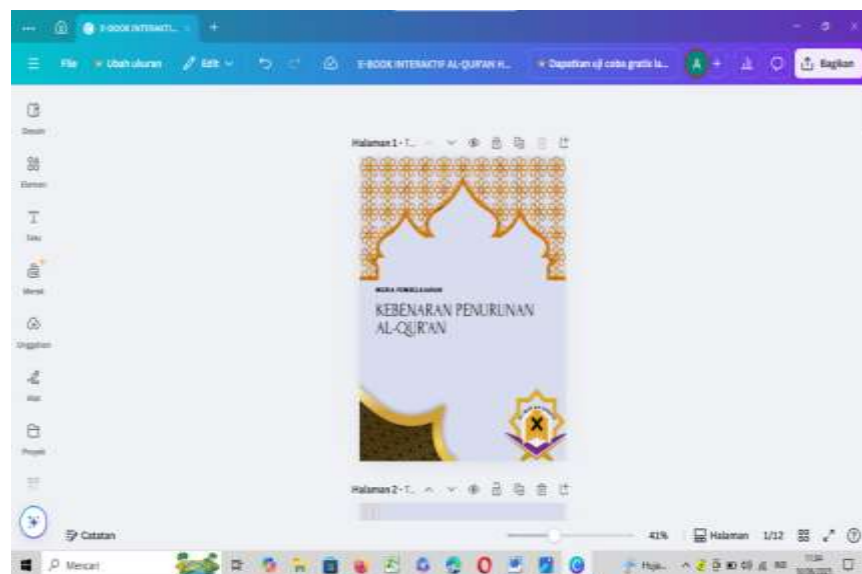
Pada tahap ini, peneliti menggunakan bantuan *platform canva* dalam membuat produk yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Membuka aplikasi *canva* atau melalui situs web di www.canva.com melalui browser, kemudian login melalui akun *canva*.



Gambar 3.2 Tampilan aplikasi yang digunakan untuk membuat *e-book* interaktif.

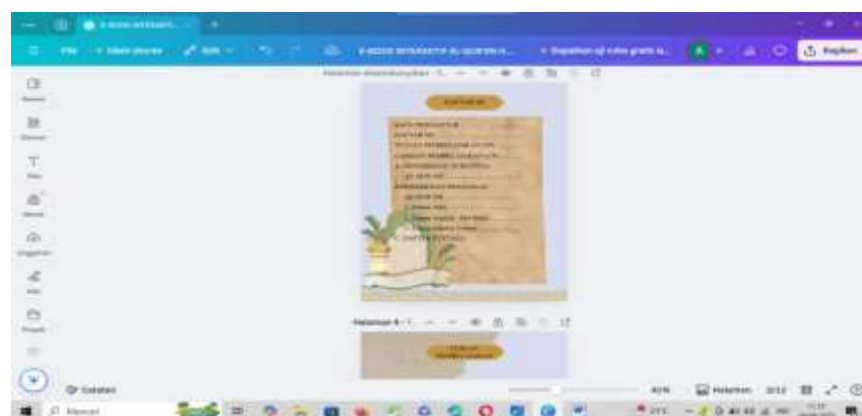
- 2) Memilih *template e-book* atau mendesain sendiri *e-book* sesuai yang diinginkan.



Gambar 3.3 Tampilan awal sampul *e-book* interaktif.

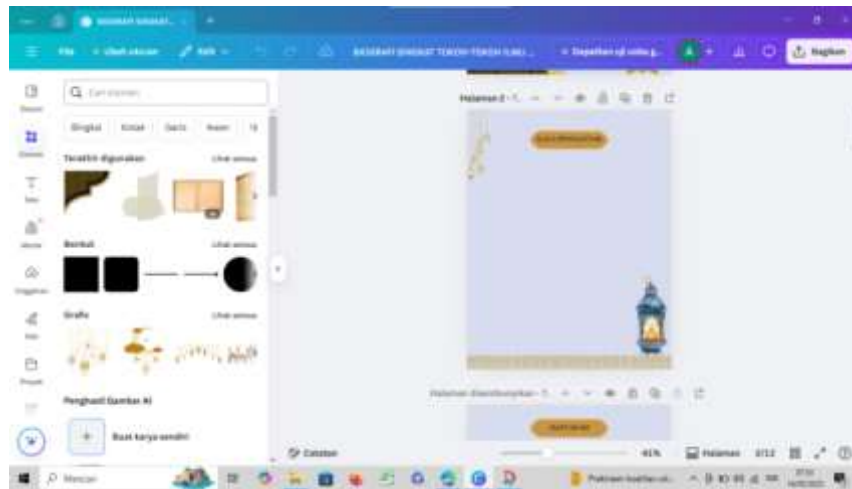
- 3) Menentukan struktur isi dari *e-book* interaktif

Pada tahap ini menentukan bagian-bagian penting yang perlu ada dalam *e-book* interaktif nantinya, seperti sampul, kata pengantar, daftar isi, tujuan pembelajaran, materi pokok, ilustrasi/infografis, kuis interaktif, penutup, dan daftar pustaka.



Gambar 3.4 Tampilan desain daftar isi dalam membuat *e-book* interaktif.

4) Mengedit teks dan gambar



Gambar 3.5 Tampilan fitur-fitur dalam membuat *e-book* interaktif.

- 5) Menambahkan elemen interaktif, seperti tautan hyperlink dan tombol navigasi
- 6) Menyimpan dan mengekspor e-book
- 7) Pada tahap ini, setelah selesai mengedit klik tombol bagikan atau unduh, kemudia simpan ke perangkat atau bagikamn langsung melalui tautan canva.

c. Penyusunan instrumen validator pengembangan

Penyusunan instrumen yang digunakan untuk penilaian produk yang telah dibuat berupa lembar validasi ahli media dan materi, panduan observasi, dan angket respon pengguna.

3. *Development* (Pengembangan)

Yaitu mewujudkan desain menjadi *e-book* interaktif menggunakan perangkat lunak yang mendukung integrasi media audio, video, dan latihan interaktif.

4. *Implementation* (Implementasi)

Yaitu mengimplementasikan *e-book* yang telah selesai pada kelas uji coba untuk mendapatkan umpan balik pengguna.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Yaitu melakukan evaluasi terhadap media yang dikembangkan berdasarkan hasil uji coba serta masukan dari pengguna untuk perbaikan.

C. Subjek Uji Coba

Menurut Sugiyono (2017), subjek uji coba adalah orang-orang yang dijadikan tempat untuk menguji suatu produk dalam rangka memperoleh data tentang kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Adapun subjek uji coba dari produk ini adalah peserta didik kelas X di MAN 3 Mandailing Natal dan guru yang mengajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Subjek ini dipilih karena mereka adalah pengguna utama dari media pembelajaran ini dan dapat memberikan informasi berharga mengenai kepraktikalitasan dan keefektivitas *e-book* interaktif.

D. Jenis Data

Jenis data adalah bentuk data yang dikumpulkan dalam suatu penelitian, baik berupa data kualitatif maupun data kuantitatif yang diperoleh dari sumber tertentu (Sugiyono, 2019). Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini mencakup deskripsi tentang proses pengembangan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif, termasuk langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang dan membuat media tersebut, serta tantangan yang dihadapi selama proses pengembangannya. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari wawancara dengan guru dan peserta didik untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran ini. Wawancara ini memberikan wawasan tentang kelebihan dan kekurangan media *e-book* interaktif serta dampaknya terhadap pemahaman peserta didik tentang materi Al-Qur'an Hadits. Observasi langsung di kelas juga dilakukan untuk melihat bagaimana media ini digunakan dalam praktik pembelajaran, termasuk interaksi antara peserta

didik dan media serta antara guru dan peserta didik selama proses belajar mengajar. Selain itu, umpan balik atau *feedback* pengguna dari guru dan peserta didik memberikan data tentang sejauh mana media ini diterima dan dirasakan bermanfaat dalam mendukung pembelajaran.

Di sisi lain data kuantitatif mengukur efektivitas penggunaan *e-book* interaktif untuk melihat peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Al-Qur'an Hadits setelah menggunakan media tersebut. Selain itu, data kuantitatif juga dikumpulkan melalui survei atau kuesioner yang diisi oleh guru dan peserta didik untuk mengukur tingkat kepuasan, kenyamanan, dan seberapa sering media digunakan selama pembelajaran. Frekuensi penggunaan dan interaksi peserta didik dengan *e-book* interaktif juga diukur untuk mengetahui fitur-fitur apa saja yang paling sering digunakan dan sejauh mana media tersebut meningkatkan keterlibatan peserta didik. Gabungan antara data kualitatif yang menggali persepsi dan pengalaman pengguna serta data kuantitatif yang mengukur peningkatan hasil belajar memungkinkan untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap dan komprehensif mengenai pengembangan dan efektivitas media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data agar dapat mendukung keabsahan suatu penelitian (Risal, dkk., 2022). Menurut Arikunto (2013), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis. Dengan demikian, pemilihan dan penyusunan instrumen yang tepat menjadi kunci keberhasilan dalam pengumpulan data penelitian. Hal ini sejalan dengan pandangan Sugiyono (2022), dalam penelitian dan pengembangan, instrumen penelitian berfungsi untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan, baik dari sisi materi, media, maupun hasil uji coba terhadap pengguna. Oleh karena itu, setiap instrumen disusun

berdasarkan aspek-aspek penilaian yang relevan, seperti aspek materi (kebenaran isi, kesesuaian dengan kurikulum), aspek desain media (tampilan, interaktivitas, kemudahan penggunaan), serta aspek kepraktisan dan keterpahaman bagi peserta didik.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disusun dalam bentuk lembar validasi, lembar observasi, pedoman wawancara, serta angket respon pengguna. Lembar validasi digunakan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan keefektifan media. Lembar observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan penggunaan media dalam pembelajaran, lembar wawancara digunakan untuk memberikan wawasan tentang kelebihan dan kekurangan media *e-book* interaktif serta dampaknya terhadap pemahaman peserta didik tentang materi Al-Qur'an Hadits, sedangkan angket digunakan untuk mengetahui tanggapan guru dan peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan (Sugiyono, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang disusun secara sistematis dan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang valid dan reliabel guna mendukung keabsahan suatu penelitian. Instrumen ini membantu peneliti memperoleh informasi yang objektif tentang kualitas produk yang dikembangkan, baik dari sisi isi, media, maupun respon pengguna. Dengan adanya instrumen yang tepat, proses evaluasi terhadap produk pengembangan menjadi lebih terarah, cermat, dan sesuai dengan tujuan penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil instrumen penelitian yang digunakan (Risal, dkk., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Abdullah, dkk., (2021) analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan untuk merubah data hasil dari sebuah penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa dipergunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan. Menurut Sugiyono

(2019), teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkannya ke dalam satuan-satuan, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup:

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskripsi adalah salah satu metode analisis data yang digunakan untuk mengolah data dari observasi, wawancara, dan komentar dari guru, peserta didik, validator ahli materi maupun ahli media (Sugiyono, 2019)). Hal ini akan digunakan untuk menggambarkan mereka terhadap *e-book*.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif adalah analisis data yang berbentuk angka-angka dan diolah dengan metode statistik (Sugiyono, 2019). Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi ahli dan angket respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Penilaian ini dilakukan dengan menggunakan skala Likert 1-5, kemudian dianalisis dengan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \left(\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

- Skor yang diperoleh = jumlah total skor hasil penilaian
- Skor maksimal = jumlah butir pernyataan x skor tertinggi x jumlah responden

Hasil persentase kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori kelayakan sebagai berikut (Sugiyono, 2019):

Persentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Tidak Layak

3. Analisis Praktikalitas

Menurut Riduwan (2019), analisis praktikalitas mengacu pada kemudahan, kelayakan, dan keberfungsian suatu produk saat digunakan oleh pengguna dalam kondisi nyata. Analisis praktikalitas dengan menggunakan hasil lembar respon guru dan peserta didik, dan diolah secara statistik dengan menggunakan teknik tabulasi dengan menentukan skor total, skor rata-rata, skor ideal dan persentase tingkat pencapaian responden.

$$\text{Tingkat pencapaian} = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Skor hasil lembar praktikalitas

N = Skor tertinggi/ maksimal lembar praktikalitas

Hasil yang didapatkan selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut:

Tabel Kategori Praktis Lembar Praktikalitas (Riduwan, 2019)

Persentase (%)	Kategori
81-100	Sangat Layak
61-80	Layak
41-60	Cukup Layak
21-40	Kurang Layak
0-20	Tidak Layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis ini merupakan langkah awal dalam proses pengembangan *e-book* interaktif ini. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran yang sedang berlangsung di MAN 3 Mandailing Natal. Berdasarkan analisis kebutuhan dalam penelitian ini yang diperoleh melalui penyebaran angket kepada peserta didik kelas X serta wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 3 Mandailing Natal. Yaitu data yang dikumpulkan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas pada papan tulis.

Papan tulis digunakan sebagai alat bantu utama guru dalam menjelaskan materi, menuliskan poin-poin penting, serta memberikan contoh bacaan ayat Al-Qur'an. Penggunaan media papan tulis tidak dapat menampilkan unsur multimedia, seperti gambar, animasi, audio yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran. Hal ini karena, media papan tulis hanya terdiri dari papan putih/ hitam yang dipajangkan di dinding kelas dan kapur/ spidol yang digunakan sebagai alat tulisnya. Selain itu, guru juga membutuhkan waktu lebih lama untuk menulis ulang setiap materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits penggunaan media papan tulis dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu:

Pertama, guru menyiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Kedua, dalam proses penyampaian materi, guru mulai menuliskan topik atau judul pembelajaran di papan tulis sebagai pengantar. Selanjutnya,

guru menuliskan ayat Al-Qur'an atau hadits dan menjelaskan maknanya. Pada tahap ini, papan tulis digunakan untuk memperjelas penjelasan guru, menulis kata kunci, atau membuat skema sederhana agar peserta didik lebih mudah memahami materi.

Ketiga, tahap interaksi dan diskusi. Pada tahap ini guru biasanya mengajukan pertanyaan kepada peserta didik untuk memastikan pemahaman mereka terhadap materi. Peserta didik yang menjawab dapat menggunakan papan tulis untuk menuliskan jawaban mereka.

Keempat, tahap kesimpulan. Di akhir pembelajaran guru menuliskan kesimpulan atau poin-poin penting dari materi yang telah dibahas di papan tulis. Dan peserta didik diminta untuk menyalin kembali kesimpulan tersebut ke dalam buku catatan mereka sebagai bentuk penguatan terhadap pemahaman materi yang telah dipelajari.

Kelima, tahap evaluasi. Pada tahap akhir ini guru memberikan latihan atau tugas singkat untuk menuliskan soal, mendiskusikan jawaban, dan menegaskan kembali konsep-konsep yang dianggap sulit oleh peserta didik.

Berdasarkan tahapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan papan tulis dalam pembelajaran masih bersifat manual dan berpusat pada guru, sehingga kreativitas dan daya tarik pembelajaran relatif rendah. Pemanfaatan sarana teknologi yang tersedia di madrasah, seperti proyektor atau infokus belum dimaksimalkan secara optimal. Kondisi ini sejalan dengan hasil wawancara yang mengungkapkan bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan metode hafalan dalam kegiatan pembelajaran. Pada kurikulum yang digunakan di MAN 3 Mandailing Natal adalah kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti melihat peserta didik dalam proses pembelajaran kurang terfokus pada pembelajaran yang menyebabkan sulitnya melakukan interaksi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan peserta didik lebih dominan tipe belajarnya adalah visual dengan pemaparan bentuk video dan ilustrasi. Dapat disimpulkan bahwa

terdapat beberapa kebutuhan peserta didik dalam terpacainya proses pembelajaran secara maksimal, diantaranya:

- a. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang berbasis visual yang dapat memudahkan mereka dalam memahami suatu materi pelajaran.
- b. Guru dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan interaktif yang aktif dalam proses belajar.
- c. Guru membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan *digital natives*.

Melihat kondisi tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif sebagai solusi inovatif dalam proses pembelajaran. Ketertarikan ini didasari oleh keinginan untuk menghadirkan media yang mampu menggabungkan unsur teks, video, gambar, dan interaktivitas dalam satu *platform* yang menarik dan mudah diakses. Media *e-book* juga sejalan dengan tuntunan kurikulum merdeka yang mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, serta menekankan pada keaktifan dan kemandirian peserta didik. *E-Book* interaktif yang dikembangkan disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (TP) dan Capaian Pembelajaran (CP) Al-Qur'an Hadits. *E-Book* disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik peserta didik. Hal ini dilakukan guna untuk menyesuaikan materi dengan isi *e-book* interaktif nanti.

Setelah dilakukan proses praktikalitas, peneliti menemukan adanya perubahan yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran. Melalui hasil observasi, peneliti melihat peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Mereka tidak hanya membaca, tetapi juga terlibat secara langsung dengan fitur-fitur interaktif yang terdapat dalam *e-book* seperti video pembelajaran dan kuis. Hal ini membantu mereka memahami materi yang ada di *e-book* dengan mudah.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Bahan Pendukung

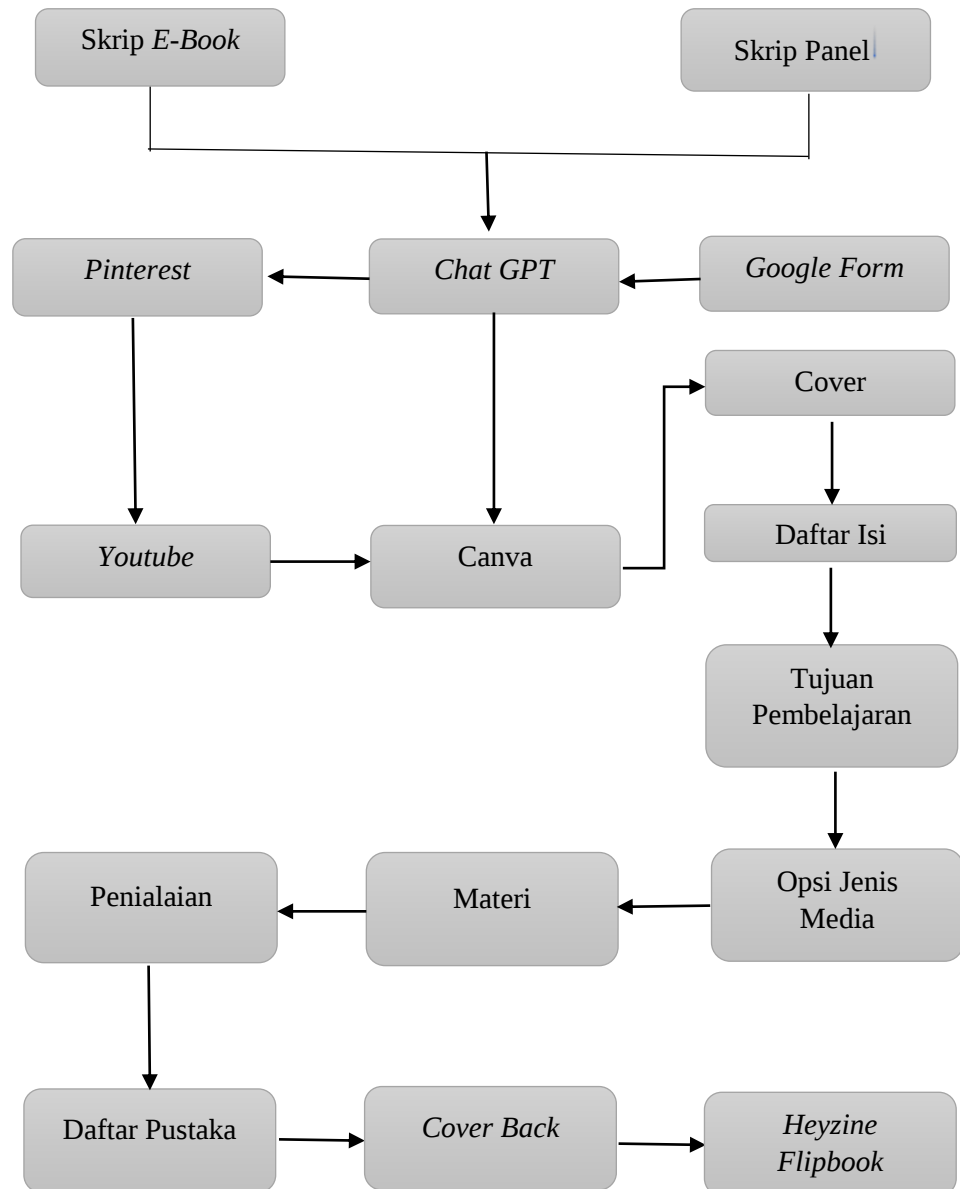
Dalam pembuatan *e-book* interaktif ini terdapat 2 *software* utama yang digunakan yaitu *canva* dan *heyzine*. *Canva* digunakan sebagai media desain utama untuk menyusun tampilan *e-book* mulai dari pemilihan *layout*, ilustrasi, tipografi hingga penataan konten agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Beberapa desain ilustrasi lainnya dihasilkan dengan bantuan *chat gpt* dan situs *pinterest*. Selain itu, peneliti juga menggunakan *heyzine* sebagai *platform* pendukung untuk mengubah *e-book* yang telah didesain menjadi bentuk *flipbook*. Fitur ini memberikan pengalaman membaca yang lebih interaktif, seolah-olah membuka buku secara nyata sehingga dapat menarik ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi.

Selanjutnya *software google form*, *software* ini digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. *Google form* digunakan sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengakses dan mengerjakan tugas setelah mempelajari materi yang terdapat dalam *e-book*. Melalui *google form* peneliti dapat menyusun soal dalam berbagai bentuk seperti pilihan ganda, isian singkat, dan uraian serta memperoleh rekapitulasi hasil otomatis. Kemudahan akses melalui perangkat digital menjadikan *google form* efektif sebagai sarana evaluasi sekaligus memungkinkan peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap penguasaan materi yang telah dipelajari.

Selanjutnya, peneliti menggunakan aplikasi *Youtube* sebagai media pendukung dalam pengembangan *e-book* interaktif. Aplikasi ini dimanfaatkan untuk menambahkan video pembelajaran yang relevan dengan materi, sehingga peserta didik dapat mengaksesnya secara langsung melalui tautan yang tersedia di dalam *e-book*. Dengan adanya integrasi video pembelajaran dari *youtube*, *e-book* menjadi lebih interaktif dan menarik, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam melalui visualisasi dan penjelasan yang disajikan dalam bentuk audio-video.

b. Perancangan *E-Book* Interaktif

Dalam mendesain *e-book* ini dilakukan beberapa hal dalam prosesnya yang akan sketsakan dalam bentuk *flowchart*, sebagai berikut:



Gambar 4.1 *Flowchart* Desain *E-Book* Interaktif

Dari gambar 4.1 menunjukkan langkah-langkah yang dilalui dalam pembuatan *e-book* interaktif yang diawali dengan penyusunan skrip dan sketsa panel. Setelah penyusunan skrip dan pembuatan panel, langkah selanjutnya yaitu pembuatan gambar ilustrasi dan video edukasi melalui

software pinterest, chat gpt, dan youtube. Kemudian, soal evaluasi diolah pada *software google form* dengan dua bentuk soal yaitu pilihan ganda dan uraian. Hasil yang didapatkan dari proses generate melalui *software* tersebut diolah dalam *software canva*. Pengolahan dalam *software canva* berupa penyusunan panel-panel tempat untuk mendesain cover, daftar isi, tujuan pembelajaran, pembuatan opsi pemilihan media yang ingin digunakan, materi, penilaian, daftar pustaka, dan cover *back* pada *e-book*. Dari hasil desain yang dilakukan dalam *software canva* akan menghasilkan *e-book* dalam bentuk *pdf*. *E-book* interaktif tersebut selanjutnya memasuki tahap *publish* secara bentuk *flipbook* melalui *software heyzine* dan melakukan *publish* secara *online* agar dapat diakses oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun.

b. Penyusunan Instrumen

Produk yang dikembangkan diuji dari segi kevalidan dan kepraktisannya melalui penilaian yang dilakukan oleh beberapa validator. Proses validasi bertujuan untuk memastikan bahwa *e-book* interaktif yang dihasilkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut, baik instrumen validasi maupun instrumen praktikalitas peserta didik disusun menggunakan *software Microsoft Word*. Instrumen tersebut memuat beberapa poin penting yang disesuaikan dengan indikator penilaian yang telah ditetapkan, sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan kualitas dan tingkat kelayakan produk secara objektif.

3. Tahap Pengembangan (Development)

a. Validator Pengembangan

E-book interaktif yang telah dirancang selanjutnya melalui tahap validasi oleh dua orang validator. Kedua validator tersebut merupakan dosen dari STAIN Mandailing Natal, yaitu Bapak Indra Kurniawan Siregar, M.Pd. selaku validator ahli media, dan Ibu Zakiah Nasution, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku validator ahli materi. Dalam proses validasi, masing-masing validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan *e-book* interaktif

serta menyampaikan saran atau masukan terkait aspek-aspek yang perlu diperbaiki agar produk menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun saran-saran dari para validator yang dijadikan acuan dalam perbaikan produk adalah sebagai berikut:

- 1) Perbaiki semua penulisan-penulisan yang salah
- 2) Tambahahi bahan materi seperti gambar mushaf ustmani yang telah dikodifikasikan serta sedikit materi terkait mushaf ustmani
- 3) Hilangkan/ ganti gambar ilustrasi khalifah Utsman bin Affan
- 4) Konsisten dalam menggunakan jenis *font* dan ukuran *font*-nya
- 5) Pada *cover e-book* sesuaikan warna dan tambahkan beberapa elemen untuk membuat *cover* lebih menarik.

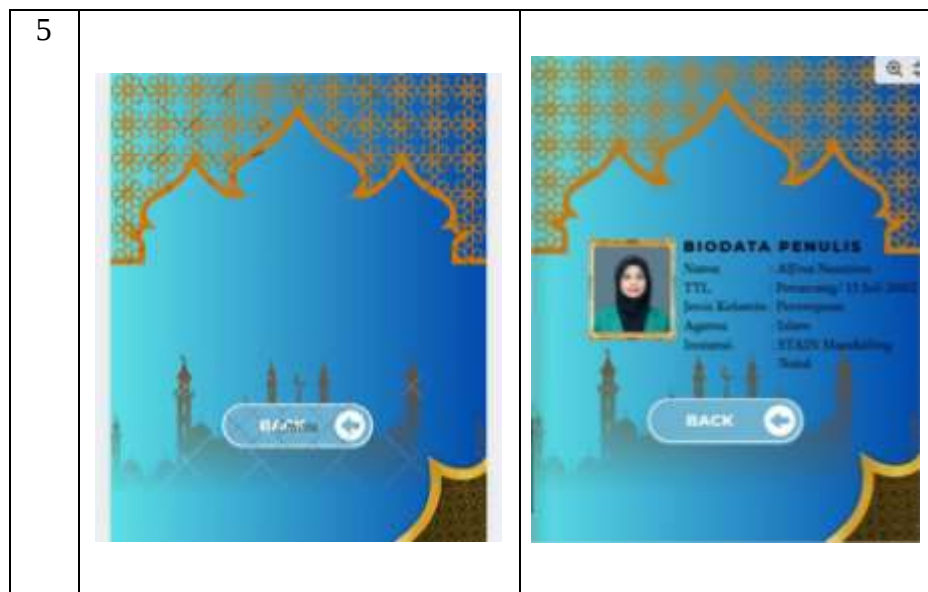
b. Revisi Produk

Revisi dilakukan sesuai dengan saran-saran yang diberikan oleh para validator. Revisi-revisi tersebut akan dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Revisi Produk Saran Validator *E-Book* Interaktif

No	Saran Revisi Validator	Hasil Revisi
1		

2	3. Zaman Utsman: Ris Alfan  Periode ini adalah periode ketiga: penyalinan, pengumpulan, dan penulisan al-Qur'an. Banyak catatan dan kumpulan-kumpulan catatan al-Qur'an yang berbeda-beda di antara para sahabat. Hal ini dikawatirkan akan menjadi fitnah, maka Khalifah Utsman bin Affan memerintahkan untuk mengumpulkan mushaf-mushaf tersebut menjadi satu mushaf sehingga kaum muslimin tidak berbeda-beda bacaannya yang bisa menyebabkan pertengkaran dan perpecahan.	3. Zaman Utsman: Ris Alfan  Periode ini adalah periode ketiga: penyalinan, pengumpulan, dan penulisan al-Qur'an. Banyak catatan dan kumpulan-kumpulan catatan al-Qur'an yang berbeda-beda di antara para sahabat. Hal ini dikawatirkan akan menjadi fitnah, maka Khalifah Utsman bin Affan memerintahkan untuk mengumpulkan mushaf-mushaf tersebut menjadi satu mushaf sehingga kaum muslimin tidak berbeda-beda bacaannya yang bisa menyebabkan pertengkaran dan perpecahan.
3	Mushaf al-Qur'an tetap seperti itu sampai sekarang dan dipegangi oleh seluruh kaum muslimin serta ditayarkan secara mutawatir. Dipelajari oleh anak-anak dari orang dewasa, tidak bisa dipertanyakan oleh tangan-tangan kotor para perusak dan tidak sampai tersentuh oleh hawa nafsu orang-orang yang menyimpang.	Mushaf al-Qur'an tetap seperti itu sampai sekarang dan dipegangi oleh seluruh kaum muslimin serta ditayarkan secara mutawatir. Dipelajari oleh anak-anak dari orang dewasa, tidak bisa dipertanyakan oleh tangan-tangan kotor para perusak dan tidak sampai tersentuh oleh hawa nafsu orang-orang yang menyimpang. Tahukah Kamu? Khalifah Utsman menyatukan beberapa mushaf standar dan menginkannya ke berbagai wilayah penting, seperti Makkah, Madinah, Kufah, Basrah, dan Syam.
4	Mushaf al-Qur'an tetap seperti itu sampai sekarang dan dipegangi oleh seluruh kaum muslimin serta ditayarkan secara mutawatir. Dipelajari oleh anak-anak dari orang dewasa, tidak bisa dipertanyakan oleh tangan-tangan kotor para perusak dan tidak sampai tersentuh oleh hawa nafsu orang-orang yang menyimpang.	Perlu diketahui: 1. Mushaf di Madinah. Ditempatkan di Perpustakaan Masjid Nabawi. 2. Mushaf di Turki. Utsman (Mushaf Samarkand). Ditempatkan di Hatt Hasan Library. 3. Mushaf di Istanbul, Turki. Ditempatkan di Topkapı Palace Museum. 4. Mushaf di Meir (Kairo). Ditempatkan di Dar al-Kutub al-Miṣriyah (Perpustakaan Nasional Meir). Catatan: Mushaf Utsman adalah mushaf standar al-Qur'an yang dikawatirkan oleh Khalifah Utsman bin Affan yang dianggap akan menyebabkan pertengkaran dan perpecahan. NEXT



Berdasarkan tabel 4.1 di atas terdapat beberapa hasil produk yang disarankan untuk direvisi oleh validator. Beberapa hal yang disarankan oleh validator adalah seperti warna pada gambar, ukuran huruf, dan animasi serta ilustrasi yang terdapat pada produk tersebut. Setelah dilakukan revisi, maka produk dapat digunakan untuk tahap berikutnya.

2. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk *e-book* interaktif direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para validator, langkah selanjutnya adalah melakukan tahap implementasi untuk mengetahui tingkat kepraktikalitas produk. Sebelum pelaksanaan, peneliti terlebih dahulu meminta kesediaan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, 30 peserta didik kelas X⁵, serta memastikan ketersediaan ruang belajar yang akan digunakan. Tahap implementasi ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 9–16 September 2025. Pada akhir kegiatan, baik guru maupun peserta didik memberikan penilaian serta masukan yang berguna untuk penyempurnaan produk melalui pengisian lembar praktikalitas, sehingga hasil yang diperoleh dapat menggambarkan sejauh mana *e-book* interaktif tersebut mudah digunakan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

3. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi pada model ini sebetulnya dilakukan disetiap tahapan sebelumnya, hal ini dikarenakan adanya keterkaitan 4 tahap lainnya dengan evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk memberikan perbaikan-perbaikan serta penilaian atas kelayakan produk terhadap hasil analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan dan implementasi. Perbaikan-perbaikan tersebut didapatkan dari masukan peneliti sendiri, validator, guru dan peserta didik kemudian dikemas menjadi produk yang sempurna.

B. Deskripsi dan Analisa Data Hasil Uji Coba

1. Data Validasi

a. Modul Ajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

Data hasil validasi modul ajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang didapatkan dari validator media oleh Indra Kurniawan Siregar, M.Pd dan validator materi oleh Zakiah Nasution, S.Pd.I, M.Pd.I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Modul Ajar

No	Indikator	Validator		Jml	Skor Max	%	Kategori
		1	2				
1	Format Modul	4	5	9	10	90%	Sangat valid
2	Isi dan Materi	24	23	47	50	94%	Sangat valid
3	Kelayakan Penyajian	21	24	45	50	90%	Sangat valid
4	Bahasa dan keterbacaan	16	18	34	40	85%	Sangat valid
5	Kegrafikan dan Media Pendukung	18	19	37	40	92%	Sangat valid
Jumlah		83	89	172	190	90,5%	Sangat valid

Berdasarkan pada tabel 4.2 di atas, diketahui bahwa pada indikator format modul memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Pada indikator isi dan materi memperoleh

persentase sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Kemudian pada kelayakan penyajian memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Pada indikator bahasa dan keterbacaan memperoleh persentase sebesar 85% dengan kategori sangat valid. Seterusnya pada indikator kegrafikan dan media pendukung memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan indikator keseluruhan memperoleh rata-rata persentase sebesar 90,5% dengan kategori sangat valid.

b. E-Book Interaktif

Data hasil validasi *e-book* interaktif yang didapatkan dari validator media oleh Indra Kurniawan Siregar, M.Pd dan validator materi oleh Zakiah Nasution, S.Pd.I, M.Pd.I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi E-Book Interaktif

No	Nama Validator	Aspek yang dinilai					Jml	Skor max	%	Kategori
		1	2	3	4	5				
1	Indra Kurniawan Siregar, M.Pd	5	5	4	4	5	23	25	92%	Sangat layak
2	Zakiah Nasution, S.Pd.I, M.Pd.I	5	5	5	5	5	25	25	100%	Sangat layak
Jumlah							48	50	96%	Sangat layak

Pada tabel 4.3 di atas diketahui bahwa ahli media memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat layak dimana pada aspek yang dinilai terdiri dari: *Pertama*, terkait tampilan visual dengan perolehan skor 5. *Kedua*, tentang navigasi dengan perolehan skor 5. *Ketiga*, kesesuaian *font* dan ukuran huruf dengan perolehan skor 4. *Keempat*, keterpaduan media gambar dengan perolehan skor 4. Dan *kelima*, kesesuaian format interaktif dengan perolehan skor 5. Sedangkan ahli materi memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak dimana pada aspek yang terdiri dari: *Pertama*,

kesesuaian materi dengan TP dan CP dengan perolehan skor 5. *Kedua*, kebenaran konsep dan isi dengan perolehan skor 5. *Ketiga*, kelengkapan materi dengan perolehan skor 5. *Keempat*, kedalaman materi dengan perolehan skor 5. Dan *kelima*, kemuktahiran dan relevansi dengan perolehan skor 5. Berdasarkan persentase skor yang didapatkan mencapai rata-rata skor keseluruhan sebesar 96% dengan karetori sangat valid.

2. Data Praktikalitas

a. Guru

Uji praktikalitas ditujukan untuk mengetahui Tingkat kepraktikalitas *s-book* interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang sangat valid diujicobakan secara terbatas kepraktikalitasnya oleh guru pengampu mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Adapun hasil respon guru terhadap kepraktikalitasan *e-book* interaktif adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Hasil Respon Guru

No	Nama Validator	Aspek yang dinilai					Jml	Skor max	%	Kategori
		1	2	3	4	5				
1	Hetti Herdawati Hasibuan, S.Pd.I	4	5	5	5	5	24	25	96%	Sangat baik
Jumlah							24	25	96%	Sangat baik

Pada tabel 4.4 di atas diketahui bahwa respon guru terhadap *e-book* interaktif meperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat layak. Dimana pada aspek yang dinilai terdiri dari: *Pertama*, kemudahan dalam pengoperasian dengan skor 4. *Kedua*, kesesuaian materi dengan skor 5. *Ketiga*, kegunaan media dengan skor 5. *Keempat*, Bahasa dengan skor 5. Dan *kelima*, bentuk tampilan *e-book* interakrif dengan skor 5. Berdasarkan persentase dan skor yang didapatkan mencapai rata-rata skor keseluruhan sebesar 96% dengan kategori sangat baik.

a. Peserta didik

Uji kepraktikan dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktikan *e-book iinteraktif* pada mata pelajaran Al-Qur'an hadits yang sangat valid diujicobakan secara terbatas kepraktisannya pada peserta didik kelas X⁵. Adapun hasil respon 30 peserta didik terhadap kepraktisan *e-book interaktif* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Hasil Respon Peserta Didik

No	Indikator	Jml	Skor Max	%	Kategori
1	Tampilan media	375	450	83,33%	Sangat praktis
2	Interaktivitas	248	300	82,66%	Sangat Praktis
3	Isi dan bahasa	358	450	79,55%	Praktis
4	Manfaat dan keterlibatan	243	300	81%	Sangat praktis
Jumlah		1.224	1.500	81,60%	Sangat praktis

Pada table 4.5 di atas diketahui bahwa respon peserta didik pada tampilan media memperoleh persentase 83,33% dengan kategori sangat praktis, pada aspek interaktivitas memperoleh persentase 82,66% dengan kategori sangat praktis, pada aspek isi dan bahasa memperoleh persentase 79,55% dengan kategori praktis, dan pada aspek manfaat dan keterlibatan memperoleh persentase 81% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan persentase skor yang didapatkan mencapai rata-rata skor keseluruhan sebesar 81,60% dengan kategori sangat praktis.

C. Kajian Produk Akhir

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti melihat bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran inovatif yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hal tersebut disebabkan bahwa sebelumnya guru pengampu mata pelajaran Al-Qur'an Hadits belum pernah melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik untuk memahami isi materi pelajaran. Rahayu (2024) menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu

peserta didik lebih mudah memahami serta mengingat informasi terkait pelajaran yang diajarkan. Dengan permasalahan yang terjadi, peneliti mengembangkan *e-book* interaktif yang disajikan memuat materi pelajaran dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia remaja.

Usia tersebut sangat rentang sekali memiliki tingkat belajar yang tinggi, hal ini disebabkan oleh buku pegangan peserta didik yang minim akan visual, infografis dan interaktivitas. Hal ini sejalan dengan yang disebutkan Rahayu (2024) bahwa peserta didik merupakan *digital natives* yang menginginkan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi saja, tetapi juga memberikan ruang bagi mereka untuk bereksplorasi, berpartisipasi, dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Dengan *e-book* interaktif yang dikembangkan sangat sesuai dengan tipe belajar peserta didik yang cenderung belajar secara visual. Pada penggunaannya, perhatian peserta didik lebih berfokus pada proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik mudah memahami isi materi yang disampaikan, hal ini dibuktikan dengan respon yang komunikatif terkait pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Adapun faktor pendukung dalam proses pembelajaran yaitu diperbolehkannya peserta didik menggunakan *handphone* selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan faktor-faktor penghambat yang muncul adalah kecepatan koneksi internet.

Hasil yang didapatkan melalui respon guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits terdapat kepraktisan *e-book* interaktif yang digunakan sangat praktis dengan persentase skor yang diperoleh mencapai 96%. Hal ini menunjukkan bahwa guru memberikan apresiasi yang sangat baik dalam penggunaan *e-book* interaktif. Sedangkan hasil pengisian respon dari 30 peserta didik kelas X⁵ terhadap kepraktisan *e-book* interaktif sangat praktis dengan persentase skor yang diperoleh mencapai 81,60%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan apresiasi yang sangat baik dalam penggunaan *e-book* interaktif.