

**PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA
MATERIA AKHLAK-KU PESERTA DIDIK KELAS VI MIS Hidayatul
ILMI KALITATA KABUPATEN LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

ILHAM RAMADHAN S

NIM. 2002010162

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

**PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA
MATERIAKHLAK-KU PESERTA DIDIK KELAS VIMIS HIDAYATUL
ILMI KALITATA KABUPATEN LUWU UTARA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

ILHAM RAMADHAN S

2002010162

Dosen Pembimbing:

1. **Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.**
2. **Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2024**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ilham Ramadhan S
NIM : 2002010162
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Palopo, 11 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



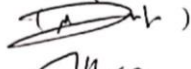
Ilham Ramadhan S
2002010162

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis *Canva* pada Materi Akhlak-Ku Peserta Didik Kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata Kabupaten Luwu Utara yang ditulis oleh Ilham Ramadhan S Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010162, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Kamis, tanggal 15 Agustus 2024 M. bertepatan dengan 10 Safar 1446 H. telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 21 Agustus 2024

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang ()
2. Nilam Permatasari, S.Pd., M.Pd.	Penguji I ()
3. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.	Penguji II ()
4. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag.	Pembimbing I ()
5. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II ()

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam


Andi Anif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
وَعَلَى آلِهِ أَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، (أَمَّا بَعْدُ)

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Akhlak-Ku Peserta Didik Kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata Kabupaten Luwu Utara”.

Selawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Rektor IAIN Palopo Dr. Abbas Langaji M.Ag., Wakil Rektor I Dr. Munir Yusuf, M.Pd. Wakil Rektor II Dr. Masruddin, M.Hum., serta Wakil Rektor III Dr. Mustaming, M.HI.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo Prof. Dr. Sukirman, S.S., M.Pd., Wakil Dekan I Hj. Nursaeni, M.Pd. dan wakil Dekan II Alia Lestari, S.Si., M.Si. serta Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo Dr. Taqwa, M.Pd.I.

3. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd., dan Sekretaris Prodi Hasriadi, S.Pd., M.Pd. yang membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Pembimbing I dan II Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag. dan Ervi Rahmadani., S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
5. Dr. Hj. A. Riawarda, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Seluruh Dosen dan Staf Pegawai Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo secara umum, Prodi Pendidikan Agama Islam secara khusus yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.
7. Kepala Unit Perpustakaan Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd., beserta Karyawan/i dalam ruang lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
8. Kepala Sekolah MIS Hidayatul Ilmi Kalitata, Ahmad Dariantio Thohir, S.Pd., M.Pd. beserta Guru-guru dan Staf, yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
9. Terkhusus kepada kedua orang tua yang tercinta bapak Saparuddin dan ibu Ponirah, yang telah mengasuh dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang sejak kecil hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anak-anaknya, serta saudaraku Ridwan dan Muh Taufik yang selama ini

mendoakanku. Mudah-mudahan Allah Swt. mengumpulkan kita semua di surga-Nya kelak.

10. Siswa MIS Hidayatul Ilmi Kalitata yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
11. Sahabat seperjuangan saya di kelas PAI A Angkatan 2020 dan terkhusus kepada A. Putri Amalia Sumardin dan Afdinal Jumadi yang selalu membantu, saling memberi dukungan, motivasi serta masukan untuk bisa mendapat gelar bersama.
12. Teman-teman pengurus dan seperjuangan di Kesatuan Aksi Mahasiswa Muslim Indonesia (KAMMI), Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (HMPS PAI) IAIN Palopo, KKN dan PLP II Tahun 2023 IAIN Palopo yang saling bahu membahu berjuang dalam menyelesaikan studi.
13. Pihak-pihak yang turut membantu dan terlibat dalam penulisan skripsi ini yang tidak sempat penulis tuliskan satu persatu.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait di dalamnya dan khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 11 Agustus 2024



Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab – Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Ś	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	Dzal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Shad	š	cs (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	T	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Dzha	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbalik
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	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Yes

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka di tulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, literasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيَّ	<i>fathah dan yā`</i>	Ai	a dan i
اُوَّ	<i>fathah dan wau</i>	Au	a dan u

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ..... / اِ.....	<i>Fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>ya`</i>	<i>ā</i>	a dan garis diatas
اِى	<i>kasrah</i> dan <i>ya`</i>	<i>ī</i>	i dan garis di atas
اِىْ	<i>dammah</i> dan <i>wau</i>	<i>ū</i>	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : *Mata*

رَمَى : *Rama*

قِيلَ : *Qila*

يَمُوتُ : *Yamutu*

4. *Tā marbūtah*

Trans minat baca untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu *ta' marbutah* hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dhommah*. transliterasinya adalah[t]. Sedangkan *ta' marbutah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah[h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh :

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*

الْمَدِينَةُ الْفَضِيلَةُ : *al-madinah al-fadilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ـَـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *Rabbana*

نَجَّيْنَا : *Najjaina*

الْحَجُّ : *Al-hajj*

عَدُوٌّ : *'aduwwun*

Jika huruf *ي* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (يِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi (i).

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (*alif lam ma'arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalzalāh (bukan az-zalzalāh)

الْفَلَسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-biladu

7. Hamzah

Aturan transminat baca huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta'muruna

النَّوْءُ : al-nau'

شَيْءٌ : syai'un

أَمْرٌ : Umirtu

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur''ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

Syarh al-Arba''īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri''āyah al-Maslahah

9. Lafz al-Jalālah

Kata Allah yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللّٰهِ : *billāhi*, دِئِنْ اللّٰهُ : *dīnullāh*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf (t). Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ : *hum fīrahmatillāh*.

10. Huruf Kapital

Walaupun sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*AllCaps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenal ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama dari (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sadang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap

huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sadangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, Dp, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi''a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī'' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa daftar singkatan yang dibakukan adalah:

swt. = *subhanahu wa ta'ala*

saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*

as = *'alaihi al-salam*

M = Masehi.,,

QS = *Qur'an, Surah*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAM JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR AYAT	xvii
DAFTAR HADIS	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
ABSTRAK	xxiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Spesifikasi Produk	8
F. Keterbatasan Pengembangan dan Asumsi.....	9
 BAB II KAJIAN TEORI	 11
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	11
B. Landasan Teori	14
C. Kerangka Pikir	31
 BAB III METODE PENELITIAN	 33
A. Jenis Penelitian	33
B. Lokasi dan waktu Penelitian	33
C. Subjek dan Objek Penelitian	34
D. Prosedur Pengembangan	34
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	42
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 45
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan Hasil Penelitian	80
 BAB V PENUTUP	 85
A. Simpulan.....	85
B. Implikasi	86

C. Saran-Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S. An-Nahl/ 16:125	2
Kutipan Ayat 2 Q.S. Al-A'raf/ 7:199	24

DAFTAR HADIS

Kutipan Hadis 1 Tentang Pemaaf	24
--------------------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan.....	12
Tabel 3.1 Kisi-kisi Observasi.....	39
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validator Ahli Media.....	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen Validator Ahli Bahasa.....	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validator Ahli Materi	41
Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen praktikalitas	41
Tabel 3.6 Pedoman wawancara guru	42
Tabel 3.7 Kriteria validitas.....	44
Tabel 3.8 Kriteria Praktikalitas	45
Tabel 4.1. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap <i>E-book</i> Interaktif.....	48
Tabel 4.2. <i>Storyboard E-book</i> Interaktif.....	54
Tabel 4.3. Daftar Nama Validator	68
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Materi.....	69
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Media	70
Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi Bahasa.....	71
Tabel 4.7 Saran Ahli Materi	72
Tabel 4.8. Saran Ahli Media.....	74
Tabel 4.9. Saran Ahli Bahasa	76
Tabel 4.10 Hasil Uji Praktikalitas Oleh Guru	77
Tabel 4.11 Hasil Uji Praktikalitas Oleh Peserta Didik.....	78
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk	80
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Praktikalitas	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Saling Memaafkan	24
Gambar 2.2 Tanggung Jawab Pelajar.....	26
Gambar 2.3 Berperilaku Adil.....	27
Gambar 2.4 Model ADDIE	29
Gambar 2.5 Kerangka Pikir.....	33
Gambar 3.1 Model ADDIE	35
Gambar 4.1 Cover E-book Interaktif	59
Gambar 4.2 Absensi Siswa	60
Gambar 4.3 Menu Utama.....	61
Gambar 4.4 Kompetensi Inti dan Dasar	62
Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran Indikator	63
Gambar 4.6 Materi	64
Gambar 4.7 Menu Video.....	65
Gambar 4.8 Quiz	66
Gambar 4.9 Daftar Pustaka	67
Gambar 4.10 Barcode Bahan Ajar <i>E-book</i> Interaktif	68
Gambar 4.11 Penambahan Gambar sebelum revisi	73
Gambar 4.12 Penambahan Gambar sesudah revisi	73
Gambar 4.13 Konsep Kontekstual sebelum revisi	73
Gambar 4.14 Konsep Kontekstual sesudah revisi.....	73
Gambar 4.15 Penambahan materi sebelum revisi	74
Gambar 4.16 Penambahan materi sesudah revisi.....	74
Gambar 4.17 Menu home sebelum revisi	75
Gambar 4.18 Menu home sesudah revisi	75

Gambar 4.19 Fungsi tombol sebelum revisi	76
Gambar 4.20 Fungsi tombol setelah revisi	76

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 *Barcode E-book* interaktif berbasis *canva*
- Lampiran 2 Sarana dan Prasarana
- Lampiran 3 Persuratan
- Lampiran 4 Lembar hasil validasi angket dan wawancara
- Lampiran 5 Lembar hasil analisis siswa dan guru
- Lampiran 6 Lembar hasil praktikalitas siswa dan guru
- Lampiran 7 Dokumentasi

ABSTRAK

Ilham Ramadhan S, 2024.“Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Akhlak-Ku Peserta Didik kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata Kabupaten Luwu Utara”.Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh St. Marwiyah dan Ervi Rahmadani.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan *e-book* interaktif berbasis *canva* pada materi akhlak-ku peserta didik kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui analisis kebutuhan *e-book* interaktif, (2) Mengetahui hasil pengembangan *e-book* interaktif, (3) Mengetahui validitas produk *e-book* interaktif, dan (4) Mengetahui kepraktisan *e-book* interaktif.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI berjumlah 11 orang dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, dan wawancara, serta analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* interaktif memiliki analisis kebutuhan siswa kurangnya bahan ajar yang bervariasi dengan skor 100%, sedangkan analisis guru menunjukkan perlunya bahan ajar berbentuk IT yang menarik dan interaktif sehingga diperlukannya bahan ajar *e-book* interaktif. Hasil pengembangan menghasilkan produk bahan ajar berupa *e-book* interaktif yang melalui prosedur model pengembangan ADDIE. sedangkan validitas mendapat kriteria valid dengan skor 90,90% dari ahli media, 85,71% dari ahli materi, dan 91,66% dari ahli bahasa. Kepraktisan *e-book* dinilai sebesar 99,0% oleh peserta didik dan 82,8% oleh guru, yang memenuhi kriteria kepraktisan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, *e-book* interaktif berbasis *Canva* dapat digunakan sebagai bahan ajar yang praktis dalam proses pembelajaran.

KataKunci: *E-book Interaktif, Akhlak-ku, Canva*

ABSTRAK

Ilham Ramadhan S, 2024. *"Development of Canva-Based Interactive E-books on Akhlak Ku Material for Sixth Grade Students of MIS Hidayatul Ilmi Kalitata, North Luwu Regency". A Thesis of the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institut Agama Islam Negeri Palopo. Supervised by St. Marwiyah and Ervi Rahmadani.*

This thesis discusses the development of a Canva-based interactive e-book on morals material for class VI students of MIS Hidayatul Ilmi Kalitata. This research aims to (1) determine the analysis of the need for interactive e-books, (2) determine the results of interactive e-book development, (3) determine the validity of interactive e-book products, and (4) determine the practicality of interactive e-books.

The study used Research and Development (R&D) with the ADDIE Model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this research were 11 students. The data collection techniques used observation, questionnaires and interviews, as well as descriptive qualitative and quantitative data analysis.

The results of the research show that interactive e-books have an analysis of the needs of students lacking various teaching materials with a score of 100%, while teachers indicate the need for analysis of interesting and interactive IT-shaped teaching materials so that interactive e-book teaching materials are needed. The results of the development produce open material products in the form of interactive e-books that go through the ADDIE development model procedure, while validity received valid criteria with a score of 90.90% from media experts, 85.71% from material experts, and 91.66% from language experts. E-book practicality was rated at 99.0% by students and 82.8% by teachers, which meets the practicality criteria. Thus, it can be concluded that Canva-based interactive e-books can be used as practical teaching materials in the learning process.

Keywords: *Interactive E-book, Akhlak Ku, Canva*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dibutuhkan dalam suatu negara demi peningkatan keilmuan dan pengetahuan serta teknologi, karena peningkatan suatu negara tergantung pada tingkat pendidikan yang diterima oleh warga negaranya. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan pilihan yang baik karena dapat ditingkatkannya minat dari siswa dan terbantunya seorang guru dalam memberikan materinya secara efektif kepada siswa-siswanya. Dalam hal ini, teknologi pendidikan diacukan kepada proses yang kompleks dan terintegrasi termasuk individu, konsep, alat, dan struktur. Hal ini digunakan untuk menilai permasalahan dalam pendidikan, menciptakan solusi, mempraktikkannya, menilai hasil, dan mengelola solusi tersebut secara menyeluruh. Proses ini mencakup semua aspek yang berkaitan dengan pembelajaran manusia dan bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pendidikan melalui sarana teknologi.¹

Pembelajaran merupakan suatu proses dinamis yang melibatkan kegiatan mengajar yang sangat mempengaruhi berhasil tidaknya hasil belajar siswa. Proses ini menumbuhkan keterlibatan interaktif diantara guru dan siswanya, yang tujuannya agar tercapainya tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Tujuan dari belajar siswa dapat tercapai jika seorang pendidik memakai media yang tepat untuk menumbuhkan keminatan dalam belajar ketika dalam proses

¹ Niar Agustian and Unik Hanifah Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *Islamika* 3, no. 1 (2021): 123–33, doi:10.36088/islamika.v3i1.1047.

menyampaikan suatu materi ajar kepada siswanya.² Karenanya, begitu sangat-sangat diperlukannya penggunaan daripada suatu media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar berbasis teknologi tepat guna dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa. Kegiatan pembelajaran perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada abad ini saat ini menghadapi permasalahan yang cukup kompleks. Masalah ini akan dihadapi oleh guru dan juga peserta didik, karena itu seorang guru seharusnya mempunyai inovasi dan terus melakukan sebuah perubahan agar bisa beradaptasi dengan ada nya kemajuan teknologi dalam suatu kegiatan dalam pembelajaran.³

Sebagaimana Firman Allah Swt. dalam al-Qur'an yang mengisyaratkan perlunya media pembelajaran untuk menjelaskan pembelajaran dan membuat peserta didik lebih cepat mengerti, yaitu Q.S.An-Nahl/ 16:125.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahnya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk”.⁴

Makna dari ayat demikian menerangkan bahwa guru memerlukan bahan ajar untuk melakukan proses pengajaran yang baik dan juga memberikan

² Hasriadi Hasriadi, “Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam,” *IQRO: Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (2020): 59–70, doi:10.24256/iqro.v3i1.1429.

³ Nur Fakhrunnisaa, dkk, *Media Dan Teknologi Pendidikan, Widina Bhakti Persada Bandung*, 2023.

⁴ Kementerian Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahannya* (Jakarta: PT. Lajnah Pentashihan, 2019).

informasi pembelajaran yang baik pula, supaya proses pembelajaran berjalan baik. Guru dalam kondisi ini, semaksimal mungkin berkreasi atau memakai bahan ajar untuk pembelajaran yang menarik hingga bisa memaksimalkan potensi peserta didik dan meningkatkan motivasi belajarnya. Dalam suatu keterampilan yang harus dimiliki seorang guru ialah menggunakan suatu metode yang efektif dalam mengajar.⁵

Seiring berkembangnya teknologi, salah satu dari sumber pembelajaran yang maju ialah buku digital, yang biasa disebut *e-book*, yang merupakan versi elektronik dari buku tradisional. Sederhananya, *e-book* ialah buku yang berdigitalisasi atau suatu perangkat lunak elektronik yang di dalam terisi suatu teks dan gambar. Mereka dapat mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, suara, grafik, animasi, video, dan banyak lagi, meningkatkan penyajian informasi melebihi apa yang ditawarkan buku-buku tradisional.⁶

E-book mempunyai beberapa keuntungan dibandingkan dengan buku yang dicetak, seperti bisa langsung diakses secara online dan langsung membacanya, mudah ditemukan, murah, dan portabel.⁷ Keunggulan lainnya adalah dapat membantu peserta didik dalam menambah pemahaman dari pembelajaran yang bersifat abstrak agar jelas mengenai materinya. Bahan ajar memuat teks, grafis, gambar, dan video yang disatukan dijadikannya satu bentuk *electronic book*,

⁵ H Hasriadi, "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi," *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 136–51, <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>.

⁶ Ayon Triyono, *Manajemen SDM* (Jakarta: Osyza, 2012).

⁷ Suzanne Sackstein, Linda Spark, and Amy Jenkins, "Are E-Books Effective Tools for Learning? Reading Speed and Comprehension: Ipad®i vs. Paper," *South African Journal of Education* 35, no. 4 (2015): 1–14, doi:10.15700/saje.v35n4a1202.

sehingga peserta didik tertarik dalam membacanya kemudian mempelajari buku tersebut. Adanya penggunaan *E-book*, peserta didik akan lebih mudah mengkaji materi dimanapun berada dikarenakan *E-book* ini sifatnya elektronik.

Dalam temuan yang telah dilakukan oleh peneliti pada 8 Mei 2023 di kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata, bahwasannya peserta didik di sana masih menemui permasalahan di dalam proses berlangsungnya suatu pembelajaran. Didasarkan atas hasil wawancara dengan bapak Ahmad Darianto Thohir, S.Pd., M.Pd. yang telah dilakukan menunjukkan bahwasannya sekolah tersebut masih kurang adanya sumber belajar dalam bentuk teknologi. Dengan demikian menunjukkan bahwasannya guru hanya memakai buku cetak selama proses pembelajaran dan sesekali memakai buku digital dalam bentuk pdf, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi monoton yaitu peserta didik hanya memperhatikan dan mencatat serta mengerjakan tugas.⁸

E-book yang digunakan guru memiliki beberapa kekurangan, seperti di dalam *E-book* tersebut hanya memuat materi, gambar dan soal. Oleh karena itu, peserta didik cenderung bosan dalam mempelajarinya, karena dalam buku tersebut bersifat monoton. Oleh karena itu, *e-book* harus mempunyai bahan ajar yang bersifat multimedia untuk membantu peserta didik memahami materi. *Canva* adalah aplikasi yang baik untuk membuat *e-book* interaktif.

Salah satu cara untuk mendeskripsikan *canva* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat berbagai presentasi, termasuk *e-book*, brosur, poster, dan majalah. Aplikasi ini juga dapat diakses melalui situs web. Selain bisa

⁸ Ahmad Darianto Thohir, "Hasil Wawancara" (Kalitata, 2023).

difungsikan sebagai aplikasi yang bisa mendesain, *Canva* juga bisa dipergunakan sebagai materi dalam suatu pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Filianti menunjukkan bahwasannya *Canva* memiliki kemampuan dalam menciptakan dan mengembangkan bahan yang diajarkan yang inovatif serta interaktif.⁹

Penggunaan teknologi menjadi pilihan yang tepat di dalam suatu proses dalam belajar mengajar, karenanya dapat memberikan suatu motivasi kepada peserta didik dan mendukung guru di dalam memberikan materinya secara efektif. Maka dalam mencapai suatu tujuan pendidikan agama islam akan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran yang diinginkan.¹⁰ Selain itu, dengan menggunakan media *E-book* interaktif berbasis *Canva*, diharapkan bisa memberikan hal-hal yang mudah untuk peserta didik dalam mengakses informasi seputar akhlak-ku tanpa harus bergantung pada buku teks atau catatan pelajaran. Seluruh informasi tentang akhlak-ku dapat disajikan secara visual melalui gambar dan video, sehingga lebih efektif dan mudah dicerna peserta didik. Dengan demikian, pengembangan *E-book* interaktif ini bermaksud untuk memajukan kualitas proses belajar mengajar di MIS Hidayatul Ilmi Kalitata serta mendukung terciptanya generasi muda Indonesia yang mempunyai karakter moral dan etika islami yang baik.

⁹ Lovandri Dwanda Putra and Filianti Filianti, "Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Pembelajaran Jarak Jauh," *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 125, doi:10.32832/educate.v7i1.6315.

¹⁰ Muhammad Agil Amin, "Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Menumbuhkan Nilai- Nilai Religiusitas Peserta Didik Di MTs Al-Muhaimin Palopo," *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (2022): 400–408, <http://www.ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/502>.

Dengan mempertimbangkan fakta-fakta ini, peneliti melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan *E-book* Interaktif Berbasis *Canva* pada materi Akhlak-Ku Peserta Didik Kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata.”

B. Rumusan Masalah

Didasarkan atas berbagai penjelasan latar belakang, sehingga dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan *E-book* interaktif berbasis *Canva* pada peserta didik kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata?
2. Bagaimanakah hasil pengembangan *E-book* Interaktif berbasis *Canva* pada materi Akhlak-Ku untuk peserta didik kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata?
3. Bagaimanakah validitas produk *E-book* Interaktif berbasis *Canva* pada materi Akhlak-Ku kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata?
4. Bagaimanakah kepraktisan *E-book* Interaktif berbasis *Canva* pada materi Akhlak-Ku untuk peserta didik kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata?

C. Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah tersebut, sehingga penelitian ini memiliki tujuan:

1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan *E-book* interaktif berbasis *Canva* pada peserta didik kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata.
2. Untuk mengetahui hasil pengembangan *E-book* Interaktif berbasis *Canva* pada materi Akhlak-Ku untuk peserta didik kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata.

3. Untuk mengetahui validitas produk *E-book* Interaktif berbasis *Canva* pada Materi Ahklak-Ku kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata.
4. Untuk mengetahui kepraktisan *E-book* Interaktif berbasis *Canva* pada materi Akhlak-Ku untuk peserta didik kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata.

D. Manfaat Pengembangan

Peneliti dalam hasil penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil yang diinginkan dapat berkontribusi pada pemikiran peserta didik, terkait dengan kegiatan proses pengajaran, sehingga mereka dapat mengembangkan proses dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk siswa, dapat memberikan pengalaman belajar dengan buku interaktif sehingga meningkatkan semangat peserta didik dan hasil belajar mereka.
- b. Untuk guru, dapat menjadikan guru lebih berpikir kreatif dalam memakai bahan yang akan diajarkan, khususnya buku interaktif, agar bisa ditingkatkannya keberhasilan dalam pembelajaran peserta didik.
- c. Untuk kepala sekolah, memberikan masukan tentang cara meningkatkan kualitas guru di sekolah melalui penggunaan buku interaktif.
- d. Untuk peneliti untuk memperluas pengetahuan mereka dan memperluas wawasan mereka, serta untuk menerapkan dan menyebarkan teori yang dipelajari selama perkuliahan.

E. Spesifikasi Produk

Berikut spesifikasi produk penelitian yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar ini berwujud *E-book* interaktif .
2. Di dalam bahan ajar terdapat materi, video pembelajaran, dan quiz.
3. Bahan ajar memuat materi Akhlak-Ku.
4. Fitur tombol bahan ajar bersifat interaktif.
5. Bahan Ajar *E-book* interaktif digunakan secara online.

F. Keterbatasan Pengembangan dan Asumsi

Keterbatasan dan Asumsi dan dalam mengembangkan peneltian ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Bahan yang diajarkan *E-book* interaktif yang dibasiskan pada *Canva* melalui materi Akhlak-Ku ini mampu membuat peserta didik mudah mempelajari Aqidah Akhlak.
 - b. Masih jarang memakai bahan ajar *E-book* interaktif yang bisa dikembangkan oleh guru di sekolah tempat penelitian, karena guru hanya fokus pada buku dan bahan ajar yang menunjang materi.
 - c. *E-book* interaktif berbasis *Canva* ini dirancang semenarik mungkin dan peneliti berharap bisa meningkatkan pemahaman dari peserta didik tentang Aqidah Ahklak khususnya pada materi Akhlak-Ku.
2. Keterbatasan Pengembangan
 - a. Bahan pengajaran yang diperoleh dari materi ajar dengan keterbatasan materi yang berisi Akhlak-ku.

- b. Aplikasi *Canva* tidak akan dapat melakukan proses desain *e-book* jika laptop, tablet, atau perangkat lainnya tidak memiliki *port* jaringan terbuka atau internet.
- c. Meskipun beberapa templet, grafik, tipografi, simbol, dan produk *canva* lainnya tidak untuk dijual, namun sebagian besar ditawarkan tanpa biaya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Didasarkan dari pada penelusuran yang sudah dilakukan, terdapat berbagai penelitian yang cukup mirip terhadap pembahasan yang peneliti teliti. Diantaranya:

Pertama, Penelitian Fithriyani Alif Fajrin, “Pembangunan *E-book* Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep pada Faktor Material yang Mempengaruhi Laju Reaksi”. Didasarkan atas hasil validasi ahli, *e-book* interaktif yang dihasilkan memenuhi syarat validitas dengan persentase rata-rata pada kriteria tinggi dan sangat tinggi. Tiga puluh peserta didik dan lima ahli kimia mengikuti uji coba lapangan di SMA Negeri 1 Bandar Surabaya, SMA Negeri 1 Seputih Surabaya, dan SMA Negeri 1 Rumbia. Temuan uji coba di lapangan ditunjukkan bahwasannya persentasenya beberapa yang ditanggapi dari instruktur dan peserta didik memenuhi kriteria yang sangat tinggi. Kesimpulannya, *e-book* interaktif ini dinilai begitu baik dan layak dipergunakan agar dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang topik ketika mereka diajar dan dipelajari.¹¹

Kedua, skripsi “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram” yang ditulis oleh Muhamad Aryono Rangko. Survei jawaban peserta

¹¹ Fithriyani Alif Fajrin, “Pengembangan E-Book Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Laju Reaksi,” *Skripsi* 9 (2023): 356–63.

didik, wawancara, dan lembar validasi adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini. Peserta kelas V berjumlah sebelas orang yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Dengan skor rata-rata sebesar 93,5 didasarkan atas kevalidasian oleh ahli media dan materi, temuan penelitian media gambar berbasis *Canva* dinilai sangat valid. Media gambar berbasis *canva* dinilai sangat praktis, terbukti dengan perolehan skor rata-rata sebesar 95% pada survei yang digunakan untuk menganalisis tanggapan peserta didik mengenai tingkat kepraktisan media.¹²

Ketiga, penelitian tentang “Pengembangan *E-book* Berbasis Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 di Sekolah Dasar”. Delia Perdianti menulis Skripsi tersebut. Temuan penelitian ini meliputi penilaian dari ahli media (83,7%), ahli bahasa (95%), dan ahli isi (87,85%), serta penilaian dari pengajar dan peserta didik dengan persentase penilaian sebesar 86,9%. Skor presentasi diperoleh sebesar 88,3% untuk rangkuman hasil penilaian ahli dan pengguna, menunjukkan interpretasi yang sangat baik. Media *E-book* SD Kelas V berbasis multimedia pembelajaran dengan mata pelajaran materi IPA sangat baik dan layak pakai, sesuai hasil penilaian. Minat dan perhatian peserta didik dapat teralihkan pada pembelajaran materi organ pencernaan manusia melalui media pembelajaran *e-book*. Hal ini karena *e-book* terlihat bagus, memiliki komponen media yang beragam.¹³

¹² Muhamad Aryono Rangko, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram,” *Skripsi*, 2022.

¹³ Delia Perdianti, “Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 Di Sekolah Dasar,” *Skripsi*, 2021.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Fithriyani Alif Fajrin dengan judul “Pengembangan <i>E-book</i> Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Penguasaan Konep pada Materi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Laju Reaksi”.	Fokus penelitiannya sama- sama mengembangkan <i>E- book</i> Interaktif berbasis <i>Canva</i> .	1. Penelitian sebelumnya menggunakan model <i>Borg & Gall</i> sedangkan penelitian ini memakai model ADDIE. 2. Materi yang digunakan peneliti terdahulu yaitu faktor- faktor yang mempengaruhi laju reaksi sedangkan penelitian ini yaitu materi Akhlak-Ku
2	Muhamad Aryono Rangko dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram”.	Fokus penelitiannya sama- sama mengembangkan media Interaktif berbasis <i>Canva</i> .	1. Penelitian terdahulu menggunakan model <i>Borg and Gall</i> sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. 2. Materi yang digunakan peneliti terdahulu yaitu Tema 2 Subtema 1

			sedangkan penelitian ini yaitu materi Akhlak-Ku.
3	Delia Perdianti dengan judul “Pengembangan <i>E-book</i> Berbasis Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 Di Sekolah Dasar”.	1. Penelitian ini sama-sama menggunakan model ADDIE. 2. Peneliti sama-sama menggunakan <i>E-book</i> dalam pembelajaran.	Materi yang di gunakan peneliti terdahulu yaitu organ pencernaan manusia pada mata pelajaran IPA sedangkan peneliti ini yaitu materi Akhlak-Ku pada mata pelajaran aqidah akhlak

B. Landasan Teori

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan/materi Ajar

Materi atau bahan pengajaran bisa dikatakan sebagai sesuatu alat penting yang dipergunakan guru dalam mengajar sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.¹⁴ Pendidik dilatih untuk senantiasa ahli dalam berbagai kompetensi, agar siap mengembangkan ide dan bahan ajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁵ Menurut Hasnawati, bahan pengajaran yang efektif adalah bahan ajar yang memudahkan peserta didiknya memahami pelajaran guru dan

¹⁴ Fauziah Azizah Amir, “Pengembangan Bahan Ajar Panca Indera Berbasis Multiple Intelligences Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar,” *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 3, no. 1 (2020): 105–18, doi:10.24256/pijies.v3i1.1141.

¹⁵ Nur Hamida Rampean and Hisbullah, “Pengembangan Materi Ajar Keragaman Suku Bangsa Di Sulawesi Selatan Pada Siswa Kelas IV SD,” *Pijies* 4, no. 1 (2021): 75–90.

mendorong mereka memperluas ilmu yang diperoleh selama menempuh pendidikan. Sebab itu, pendidik harus bisa menyediakan sumber daya pengajaran, yang salah satunya harus spesifik terhadap lingkungan peserta didiknya.¹⁶ Kemudian, Majid mengartikan bahan ajar sebagai segala bentuk pengetahuan, alat, buku, atau bahan yang membantu instruktur atau guru di dalam melakukan kegiatan belajar dan mengajar. Konten yang dimaksudkan dapat berupa nilai tertulis dan lisan. Isi kurikulum di dalamnya merupakan hal yang diharuskan peserta didik untuk memahaminya agar dapat tercapai tujuan dari kurikulum disebut sebagai bahan yang akan diajarkan atau bahan kurikulum (*curriculum material*).¹⁷

Dengan menggunakan definisi-definisi tersebut, kita dapat mengambil kesimpulan bahwasannya bahan ajar ialah semua materi, informasi, dan alat yang disusun metodis untuk menunjukkan kompetensi yang akan dipelajari peserta didik melalui suatu pembelajaran yang di dalamnya dibuat semenarik mungkin. Karenanya, guru diharuskan mampu dalam menciptakan suatu bahan ajar yang menarik agar bisa mencapai tujuan daripada suatu pendidikan yang efektif dan efisien.¹⁸

¹⁶ Hasnawati Hasnawati, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lingkungan Sekitar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 3, no. 1 (2020): 119–34, doi:10.24256/pijies.v3i1.1134.

¹⁷ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016).

¹⁸ Muhammad Irfan Hasanuddin Andi Arif Pemessangi, Indri Hardiyanti, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tulisan Pegon Untuk Santri Pondok Pesantren Riyadhul Badi ' Ah Sumber Baru Kec . Sukamaju Selatan," *Journal of Arabic Language Education* 5, no. 1 (2022): 14.

b. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar mempunyai tujuan umum untuk memandu aktivitas peserta didik sepanjang proses pembelajaran dan menguraikan isi yang harus dijelaskan kepada mereka. Bahan ajar dimaksudkan agar bisa membimbing peserta didik melalui dalam proses pembelajaran kemudian memberikan pengetahuan inti dan keterampilan yang perlu mereka peroleh. Tujuan bahan ajar dapat dikategorikan menjadi tiga kategori didasarkan atas pendekatan pembelajaran yang dilakukan, yaitu:

- 1) Peran bahan ajar dalam pendidikan klasik meliputi sebagai peran yang satu-satunya sumber informasi, pengontrol, pengawas, dan pendukung proses pembelajaran.
- 2) Peran bahan ajar dalam belajar mandiri, seperti berfungsi sebagai media belajar utama, membantu media belajar mandiri lainnya, dan berfungsi sebagai alat perencanaan dan pemantauan prosedur pengumpulan informasi peserta didik.
- 3) Peran bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, yaitu integrasinya ke dalam proses dengan menawarkan informasi latar belakang, pedoman prosedur pembelajaran kelompok, dan rincian peran individu yang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

c. Jenis-jenis Bahan Ajar

Berikut bahan ajar dikelompokkan ke dalam empat kriteria, yaitu:¹⁹

- 1) Materi cetak, yang meliputi buku, modul, lembar kerja, pamflet, dan foto, merupakan bahan pengajaran yang berbeda di atas kertas yang digunakan untuk tujuan pengajaran atau informatif.
- 2) Bahan audio, juga disebut bahan ajar mendengarkan, adalah alat pendidikan yang memakai transmisi radio langsung yang dapat diputar oleh individu atau kelompok. Contohnya termasuk kaset, radio, dan compact disk audio.
- 3) Bahan ajar video, sumber pengajaran yang menggabungkan sinyal pendengaran dengan visual yang bergerak secara berurutan, atau materi audio visual. Film dan *compact* di screenshot untuk video, misalnya.
- 4) Bahan ajar yang lebih interaktif biasanya, pengguna dapat mengubah dua atau lebih jenis media, termasuk teks, musik, grafik, gambar, animasi, dan video.

Didasarkan atas beberapa jenis-jenis bahan ajar tersebut, tentu guru harus bijak dalam memilih bahan ajar, karena harus sesuai dengan kondisi yang ada di kelas agar siswa dapat memperoleh manfaat dari sumber belajar yang disesuaikan dengan kualitas tersebut.

2. Buku Elektronik (*E-book*) Interaktif

a. Pengertian *E-book* Interaktif

E-book, sering disebut sebagai buku elektronik, ialah buku yang tersedia dalam format elektroniknya. *E-book* adalah sebuah informasi digital yang bisa menyerupai teks atau gambar, sementara buku biasanya adalah kumpulan halaman

¹⁹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2013).

cetak yang berisi teks dan gambar. Perangkat elektronik dapat digunakan untuk mengakses buku yang telah beralih dari koleksi cetak di atas kertas ke format digital kapan saja dan dari lokasi mana pun.²⁰ Menurut Suyanto, *e-book* adalah buku yang dalamnya berupa format interaktif menggunakan media elektronik yang berisi informasi yang bisa juga berupa teks atau gambar.²¹ Siswa akan lebih mudah belajar, mencari informasi tentang pendidikan, serta mengembangkan kemandirian dan kreativitas jika mereka mahir menggunakan teknologi.²²

Perkembangan yang seiring dengan kemajuan teknologi adalah buku elektronik interaktif yang memanfaatkan multimedia interaktif. Multimedia interaktif biasanya dibuat untuk ditampilkan hasil daripada pembelajaran sehingga dapat diberikan umpan balik. Mirip dengan multimedia interaktif, media *E-book* interaktif menggunakan teks, grafik, foto, atau video dengan kemampuan umpan balik untuk menyampaikan kumpulan informasi.²³

Definisi ini dapat disimpulkan bahwasannya *e-book* interaktif adalah alat pengajaran yang dimaksudkan untuk membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak dan semakin berkembangnya pemahaman komprehensif tentang materi pelajaran. Sumber pembelajaran berbentuk buku elektronik ini menggabungkan teks, foto, grafik, dan video untuk tertarik perhatian dari peserta

²⁰ P. Harris and G. Ambrose, *Dasar-Dasar Desain Kreatif* (Fairchild: AVA, 2011).

²¹ M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing* (Yogyakarta: penerbit Andi, 2005).

²² Hasriadi and St Marwiyah, "Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendahuluan," *Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 225–32.

²³ Arsyad A, "Media Pembelajaran," 2011, 23–35.

didik saat mereka belajar. Peserta didik akan lebih mudah mempelajari konten dimanapun mereka berada dengan menggunakan buku elektronik, atau *E-book*.

b. Manfaat *E-book* Interaktif

Kwartolo mengklaim bahwasannya secara teori terdapat keuntungan luar biasa menggunakan komputer dan perangkat *E-book* untuk membantu proses pembelajaran. Keunggulan tersebut antara lain:

- 1) Seorang siswa dapat terlihat dilibatkan dalam proses untuk pembelajaran karena materinya menarik dan memiliki makna yang mendalam.
- 2) Peserta didik dapat memahami keraguan dan keingintahuannya dengan memadukan ide-ide segar dan imajinatif dengan apa yang telah diajarkan kepada mereka sebelumnya.
- 3) Izinkan kerja kelompok di antara anak-anak.
- 4) Mendorong peserta didik untuk secara aktif dan penuh semangat bekerja mencapai tujuan mereka.
- 5) Konteks pembelajaran lebih signifikan.
- 6) Memungkinkan *E-book* interaktif memusatkan perhatian mereka dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka.²⁴

Didasarkan atas manfaat yang telah diuraikan bahwasannya jika menggunakan media pembelajaran *E-book* interaktif dalam pembelajaran, maka akan memberikan berbagai manfaat yang luar biasa seperti peserta didik dapat terlihat aktif, peserta didik saling bekerja sama, peserta didik saling

²⁴ Yuli Kwartolo, "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Penabur* No 14, no. 14 (2010): 15–22.

menggabungkan ide kreatif dan saling antusias dalam mencapai tujuan yang diinginkan pada saat pembelajaran berlangsung.

3. *Canva*

a. Pengertian *Canva*

Menurut Pelangi, *Canva* ialah alat desain online yang menawarkan berbagai alat yang di dalam tersedia di *website* atau aplikasi *Canva*, antara lain presentasi, pamflet, resume, brosur, *grafik*, *infografis*, spanduk, *bookmark*, buletin, dan lainnya.²⁵ *Canva* telah muncul di industri teknologi yang ramai. Alat desain online bernama *Canva* menawarkan berbagai templat desain yang diperlukan dalam pembuatan materi pendidikan.²⁶

Wulandari & Mudinillah mengatakan guru kerap memanfaatkan *Canva* sebagai alat pengembangan materi pendidikan.²⁷ Untuk membangun media pembelajaran sekreatif mungkin dan memberikan makna yang lebih daripada komunikatif serta visualisasinya yang lebih menarik untuk perhatian peserta didik, ada beberapa ciri template menarik dipergunakan dalam membangun media dalam pembelajarannya.

Didasarkan atas beberapa pendapat tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya *Canva* merupakan aplikasi yang memfasilitasi pembuatan berbagai macam infografis, majalah, *e-book*, brosur, poster, dan materi presentasi. Karena Cara

²⁵ Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA," *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020): 79–96, <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.

²⁶ Setya Resmini, Intan Satriani, and Dan M Rafi, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Abdimas Siliwangi* 4, no. 2 (2021): 335–43, <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>.

²⁷ Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 102–18, doi:10.32665/jurmia.v2i1.245.

menggunakan Canva cukup menawarkan berbagai ukuran dan gaya templet yang dapat Anda akses melalui internet atau aplikasi di iPhone atau Android.

b. Manfaat *Canva*

Tanjung dan Faiza menyatakan bahwasannya sangat banyak kebermanfaatan jika menggunakan aplikasi *Canva* di dalam membuat media yang akan diajarkan. Manfaat ini mencakup kemampuan untuk bisa dibuatnya berbagai macam desain dengan templet, fitur animasi, dan penomoran halaman, yang semuanya dapat meningkatkan kreativitas dan efisiensi dalam tugas desain baik itu untuk gurunya maupun untuk siswanya. Bahan menariknya itu bisa dipergunakan dalam membuat suatu peta pikiran, *slide*, dan poster untuk presentasi. Hal ini disebabkan banyaknya fitur yang ditawarkan, seperti pemuatan " *drop and drag*" yang memudahkan pemilik menjalankan aplikasi. Peserta didik bahkan dapat bekerja sama selama proses desain, memungkinkan mereka bekerja dalam kelompok.²⁸

Didasarkan atas manfaat *canva* tersebut tentu sangat bisa membantu tenaga Guru dalam membuat suatu bahan yang akan diajarkan yang interaktif dan menarik, sehingga di dalam proses pembelajaran ketika belajar, Peserta didik tidak merasa bosan.

²⁸ Rahma Elvira Tanjung and Delsina Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7, no. 2 (2019): 79, doi:10.24036/voteteknika.v7i2.104261.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Canva*

Berikut kelebihan serta kekurangan pada aplikasi *Canva* yaitu:²⁹

1) Kelebihan aplikasi *Canva*

- a) Mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi *Canva* untuk menghasilkan desain yang mereka perlukan atau inginkan, termasuk infografis, presentasi, poster, sertifikasi, templat video, dan banyak lagi.
- b) Mempermudah seseorang dalam membangun desain yang ditawarkan karena pada aplikasi ini ditawarkannya beragam template yang begitu menarik. Pengguna hanya perlu dalam menyesuaikan tulisannya, warnanya, ukurannya, gambarnya, dan elemen lainnya sesuai dengan preferensinya.
- c) Mudah diperoleh Jika memiliki perangkat, cukup unduh program *Canva* agar tersedia untuk semua grup. Itu dapat diakses melalui platform Android dan iPhone.

2) Kekurangan Aplikasi *Canva*

Dalam hal proses kreatif, *canva* tidak dapat digunakan atau didukung jika

- a) Aplikasi bergantung pada koneksi internet yang memadai dan andal jika laptop atau perangkat yang terhubung pada aplikasi *Canva* tidak memiliki koneksi internet atau data.
- b) Beberapa templet, stiker, ilustrasi, *font*, dan materi berbayar lainnya tersedia dalam aplikasi *Canva* akan tetapi, hal ini tidak menjadi masalah karena orang dapat membuat sesuatu yang menarik menggunakan banyak templat gratis

²⁹ Monoarfa, "Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2021, 1–7.

dan menarik lainnya yang dapat diakses yang hanya mengandalkan kreativitas mereka sendiri.

- c) Kadang-kadang desain yang dipilih mempunyai unsur-unsur yang mirip dengan milik orang lain; baik itu gambar, warna, templat, atau elemen lainnya. Namun, karena konsumen mempunyai pilihan, hal ini tidak menjadi masalah.³⁰

Didasarkan atas uraian tersebut bahwa sesuatu kekurangan dan kelebihan masing-masing yang dimana tidak bisa dipungkiri hal tersebut terjadi, namun kelebihan dari aplikasi *canva* ini sangat luar biasa sehingga pemakainya bisa berkreasi menciptakan suatu produk yang diinginkan.

4. Materi Akhlak-Ku

Akhlak adalah sifat-sifat manusia untuk bergaul dan berinteraksi dengan orang lain dalam bentuk sikap dan tingkah laku, sehingga dapat mengenal akhlak terpuji atau akhlak mahmudah maupun sikap dan tingkah laku yang buruk yang dikenal dengan akhlak tercelah atau akhlak mazmumah. Tentu saja dalam kehidupannya dari bangun tidur hingga kembali istirahat di malam hari, mereka pastinya bersosialisasi dan berhubungan satu sama lain maupun individu lainnya. Tingkah laku dan pola pikir tentu mempunyai nilai di mata orang lain, entah itu nilai terhormat yang membuat menjadi orang baik di hadapan orang lain ataukah nilai buruk yang membuat orang lain membenci.³¹ Terdapat lima materi Akhlak-Ku dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

³⁰ Monoarfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2021, 1–7.

³¹ Ahmad Syauqil Adib, *Akidah Akhlak Kelas VI*, Direktorat KSKK Madrasah (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2020).

a. Pemaaf

Memaafkan berarti orang yang bersedia memaafkan orang lain memiliki kecenderungan untuk menerima kesalahan orang lain tanpa memendam kebencian atau keinginan untuk membalas dendam. Memaafkan seseorang adalah sikap yang jauh lebih terhormat dibandingkan meminta maaf. Orang yang memaafkan biasanya didasari atas kesalahan yang dilakukan orang lain terhadap dirinya, lalu ia rela memaafkan kesalahan orang lain tersebut.

Ketika seseorang meminta maaf, biasa itu karena ia telah merugikan orang lain sebelum menyadari kesalahannya. Hal ini menunjukkan bahwasannya meskipun kedua orang tersebut mempunyai nilai-nilai yang terpuji dan luhur, namun sikap dan sifat orang pertama jelas lebih unggul daripada orang kedua. Sulit untuk memaafkan orang lain, mengendalikan amarah, dan melupakan pelanggaran mereka. Namun, Allah SWT sebenarnya sangat menyukai buah keimanan dan ketaqwaan ini. Karenanya, harus selalu bisa dalam mengusahakan agar dapat berlatih memaafkan orang lain. Sebagai orang yang beriman dan memiliki etika, moral dan akhlak harus mampu menjadi orang pemaaf kepada sesama, sebab sifat pemaaf ini juga merupakan salah satu perintah Allah Swt. dalam surah al-A'raf (7): 199.

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ

Terjemahnya:

“Jadilah pemaaf dan suruhlah orang mengerjakan yang makruf, serta janganpedulikan orang-orang yang bodoh”.³²

³² Abu Husain Muslim bin al-Hajjaj al-Qusyairi an-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab al-Birr wa ash-Shilah wa al-Adab, Jilid 2, No. 2588, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1993 M), h. 526.

Dalam hadis Nabi Muhammad Saw. juga dijelaskan bagaimana mulianya seorang pemaaf kepada yang lain.

حَدَّثَنَا إِسْمَاعِيلُ وَهُوَ ابْنُ جَعْفَرٍ عَنِ الْعَلَاءِ عَنْ أَبِيهِ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ عَنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَا نَقَصَتْ صَدَقَةٌ مِنْ مَالٍ وَمَا زَادَ اللَّهُ عَبْدًا بِعَفْوٍ إِلَّا عِزًّا وَمَا تَوَاضَعَ أَحَدٌ لِلَّهِ إِلَّا رَفَعَهُ اللَّهُ. (رواه مسلم).

Terjemahannya:

“Telah menceritakan kepada kami Isma'il yaitu Ibnu Ja'far dari Al 'Alaa' dari Bapaknya dari Abu Hurairah dari Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: “Sedekah itu tidak akan mengurangi harta. Tidak ada orang yang memberi maaf kepada orang lain, melainkan Allah akan menambah kemuliaannya. Dan tidak ada orang yang merendahkan diri karena Allah, melainkan Allah akan mengangkat derajatnya”. (HR. Muslim).

Banyak hikmah menyatakan penyesalan dan memaafkan yang Allah Swt.

Telah janjikan, yakni:

- 1) Dimuliakan oleh Allah Swt.
- 2) Mendapatkan pahala melebihi pahala sedekah
- 3) Telah meneladani Rasulullah saw.
- 4) Menghapuskan rasa bersalah yang berkepanjangan
- 5) Terbebas dari rasa dendam dan penyakit hati lainnya
- 6) Mempererat persaudaraan³³

³³ Nazirwan dan Kholili Abdullah, Pendidikan agama islam dan budi pekerti. No 6 (Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI, 2022) 47-51.



Gambar 2.1 Saling Memaafkan

b. Tanggung Jawab

Bertanggung jawab berarti sadar akan tingkah laku dan perbuatan diri sendiri, baik disengaja maupun tidak. Bertanggung jawab juga mengacu pada bertindak dengan cara yang menunjukkan pemahaman akan tanggung jawab seseorang. Kewajiban dan tanggung jawab merupakan konsep yang berkaitan erat. Karena tanggung jawab adalah produk sampingan dari kepercayaan, yang berarti bahwasannya tanggung jawab dapat dipercaya, tanggung jawab melekat pada sifat manusia dan telah merasuki setiap aspek keberadaan manusia, membebani setiap individu.³⁴

Tanggung jawab itu dijadikan sebagai ciri dari manusia yang mempunyai beradab. Manusia harus mempertanggung jawabkannya karena menyadari bahwasannya akibat baik atau buruk dari perbuatannya.

- 1) Jangan pernah lupa bahwasannya Allah akan meminta pertanggungjawaban setiap orang atas perbuatannya dalam hidup ini.
- 2) Mengakui besarnya kepercayaan yang diberikan kepada masyarakat.

³⁴ Ahmad Syauqil Adib, *Akidah Aklhlak MI Kelas VI*, (Jakarta: Kementrian Agama RI 2020).

- 3) Mengakui besarnya kepercayaan yang diberikan kepada masyarakat.
- 4) Memiliki keberanian untuk mengakui kesalahan Anda.
- 5) Bersedia mengambil risiko jika terjadi kesalahan.³⁵

Ada beberapa dasar dalam agama yang menjelaskan tentang tanggung jawab sebagai hamba Allah Swt. di dunia ini. (QS. Al-Mudatsir. [74]: 38).³⁶

كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِينَةٌ

Terjemahan:

“Setiap orang bertanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya”.



Gambar 2.2 Tanggung Jawab Pelajar

c. Adil

Adil itu asalnya dari bahasa Arab yang bisa diartikan berada di tengah-tengah, jujur, lurus dan ikhlas. Menurut istilah keadilan adalah menempatkan segala sesuatu pada tempatnya sebagaimana mestinya tanpa ada perlakuan yang salah. Bersikap tidak memihak atau seimbang dan memberikan hak kepada mereka yang berhak tanpa ada pengingkaran adalah apa yang dimaksud dengan

³⁵ Sadi, *Akidah Akhlak* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2016).

³⁶ Kementerian Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahannya* (Jakarta: PT. Lajnah Pentashihan, 2019).

bersikap adil. Maka, orang yang adil tidak akan pernah mendukung apa pun selain kebenaran. menghindari memihak didasarkan atas persahabatan, keluarga, kerabat, kebangsaan, etnis, atau keyakinan agama yang sama. Pola pikir berkeadilan ini merupakan arahan Allah SWT kepada kita dan merupakan salah satu komponen akhlakul karimah. Kebajikan yang paling penting adalah bertindak adil.



Gambar 2.3 Berpilaku Adil

d. Bijaksana

Bijaksana juga bisa berarti berhati-hati, teliti, dan hati-hati. Orang bijak biasanya menggunakan akal didasarkan atas pengalaman dan pengetahuan. Sikap berakal sehat adalah sikap yang tepat dalam menyikapi keadaan, kejadian, atau permasalahan apa pun sehingga muncul keadilan, humor, dan kejernihan hati serta segala sesuatu diselesaikan didasarkan atas kebenaran dan bukan sekedar mengejar nafsu semata. Allah Swt memerintahkan umat Islam untuk berakal budi. Ini menyiratkan bahwasannya Anda harus selalu mempertimbangkan pilihan Anda secara menyeluruh sebelum bertindak untuk menghindari kesalahan. Oleh karena itu umat Islam harus menghindari terburu-buru karena Setan

menganjurkan untuk tergesa-gesa. Setan berubah menjadi musuh sejati manusia. Setan terus-menerus membujuk manusia untuk berbuat jahat.

5. Model ADDIE

a. Pengertian ADDIE

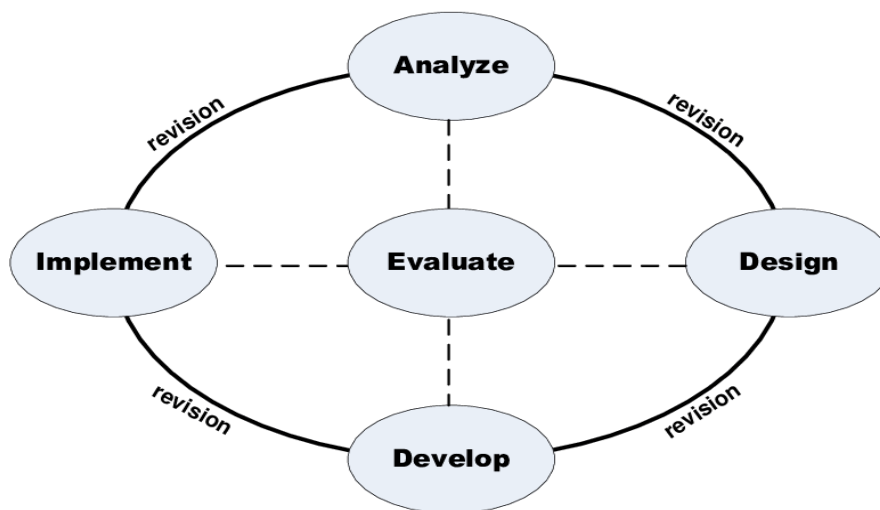
ADDIE adalah singkatan dari *Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE diterapkan agar meningkatkan kinerjanya dalam suatu pembelajaran, dengan fokus pada pengembangan desain dalam produk pembelajarannya. ADDIE adalah sebuah desain pembelajaran yang dipusatkan kepada individu, terdiri dari fase-fase yang langsung dan mempunyai jangka panjangnya, bersifat sistematis, serta menggunakan pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan pembelajaran manusia.³⁷

Model ADDIE awalnya berasal dari sebuah konsep dan desain yang dalam pembelajaran dan teori yang digunakannya oleh tentara Amerika pada tahun 1950. Pada tahun 1975, Florida State University mengembangkan model ini dalam bidang Teknologi Pendidikan, sehingga dapat digunakan oleh seluruh angkatan bersenjata Amerika untuk dihasilkannya seorang prajurit yang sangat berkualitas. Untuk menjadikan model ini lebih dinamis dan realistis untuk digunakan di kelas, praktisi pendidikan memodifikasinya pada pertengahan tahun 1980an. Saat ini, model ADDIE digunakan dalam berbagai bidang selain pendidikan, termasuk mempekerjakan staf untuk bisnis, membuat materi pengajaran, dan mengembangkan teknik dan taktik pembelajaran. Para profesional pendidikan

³⁷ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "2. Evaluasi Kep," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.

membangun prasarana dan fasilitas program pelatihan atau pembelajaran yang mendukung, dinamis, dan sukses dengan menggunakan model ADDIE.³⁸

Didasarkan atas definisi tersebut menyatakan bahwasannya model ADDIE ialah model dalam pengembangannya yang efektif dan dinamis sebagai pedoman untuk menunjang kinerja program yang membangun perangkat pembelajaran. Diagram blok model ADDIE seperti terlihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Model ADDIE

b. Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE

Ada Beberapa tahap pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

1) Analisis (*Analysis*)

Menganalisis tuntutan untuk menciptakan barang baru (model, teknik, media, dan bahan ajar) serta prasyarat dan kelayakan untuk melakukannya merupakan langkah pertama dari proses penelitian pembuatan model ADDIE. Pengembangan suatu produk dapat dimulai dari permasalahan pada produk yang

³⁸ D Junaedi, *Desain Pembelajaran Model ADDIE* (Sukabumi: STAI Syamsul Ulum, 2019).

sudah ada atau yang diterapkan, termasuk kebutuhannya dalam sasaran, teknologi, lingkungan belajar, karakteristik siswa, dan elemen lainnya.³⁹

2) Desain (*Design*)

Dalam paradigma penelitian dan pengembangan ADDIE, proses desain merupakan tahapan metodologis yang dimulai dengan pembuatan konsep dan konten produk. Desain produk saat ini masih bersifat konseptual dan pada akhirnya akan menjadi landasan prosedur pengembangan.⁴⁰

3) Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan metodologi penelitian pengembangan ADDIE mencakup tindakan untuk mengimplementasikan desain produk yang dikembangkan sebelumnya. Landasan konseptual untuk menerapkan produk baru ke dalam praktik telah dibuat pada tahap awal. Setelah ini, produk yang dapat digunakan dibuat menggunakan model ini.⁴¹

4) Implementasi (*Implementation*)

Implementasi mengacu pada proses aktual untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Mengimplementasikan produk menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan. ADDIE meminta masukan tentang

³⁹ Taufik Rusmayana, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*, Universitas Nusantara PGRI Kediri, vol. 01 (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2017).

⁴⁰ Taufik Rusmayana, “*Model Pembelajaran ADDIE Integrasi pedati di SMK PGRI karisma Bangsa Sebagai Pengganti praktek kerja lapangan dimasa pandemi covid-19*”(Bandung : Widina Bhakti Persada 2021) 14.

⁴¹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model,” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42, doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124.

produk yang akan datang. Berdasarkan desain produk yang telah disiapkan, maka dilakukan implementasi.⁴²

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam penelitian pengembangan model ADDIE, langkah evaluasi berupaya memberikan masukan kepada konsumen terhadap produk agar dapat dilakukan perubahan sebagai respons terhadap temuan evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi. Mengukur pencapaian tujuan pengembangan dan menawarkan evaluasi sumber daya pengajaran, termasuk e-book interaktif, adalah tujuan akhir evaluasi.⁴³

Didasarkan atas uraian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwasannya produk yang teruji secara empiris merupakan tujuan dari pendekatan penelitian dan pengembangan ADDIE.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model ADDIE

Paradigma ADDIE hadir dengan sejumlah kelebihan dan kekurangan. Sifat langkah implementasi yang sistematis dan sistemik inilah yang menjadi keunggulannya. Namun kelemahannya muncul pada tahap desain karena model ADDIE tidak memberikan penjelasan rinci tentang cara memecah tujuan utama menjadi tujuan yang lebih fokus dan dapat dicapai. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dari keseluruhan proses pembangunan, analisis dan perencanaan harus dilakukan dengan baik.

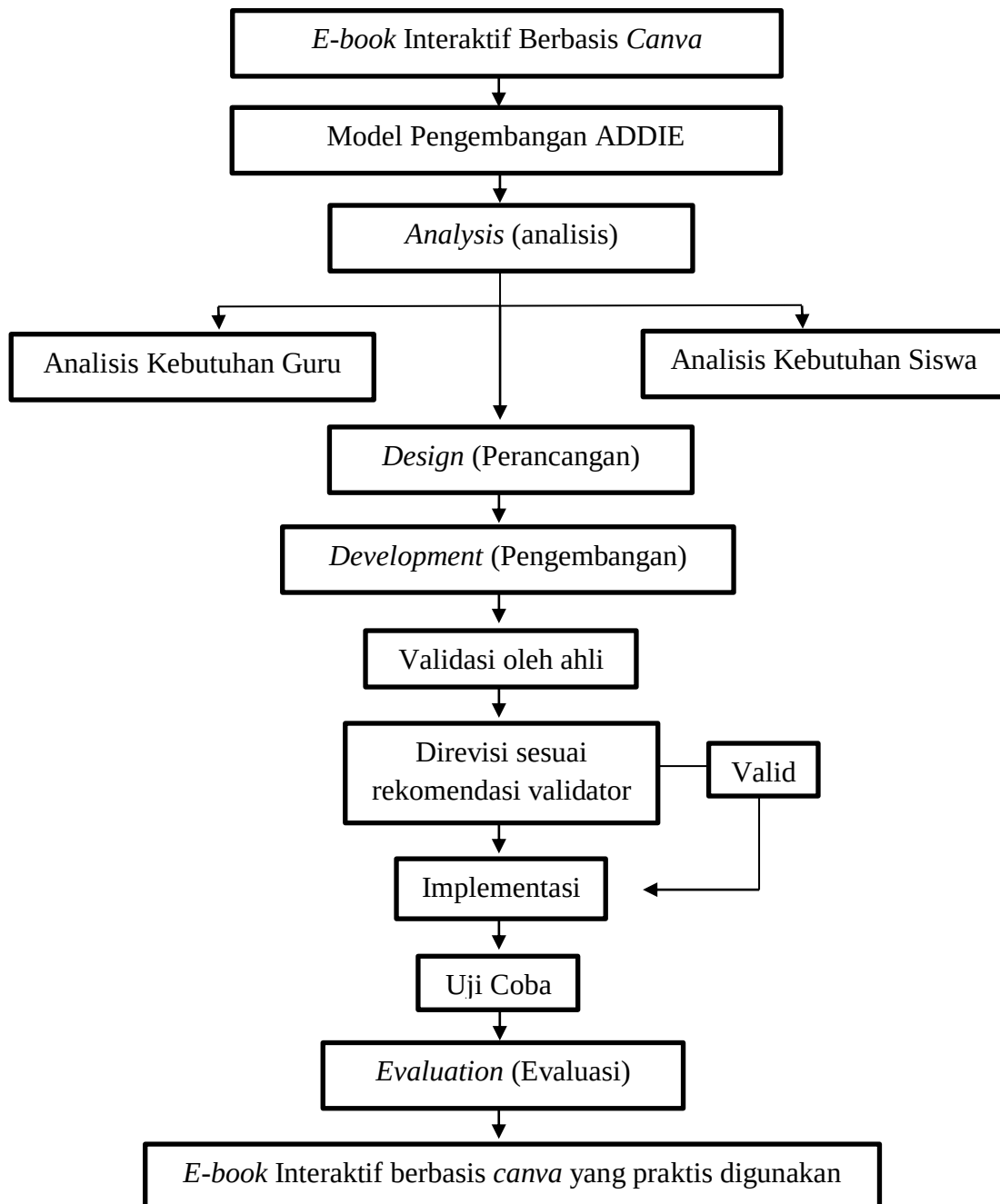
⁴² Taufik Rusmayana, “*Model Pembelajaran ADDIE Integrasi pedati di SMK PGRI karisma Bangsa Sebagai Pengganti praktek kerja lapangan dimasa pandemi covid-19*”(Bandung : Widina Bhakti Persada 2021) 15.

⁴³ Endang Mulyatiningsih, “Pengembangan Model Pembelajaran,” *Islamic Education Journal*, 2015.

C. Kerangka Pikir

E-book interaktif yang bisa dikembangkan dalam tergunakannya aplikasi *Canva* yang ditujukan dalam melakukan peningkatan konsep yang dikuasai oleh peserta didik. Perkembangan teknologi informasi, terutama dalam bidang pendidikan, telah meningkat secara signifikan. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan dapat meningkatkan lagi sisi dari kualitas dari pada ilmu pengetahuan manusia. Pembuatan buku elektronik interaktif merupakan salah satu penerapan teknologi informasi dan komunikasi di dalam kelas.

Data penelitian lapangan menunjukkan bahwa guru hanya memanfaatkan buku teks dan buku pdf selama proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Peserta didik hanya memperhatikan, mencatat, dan mengerjakan tugas. karenanya, sangat diperlukannya pembuatan *e-book* interaktif dengan teks, grafik, video, dan animasi yang menarik serta kuis interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap ide-ide dalam Akhlak-Ku.



Gambar 2.5 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Di dalam Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk membuat produk bahan ajar. Model ini dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996. Penelitian dan pengembangan bertujuan menciptakan produk tertentu dan menguji keefektivannya. Sugiyono mendukung gagasan ini dengan menyatakan bahwasannya metode ini digunakan untuk dihasilkannya dan menguji keefektifan suatu produk.⁴⁴

Didasarkan atas penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi Akhlak-Ku. Proses penelitian menggunakan lima langkah dalam model pengembangan ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.⁴⁵

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung selama 3 bulan, dari 1 Februari 2024 hingga 7 Mei 2024, di MIS Hidayatul Ilmi Kalitata, Kecamatan Malangke Barat, Kabupaten Luwu Utara. Lokasi ini dipilih karena peneliti telah melakukan pra-penelitian dan menemukan karakteristik serta permasalahan yang relevan dengan tujuan penelitian.

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).

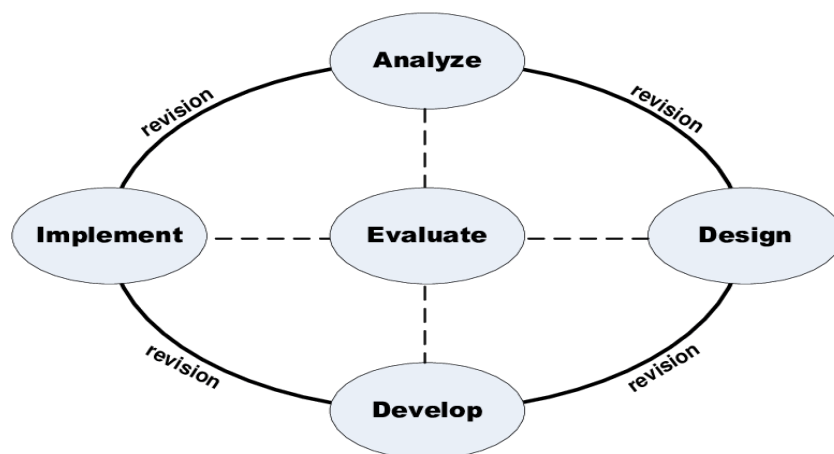
⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2015).

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan 11 siswa kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata, sementara objek penelitiannya adalah pengembangan bahan ajar berupa *E-book* Interaktif.

D. Prosedur Pengembangan

Peneliti memilih model ADDIE karena dianggap efisien, efektif, dan mendukung kinerja secara keseluruhan. Model ini terdiri dari lima tahapan yang kelimanya saling terhubung dan terstruktur, sehingga setiap tahap dapat dilacak tanpa mengganggu proses dari awal hingga akhir. Kelima tahap ini relatif sederhana dibandingkan metode desain lainnya. Kelebihan model ADDIE adalah kesederhanaannya dan pengorganisasian yang baik, sehingga mudah dipahami dan diterapkan dalam pengembangan produk atau program. Langkah-langkah untuk mengembangkan ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Addie

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan pertama, yaitu analisis, peneliti melakukan berbagai kegiatan dalam menganalisis suatu kebutuhan di dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan suatu informasi mengenai produk yang akan dikembangkannya. Berikut merupakan beberapa langkah yang biasa digunakan sebagai bagian dari analisis: Penilaian kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi isu-isu utama mengenai penggunaan media pendidikan. Tujuannya adalah untuk lebih memahami kebutuhan lingkungan belajar. Peneliti melakukan wawancara dengan guru Aqidah Akhlak MIS Hidayatul Ilmi Kalitata, yang berupaya memahami tantangan yang terkait dengan pembelajaran dan menentukan produk yang akan dikembangkan dikaitkan dengan program proses pembelajaran yang didasarkan atas karakteristik peserta didik. Diperoleh hasil wawancara peneliti dari guru mata pelajaran Hidayatul Ilmi Kalitata MIS Aqidah Akhlak, ditentukan bahwasannya guru memerlukan lingkungan belajar yang dapat berkontribusi yang sifatnya membimbing mereka menuju pembelajaran yang mandiri.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahapan yang dilakukan pada tahap desain media pembelajaran *E-book* Interaktif, didasarkan atas hasil analisis sebelumnya:

- a. Memilih bahan ajar yang sesuai dengan hasil analisis dan karakteristik peserta didik.
- b. Dirumuskannya materi dengan dia disesuaikan sebagai bahan suatu pembelajaranserta menyusun uraian materi yang akan ditampilkan dalam *E-book* interaktif.

- c. Membuat rancangan awal yang akan diimplementasikan pada *E-book* interaktif.
- d. Menyusun instrumen penilaian *E-book*, termasuk lembar validasi untuk ahli materi, media, dan bahasa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan dalam model ADDIE mencakup aktivitas desain dan implementasi produk. Tahapan dimana desain yang telah dibuat direalisasikan secara nyata dan produk disusun sesuai dengan desain tahap sebelumnya. Desain produk yang disiapkan dikembangkan sesuai dengan tahapan berikut:

- a. Peneliti mengembangkan dan merancang produk berupa *E-book* interaktif. Tahap ini, peneliti membuat desain konsep untuk instrumen produk.
- b. Peneliti mengintegrasikan bahan-bahan yang telah dikumpulkan untuk menyusun bahan ajar. Selanjutnya peneliti melakukan revisi ulang atas bahan ajar yang telah disusun sebelum divalidasi. Setelah sesuai, produk akan untuk divalidasi.
- c. Pembuatan angket validitas produk dilakukan oleh ahli bahasa, materi media, serta untuk tenaga pengajar dan peserta didik.
- d. Validasi desain dilakukan terkait dengan media pembelajaran *E-book* interaktif. Validasi terdiri dari tiga tahapan, yakni diuji oleh ahli materi, media, dan ahli bahasa. Setiap validatornya dimintai dalam memberikan penilaian.
- e. Setelah menerima masukan dari para ahli dan melakukan validasi, kelemahan produk diidentifikasi. Lalu dilakukan perbaikan untuk menghasilkan produk

yang lebih maksimal. Produk yang telah direvisi dan dinilai baik akan melanjutkan ke tahap implementasi.

4. Tahap Implementasi(*Implementation*)

Uji coba skala kecil yang dijadikan sebagai subjek uji tahap implementasi diikuti oleh 11 siswa kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata. Tujuan mengumpulkan umpan balik siswa mengenai *e-book* interaktif adalah untuk membantu peneliti menentukan seberapa berguna bahan ajar tersebut.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ialah suatu proses dalam menganalisis tahapan pelaksanaan bahan ajar dan melakukan revisi jika masih terdapat kekurangan. Setelah itu media layak digunakan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini memiliki kualitas yang dipengaruhi oleh dua faktor utama: keefektifan sebuah instrumen penelitian dan keefisienan dalam mengumpulkan datanya. Validitas dan reliabilitas suatu alat penelitian, serta ketepatan dalam teknik pengumpulan datanya, adalah faktor kunci yang memengaruhi kualitas instrumen tersebut. Selain itu, mempertimbangkan metode atau prosedur pengumpulan data memungkinkan penggunaan kuesioner dan observasi.

1) Observasi

Salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data penting adalah observasi, terutama ketika fokusnya adalah perilaku manusia, proses kerja, atau fenomena alam. Dalam observasi, peneliti mengamati fenomena langsung tanpa melakukan perubahan atau manipulasi. Sedangkan pengumpulan

data pra penelitian melalui observasi, yang dilakukan peneliti adalah mengamati keadaan di sekolah dalam mengajar dan belajar.

Tabel.3.1Kisi-kisi Observasi

No	Kisi-Kisi Observasi	Hal yang diamati
1.	Kegiatan Visual	Memperhatikan Guru dan siswa Mengamati slide pelajaran Mengamati metode dilakukan guru
2.	Kegiatan Lisan	Kesediaan bertanya Kesediaan Menjawab Berdiskusi dengan teman
3.	Kegiatan Mendengarkan	Mendengarkan Perintah/Arahan guru Mendengarkan Materi Mendengarkan diskusi teman kelompok
4.	Kegiatan Menulis	Mencatat Materi Pembelajaran Mengerjakan Tugas

2) Angket

a) Lembar Angket Validasi

Para ahli di bidang media, konten, dan bahasa dilibatkan dalam kuesioner validasi *e-book*. Mengenai hasil selanjutnya, dengan memberikan rekomendasi dan masukan diperoleh penilaian sebagai berikut: 4 valid (boleh digunakan tanpa

revisi), 3 cukup valid (dapat digunakan dengan sedikit revisi), 2 kurang valid (tidak dapat digunakan), dan 1 untuk tidak dapat diterima (dilarang digunakan).

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validator Ahli Media⁴⁶

No	Aspek Yang dinilai	Indikator
1	Tampilan	Daya tarik desain Akurasi pemilihan warna <i>background</i>. Kecocokan warna tulisan dengan <i>background</i>. Penggunaan font dan ukuran.
2	Kegunaan/manfaat	Kemudahan penggunaan <i>E-Book</i> Interaktif. Dapat diakses dalam bentuk link. Mudah dioperasikan memakai PC/ Laptop atau android. Meningkatkan minat belajar peserta didik Meningkatkan kemandirian belajar peserta didik

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen Validator Ahli Bahasa⁴⁷

NO	Aspek Yang dinilai	Indikator
1	Bahasa	1. Memakai bahasa yang baik dan benar. 2. Kesederhanaan dan kemudahan untuk dipahami kata yang digunakan. 3. Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami. 4. Kalimat yang digunakan mudah dipahami. 5. Kejelasan huruf dan angka. 6. Ketetapan ejaan. 7. Ketetapan tata bahasa. 8. Kebenaran tanda baca.

⁴⁶ Urip Purwono, *Standar Penilaian Bahan Ajar* (Jakarta: BNSP, 2008).

⁴⁷ Badan Standar Nasional Pendidikan, *Model Penilaian Kelas* (Jakarta: Depdiknas, 2008).

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validator Ahli Materi⁴⁸

NO	Aspek	Indikator
1	Materi	1. Bahan ajar yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran. 2. Bahan ajar yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3. Penyajian materi yang mudah dipahami.
2	Kelayakan Isi	1. Kesesuaian materi dengan KI dan KD. 2. Kesesuaian materi dengan Akhlak-Ku.

b) Lembar Angket Respon Peserta didik dan Guru

Penggunaan kuesioner merupakan teknik yang berguna untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu, peneliti harus menyadari dengan tepat faktor-faktor mana yang harus dinilai serta tanggapan apa yang harus diantisipasi dari para partisipan. Terdapat pertanyaan mengenai responden, khususnya siswa dan guru, pada formulir kuesioner untuk item E-book interaktif. Dengan hasil sebagai berikut: Terdapat 4 bobot untuk (SS) sangat setuju, diberi nilai 3, (S) setuju, diberi nilai 2, (TS) tidak setuju, 1 dan (STS) sangat tidak setuju.

Tabel 3.5 kisi-kisi instrumen praktikalitas⁴⁹

No	Aspek Yang Dinilai	Indikator
----	--------------------	-----------

⁴⁸ Urip Purwono, *Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi* (Jakarta: Lambung Pustaka UNY, 2014), [https://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN 1.1-1.10.pdf](https://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN%201.1-1.10.pdf).

⁴⁹ Yuanda Sari, "Pengembangan Web Learning Materi Integral Tak Tentu Menggunakan Google Sites Berbasis Improve Pada Siswa Kelas Xi Sman 1 Luwu," *Skripsi, Iain Palopo*, 2022, 34.

1	Tampilan / desain	Tampilan atau desain <i>E-book</i> menarik
2	Materi	Materi yang mudah dipahami
3	Bahasa	Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.
4	Manfaat	Dapat diakses dalam bentuk <i>link</i> Mudah dioperasikan menggunakan <i>PC/laptop</i> atau <i>android</i> Meningkatkan semangat belajar peserta didik Meningkatkan kemandirian belajar peserta didik Meningkatkan pemahaman pemecahan masalah peserta didik

3) Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi permasalahan dan mengumpulkan informasi yang dapat mendukung pengembangan *E-book* interaktif berbasis *Canva* di kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata. Adapun kisi-kisi wawancara yang dapat dilihat tabel 3.6:

Tabel 3.6 Pedoman wawancara guru⁵⁰

No	Pertanyaan
1.	Metode apa yang digunakan dalam pembelajaran?
2.	Apa saja permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran?
3.	Bagaimana keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan

⁵⁰ Anita Darwiningtyas, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Web Google Sites Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Daya Hantar Listrik Larutan," *International Journal of Technology* 47, no. 1 (2023): 109, <https://doi.org/10.1016/j.tranpol.2019.01.002%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.cstp.2023.100950%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.geoforum.2021.04.007%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.trd.2021.102816%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.tra.2020.03.015%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.eastsj.20>.

pembelajaran?

4. Bahan ajar apa yang biasanya digunakan oleh bapak?
 5. Apakah anda mengetahui tentang *E-book* Interaktif?
 6. Apakah *E-book* Interaktif pernah digunakan sebelumnya?
 7. Apakah anda setuju apabila dilakukan penelitian dan pengembangan *E-book* Interaktif?
 8. Menurut bapak, apakah media pembelajaran berbasis *E-book* Interaktif cocok jika diterapkan pada materi Akhlak-Ku?
-

F. Teknik Analisis Data

Keabsahan dan keefektifan materi Bahan ajar *E-book* interaktif diuji dengan menggunakan statistik deskriptif setelah data terkumpul dengan menggunakan alat yang digunakan. Untuk menunjukkan keabsahan produk, data yang dikumpulkan dari hasil validasi oleh validator kemudian dievaluasi.

Masukan, komentar dan rekomendasi dari validator menjadi bahan pertimbangan dalam menganalisis hasil validasi ahli yang berfungsi untuk menyempurnakan hasil akhir. Setiap validatornya menerima lembar validasi, mereka mengisi dengan skala Likert 1-4 sebagai berikut::

Skor 1 : Terlarang digunakan (Tidak valid)

Skor 2 : Tidak dapat digunakan (Kurang valid)

Skor 3 : Dapat digunakan dengan revisi kecil (Cukup valid)

Skor 4 : Dapat digunakan tanpa revisi (Valid)

Masukan, saran maupun kritik dari ketiga validator diperhitungkan saat menganalisis data validasi dari mereka. Temuan analisis diikuti saat produk sudah di revisi. Selain itu, validitas dapat ditentukan dengan menggunakan hasil validator berdasarkan lembar validitas dengan rumus berikut :⁵¹

$$Presentase = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria validitas sebuah produk dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut ini ⁵²

Tabel 3.7 Kriteria validitas

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
81% -100%	Sangat Valid
63% - 80%	Valid
44% - 62%	Cukup Valid
25% - 43%	Kurang Valid
0%-24%	Tidak Valid

Rumus Praktikalitas sebagai berikut:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

P : Nilai Pratikis

⁵¹ Sudi Dul Aji and Muhammad Nur Hudha, “Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika,” *Science Education Journal* 1, no. 1 (2017): 42.

⁵² Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, Dan Peneliti Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2010).

R : Skor yang di Peroleh

SM : Skor Maksimum

Kriteria praktikalitas sebuah produk dapat dilihat pada tabel 3.8 sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Praktikalitas⁵³

Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
81% -100%	Sangat Praktis
63% - 80%	Praktis
44% - 62%	Cukup Praktis
25% - 43%	Kurang Praktis
0%-24%	Tidak Praktis

⁵³ Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan peneliti pemula*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 85

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum MIS Hidayatul Ilmi Kalitata

Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Hidayatul Ilmi Kalitata terletak di dusun Sukabumi, desa Kalitata, kecamatan Malangke Barat, kabupaten Luwu Utara, provinsi Sulawesi Selatan. MIS Hidayatul Ilmi merupakan madrasah yang pertama berada didesa Kalitata. Awal mula terbentuk madrasah ini dimulai tahun 2013 yang di mana madrasah ini awalnya bernama Al-ma'arif Assadiyah dan berubah menjadi MIS Hidayatul Ilmi Kalitata pada tahun 2018 dengan status kepemilikan mandiri. Kepala sekolah MIS Hidayatul Ilmi Kalitata ialah bapak Ahmad Darianto Thahir, S.Pd.I., M.Pd. MIS Hidayatul Ilmi Kalitata dari tahun ketahun mengalami kemajuan mulai dari kelengkapan prasarananya maupun kuantitas peserta didik sehingga dapat bersaing dengan sekolah lainnya.

a. Visi

Terbentuknya generasi muslim yang cerdas, berkepribadian, berakhlakul karimah, terampil, kreatif, dan berbudaya.

b. Misi

- 1) Menyiapkan sistem pendidikan agama dan umum yang menitikberatkan pada peningkatan kualitas pengajar dan peserta didik di bidang IMTAQ dan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 2) Memperoleh dan mengamalkan prinsip-prinsip moral dalam kehidupan sehari-hari yang selaras dengan ajaran Islam.

- 3) Membantu peserta didik mencapai potensi maksimalnya sehingga mampu menjadi kompeten dan inovatif dalam ranah sosial, agama, budaya, kebangsaan, dan kenegaraan.
- 4) Memperkuat kebiasaan hidup bermasyarakat yang berperilaku bertanggung jawab dan disiplin, baik di lingkungan madrasah maupun masyarakat.
- 5) Menggunakan manajemen berbasis madrasah.

c. Sarana dan Prasarana MIS Hidayatul Ilmi Kalitata

Sarana dan prasarana merupakan faktor pendukung penting yang berdampak signifikan terhadap kegiatan belajar mengajar dan menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas.

2. Hasil Pengembangan Produk

Pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk *e-book* interaktif pembelajaran aqidah akhlak dengan materi 'Akhlak ku' berbasis *Canva*. Penelitian dilakukan di MIS Hidayatul Ilmi Kalitata dengan tujuan untuk menilai kelayakan (validitas dan praktikalitas) *e-book* interaktif berbasis *Canva* dalam proses pembelajaran. Proses pengembangan menggunakan model ADDIE memiliki 5 tahapan. Temuan penelitian pada setiap tahap adalah sebagai berikut:

a. Tahap analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan dua jenis analisis pada tahap proses ini, yang merupakan langkah pertama pengembangan produk: analisis kebutuhan untuk guru dan siswa.

1) Analisis kebutuhan peserta didik

Peneliti melakukan analisis dalam kebutuhan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung yang dimana peneliti mengumpulkan informasi melalui penyebaran angket kepada peserta didik. Sebelas siswa kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata akan menjawab dua belas pertanyaan dalam angket siswa yang meliputi sumber belajar, media pembelajaran, dan teknik pembelajaran. Berikut hasil analisis kebutuhan dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta didik Terhadap *E-book* Interaktif

No	Indikator	Frekuensi		Presentase (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak?	5	6	41,6%	50%
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini?	4	7	33,3%	58,3%
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	11	0	100%	0%
4.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	11	0	100%	0%
5.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	0	11	0%	100%
6.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	11	0	100%	0%
7.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran akidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat <i>smarthphone</i> ?	11	0	100%	0%
8.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual <i>e-book</i>	0	11	0%	100%

Didasarkan atas hasil analisis kebutuhan siswa pada tabel 4.1 terlihat bahwasannya separuh siswa mengalami kesulitan belajar yang ditunjukkan oleh angket nomor 1 dengan persentase 50%. Kemudian angket nomor 2 terlihat bahwa terdapat empat peserta didik yang memilih Ya dengan skor 33,3% sedangkan ada tujuh peserta didik yang memilih tidak dengan skor 58,3%. Pada angket nomor 3 proses pembelajaran materi yang di berikan guru mendapat skor 100%. Selain itu, seluruh siswa rutin menggunakan bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, seperti terlihat pada angket nomor 4 dengan skor 100%. Selain itu, 100% siswa melaporkan bahwasannya mereka tidak pernah menggunakan bahan ajar yang beragam karena guru mereka tidak memasukkannya ke dalam proses pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan pada item angket nomor 5. Selain itu, item nomor 10 yang mendapat nilai 83,3% menunjukkan bahwa sebagian besar pengajar menggunakan pendekatan ceramah ketika menyampaikan pengetahuan.

Metode yang digunakan guru terlihat pada poin 10 ialah metode ceramah dengan skor 100%. Terbatasnya variasi bahan ajar turut menyebabkan kesulitan siswa dalam menangkap materi yang disajikan. Meskipun sebagian kecil siswa berhasil memahami materi melalui metode yang ada saat ini, 100% siswa menyatakan keinginannya terhadap bahan ajar berbasis digital (*smartphone*) yang inovatif dan menarik agar pembelajaran menjadi lebih menarik sentimen ini tercermin pada item nomor 6 dan 7. Kemudian, kuesioner pada nomor 8, menunjukkan bahwasannya 100% siswa belum terbiasa dengan *e-book* interaktif sebagai bahan ajar karena belum pernah digunakan dalam pengalaman belajar mereka. Pada item nomor 9 Siswa setuju jika bahan ajar menggunakan *e-book*

interaktif dengan skor 100%. metode Pada angket nomor 11 terlihat proses pembelajaran yang mendominasi ialah guru dan siswa dengan skor 100%. Dalam poin ke 12 terlihat bahwa sebelas peserta didik memilih *e-book* interaktif untuk di gunakan dalam pembelajaran dengan skor 100%. Didasarkan atas analisis rinci bahan ajar *e-book* interaktif terhadap kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwasannya terdapat kebutuhan yang signifikan terhadap *e-book* interaktif dalam pembelajaran.

2) Analisis Kebutuhan Guru

Dilakukan Wawancara kepada guru, untuk menilai kebutuhan guru dalam hal kegiatan pembelajaran. Pertanyaan wawancara yang terdiri dari 10 pertanyaan berfokus pada materi pembelajaran, metode pengajaran, dan praktik di kelas. Respondennya ialah guru Kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata. Didasarkan atas analisis kebutuhan guru terhadap *e-book* interaktif yang diperoleh dari respon kuesioner, temuan akan dirangkum dalam narasi berikut:

Ahmad Darianto Thahir, S.Pd.I. M.Pd. sebagai kepala Madrasah Hidayatul ilmi kalitata dan guru aqidah akhlak menyatakan bahwasannya permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yakni sumber belajar dan media pembelajaran dalam bentuk teknologi masih kurang digunakan sehingga guru hanya menggunakan bahan ajar buku cetak dan buku digital dalam bentuk pdf, selain itu belum pernah digunakan bahan ajar yang bervariasi seperti *e-book* interaktif. Peserta didik dalam pengumpulan tugas belum tepat waktu dengan demikian guru menyarankan jika adanya bahan ajar bervariasi dalam bentuk

teknologi yang diterapkan, maka akan menambah suatu bahan ajar yang menarik dan praktis digunakan dalam proses belajar mengajar.⁵⁴

b. Tahapan Perancangan (*Design*)

Langkah selanjutnya ialah tahapan desain. Pada tahap ini peneliti telah melakukan beberapa macam kegiatan yaitu pengumpulan data, perancangan *e-book* interaktif, perancangan instrumen.

1) Pengumpulan Data

Sebelum membuat *e-book* interaktif, peneliti mengevaluasi materi yang dimaksudkan untuk digunakan di dalamnya. Termasuk mempelajari berbagai referensi terkait Akhlak-ku. Peneliti juga menganalisis kompetensi dasar, kompetensi inti, dan tujuan pembelajaran pada materi Akhlak-ku untuk memastikan *e-book* interaktif efektif mendukung standar kompetensi siswa. Beberapa referensi yang dapat menjadi panduan dalam penyusunan *e-book* interaktif antara lain:

- a) Dalam buku Ahmad Syauqil Adib dengan tema Akidah Akhlak peneliti mengambil materi tentang Akhlak-ku yang membahas tentang Pemaaf, Adil, Bijaksana, dan Tanggung Jawab yang telah dirangkum oleh peneliti.⁵⁵

⁵⁴ Ahmad Dariant Thohir, “Hasil Wawancara” (Kalitata, 2024).

⁵⁵ Ahmad Syauqil Adib, Akidah Akhlak. No 1 (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2020) 40-50.

- b) Dalam buku Sadi dengan tema Akidah Akhlak untuk kelas 6 peneliti mengambil materi berhias diri dengan akhlak terpuji yang membahas tentang pengertian, dalil, manfaat, dan contoh tanggung jawab, adil dan bijaksana.⁵⁶
- c) Nazirwan dan Kholili Abdullah dalam bukunya dengan tema pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas 6 peneliti mengambil materi hidup damai dengan saling memaafkan didalamnya membahas tentang pengertian maaf dan memaafkan dan pentingnya mengatakan penyesalan.⁵⁷

Semua referensi yang telah dikumpulkan akan dipilah dan dirangkum sesuai dengan kompetensi materi Akhlak-ku. Kemudian, menggunakan aplikasi *Canva*, materi ini akan dimuat ke dalam *e-book* interaktif.

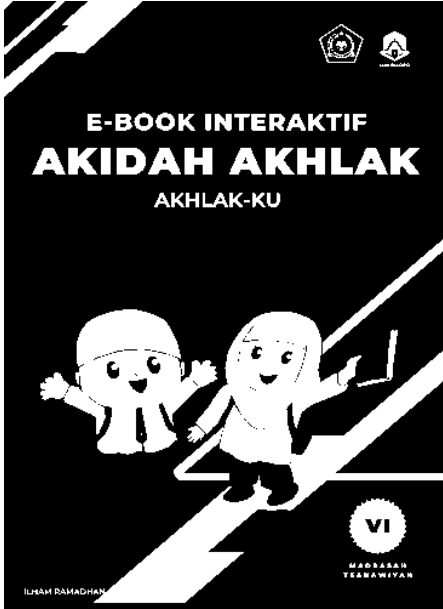
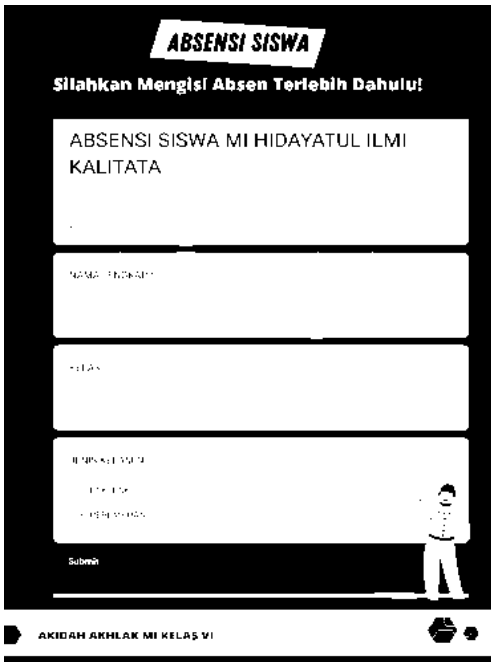
2) Membuat Rancangan *E-book* Interaktif

Setelah pengumpulan data selesai, peneliti mulai membuat bahan ajar *e-book* interaktif materi akhlak-ku dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Saat merancang *e-book* interaktif, komponen yang membentuknya harus dipertimbangkan agar produk yang dihasilkan tersusun dengan sistematis. Berikut Tabel 4.2 menunjukkan rancangan *e-book* interaktif pembelajaran Aqidah Akhlak yang menggunakan *Canva*.

⁵⁶ Sadi, Akidah Akhlak. No 1 (Jakarta: Kementrian Agama RI, 2016) 45-50.

⁵⁷ Nazirwan dan Kholili Abdullah, Pendidikan agama islam dan budi pekerti. No 6 (Jakarta Selatan: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi RI, 2022) 47-51.

Tabel 4.2 Storyboard E-book Interaktif

No	Board	Keterangan
1.		Dengan dominasi warna background Hijau, pada bagian atas terdapat logo IAIN Palopo dan Kementerian Agama, sertaterdapat gambar anak sekolah yang ceria dan bertuliskan teks “E-book interaktif Akidah Akhlak dengan materi Akhlak-Ku”. Dibagian bawa terdapat kelas VI Madrasah Ibtidayah dan terdapat tulisan nama pembuat Ilham Ramadhan S.
2.		Absensi peserta didik menggunakan <i>google form</i> yang memudahkan mengisi absen, pada bagian background terdapat abstrak baground yang bernuansa moderen, kemudian terdapat elemen guru sebagai pemanis desain, terdapat petunjuk untuk mengisi absen.

5.



Disebelah atas terdapat tulisan video pembelajaran yang artinya slide yang berisi video pembelajaran tentang akhlak-ku yang dimana terdapat bentuk kotak untuk tempat video pembelajran, kemudian backgroun berwarna hijau tua dan juga ada elemen home yang di pencet akan menuju ke menu utama dan ada elemen video.

6.



Didalam menu quiz terdapat nantinya google form yang berisi quiz peserta didik tentang soal-soal materi akhlak-ku dan juga ada menu home yang nantinya ditekan langsung menuju menu utama dan ada sedangkan backgrounnya berwarna hijau tua yang indah.

3) Perancangan Instrumen

Kebutuhan penelitian mengarah pada desain instrumen. Survei kepraktisan dan lembar validasi adalah dua jenis instrumen yang digunakan. Para ahli di bidangnya masing-masing, antara lain ahli media, ahli bahasa, ahli materi, dan validator angket, mengevaluasi setiap instrumen. Lembar validasi mencakup pernyataan untuk menilai kesesuaian produk sebelum pengujian lapangan. Sedangkan angket kepraktisan terdiri dari pertanyaan skala *Likert*. Pada pelaksanaan lapangan, satu angket kepraktisan dibagikan kepada seorang guru Aqidah Akhlak dan 11 siswa Kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata untuk mengevaluasi keefektifan *e-book* interaktif tersebut.

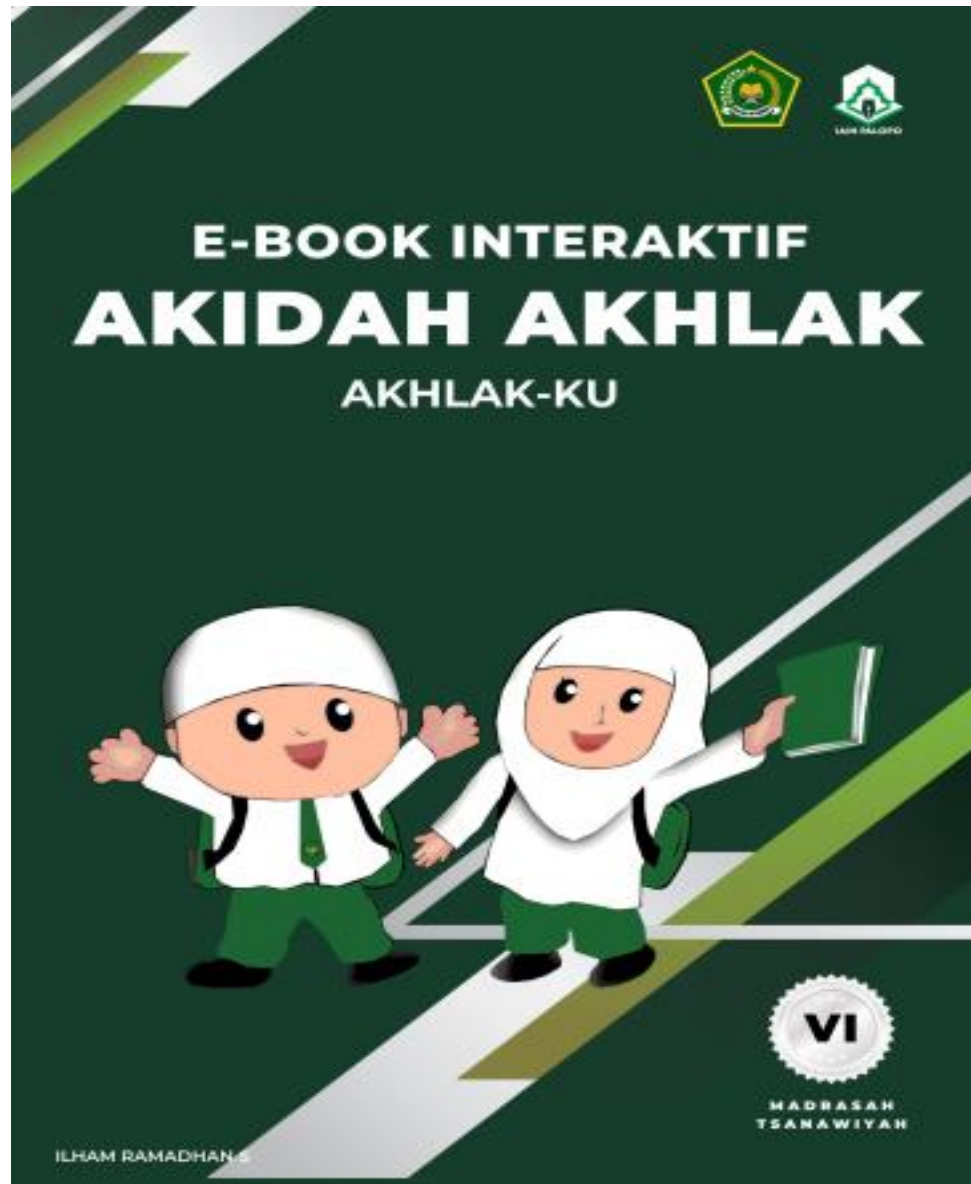
c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan untuk menyempurnakan produk yang dirancang sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

1) Pembuatan *Draft E-book* Interaktif

Membuat *draf e-book* interaktif melibatkan pengintegrasian semua desain produk yang dikembangkan sebelumnya ke dalam format *e-book* interaktif yang kohesif. Berikut adalah hasil desainnya:

a) Sampul *E-book* interaktif (cover)



Gambar 4.1 Cover *E-book* Interaktif

b) Absensi Peserta didik

ABSENSI SISWA

Silahkan Mengisi Absen Terlebih Dahulu!

ABSENSI SISWA MI HIDAYATUL ILMI KALITATA

[Sign in to Google](#) to save your progress. [Learn more](#)

* Indicates required question

NAMA LENGKAP *

Your answer

KELAS *

Your answer

JENIS KELAMIN *

☐ LAKI-LAKI

☐ PEREMPUAN

Submit

Please submit answers to this Google Form

AKIDAH AKHLAK MI KELAS VI

Gambar 4.2 Absensi peserta didik

c) Menu Utama



Gambar 4.3 Menu Utama

d) Kompetensi Inti dan Dasar



Komitensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menerima, menjalankan, dan menghargai perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di madrasah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Komitensi Dasar

- 1.4. Menerima kebenaran perintah Allah Swt. untuk memiliki sikap pemaaf, tanggung jawab, adil, dan bijaksana.
- 2.4. Menunjukkan sifat pemaaf, tanggung jawab, adil, dan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.4. Menerapkan sifat pemaaf, tanggung jawab, adil, dan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.4. Mengkomunikasikan pengalaman dalam menerapkan sifat pemaaf, tanggung jawab, adil, dan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari.

AKIDAH AKHLAK MI KELAS VI

Gambar 4.4 Kompetensi Inti dan Dasar

e) Tujuan Pembelajaran dan Indikator



Tujuan Pembelajaran

1. Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat menerapkan sifat pemaaf, tanggung jawab, adil, dan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
2. Melalui kegiatan observasi, siswa dapat mengomunikasikan pengalaman dalam menerapkan sifat pemaaf, tanggung jawab, adil, dan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.

Indikator

1. Mampu menerapkan sifat pemaaf, tanggung jawab, adil, dan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mampu mengomunikasikan pengalaman dalam menerapkan sifat pemaaf, tanggung jawab, adil, dan bijaksana dalam kehidupan sehari-hari.

AKIDAH AKHLAK MI KELAS VI

Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran dan Indikator

f) Materi

MATERI AKHLAK-KU

A. Pemaaf



Gambar : Perilaku Pemaaf

Pemaaf berarti orang yang rela memberi maaf kepada orang lain, sikap pemaaf berarti sikap suka memaafkan kesalahan orang lain tanpa sedikit pun ada rasa benci dan keinginan untuk membalasnya. Di dalam bergaul setiap hari, disengaja ataupun tidak disengaja pasti kita pernah berbuat salah bahkan mungkin hingga menyakiti sesama. Maka sebagai orang yang beriman dan memiliki etika moral dan akhlak kita harus mampu menjadi orang pemaaf kepada sesama, sebab sifat pemaaf ini juga merupakan salah satu perintah Allah Swt. dalam Q.S. Al-A'raf/ 7:199.

حُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ ١٩٩

Artinya: Jadilah pemaaf dan suruhlah orang mengerjakan yang makruf, serta jangan pedulikan orang-orang yang bodoh.

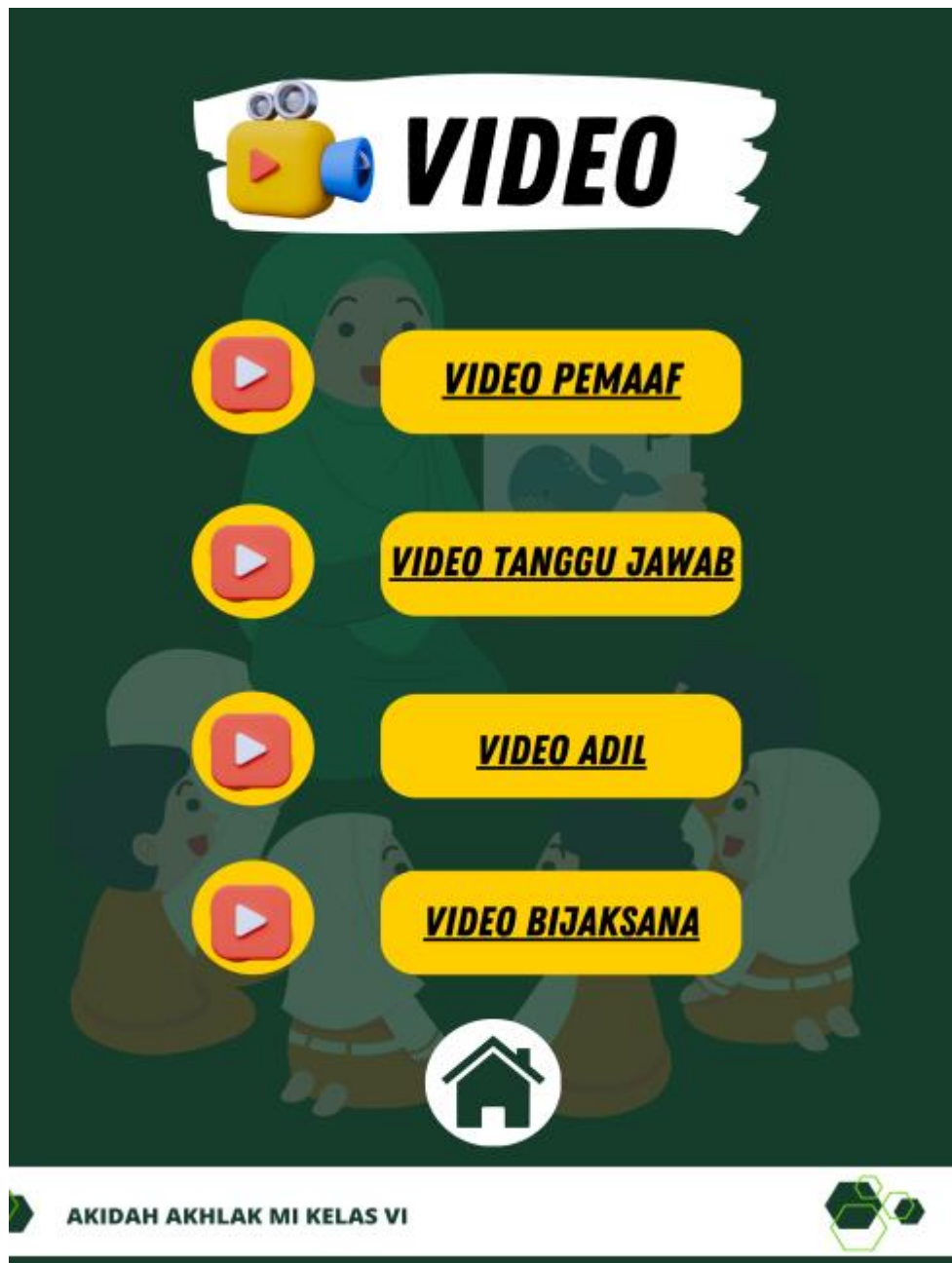
Sikap memberi maaf jauh lebih mulia dari sikap meminta maaf. Dalam kehidupan sehari-hari orang yang memberi maaf biasanya didasari adanya kesalahan yang diperbuat orang lain terhadapnya kemudian dia rela memaafkan kesalahan orang lain tersebut.

➔



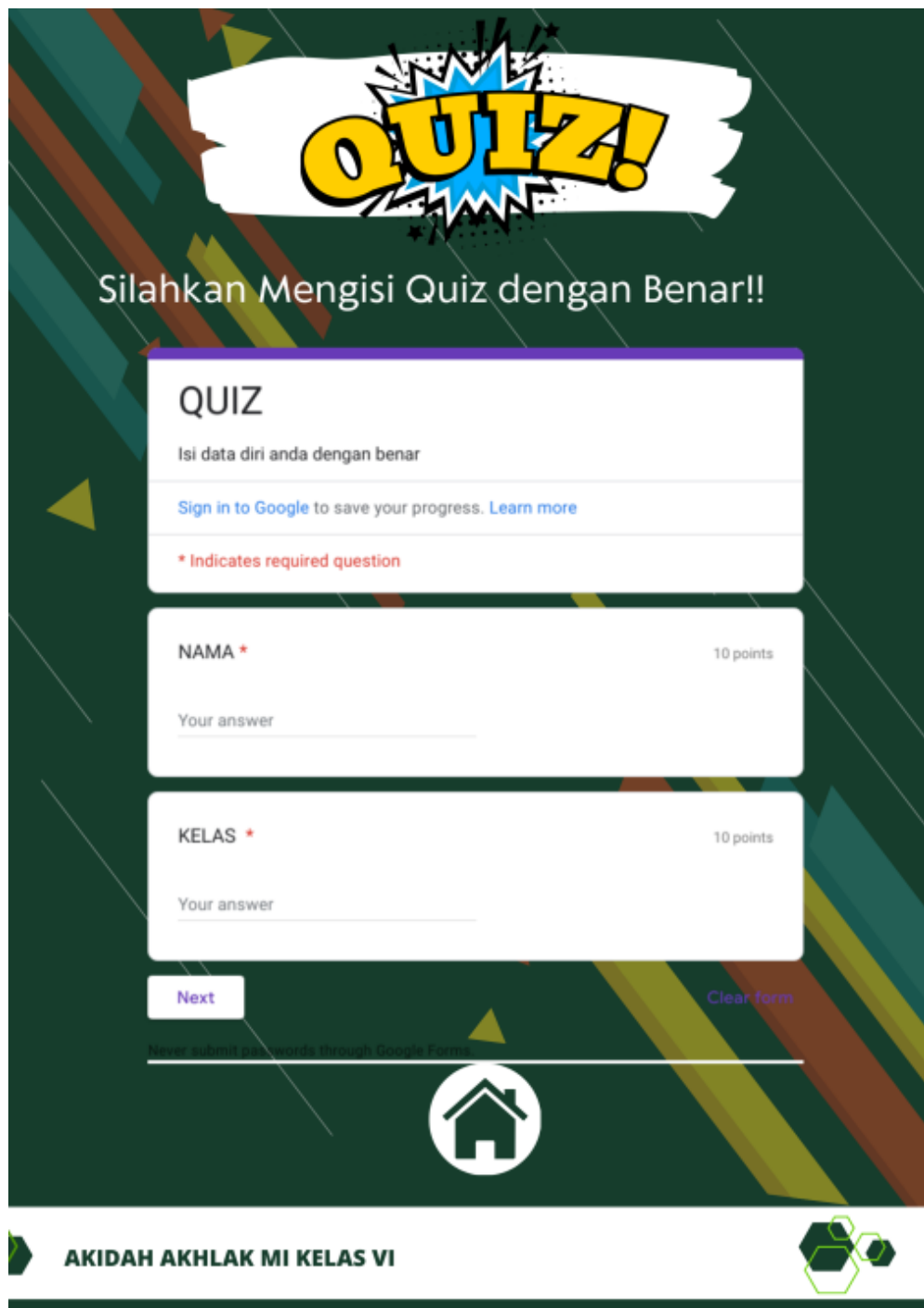
Gambar 4.6 Materi

g) Menu Video



Gambar 4.7 Menu Video

h) Quiz



QUIZ!

Silahkan Mengisi Quiz dengan Benar!!

QUIZ

Isi data diri anda dengan benar

[Sign in to Google](#) to save your progress. [Learn more](#)

* Indicates required question

NAMA * 10 points

Your answer

KELAS * 10 points

Your answer

[Next](#) [Clear form](#)

Never submit passwords through Google Forms



 **AKIDAH AKHLAK MI KELAS VI** 

Gambar 4.8 Quiz

i) Daftar Pustaka



Gambar 4.9 Daftar Pustaka

Berikut hasil produk pengembangan *e-book* interaktif berbasis aplikasi *canva* materi akhlak ku:



Gambar 4.10 Barcorde Bahan Ajar *E-book* Interaktif

Link Akses :

https://www.canva.com/design/DAGBv1nPyKg/_vCVskoVOXWjRN4jLEVQvg/view?utm_content=DAGBv1nPyKg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

2) Validasi Produk *E-book* Interaktif

E-book interaktif ini divalidasi oleh tiga validator, masing-masing memiliki keahlian di bidang tertentu: materi/konten, media/desain, dan bahasa. Nama-nama validator didasarkan atas keahliannya masing-masing adalah:

Tabel 4.3 Daftar Nama Validator

No	Nama Validator	Jabatan	Ahli
1.	Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd,	Dosen IAIN Palopo	Materi
2.	Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Media
3.	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Dosen IAIN Palopo	Bahasa

a) Hasil Uji Validasi Materi

Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Materi

No	Indikator	Validasi	Skor Maks
1.	Materi sesuai dengan kompetensi Dasar dan Indikator	4	4
2.	Gambar yang ada dalam <i>E-book</i> Interaktif sesuai dengan materi	2	4
3.	Materi yang disajikan bersifat kontekstual	3	4
4.	Materi dalam <i>E-book</i> Interaktif mudah dipahami	3	4
5.	Materi disajikan secara sistematis	4	4
6.	Materi sesuai dengan konsep	4	4
7.	Bahasa yang digunakan jelas	4	4
Jumlah		24	28
Persentase Skor (%) Kategori		85,71% Sangat Valid	

Didasarkan atas hasil validasi ahli materi *e-book* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* seperti terlihat pada tabel 4.4 diperoleh skor validasi sebesar 85,71%. Hal ini menunjukkan bahwasannya *e-book* interaktif berbasis aplikasi *Canva* memenuhi kriteria validitas tinggi dari segi materi dan isi.

b) Hasil Uji Validasi Media

Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Media

No	Indikator	Validasi	Skor Maks
1.	Penampilan media menarik perhatian peserta didik.	4	4
2.	Media yang digunakan tidak mudah rusak.	4	4
3.	Kualitas desain sampul menarik	3	4
4.	Perpaduan warna background dengan tulisan jelas	4	4
5.	Ukuran huruf mudah dibaca	3	4
6.	Ukuran huruf dengan spasi tulisan serasi.	4	4
7.	Warna desain menarik	3	4
8.	Gambar yang digunakan dalam menjelaskan materi sesuai	3	4
9.	Kualitas gambar, video dan google form yang ditampilkan baik.	4	4
10.	Gambar, video yang ditampilkan menarik.	4	4
11.	Perangkat pembelajaran ini dapat dioperasikan dengan mudah.	4	4
Jumlah		40	44
Persentase Skor (%)		90,90%	
Kategori		Sangat Valid	

Didasarkan atas hasil validasi ahli media *e-book* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* seperti terlihat pada tabel 4.5 diperoleh skor validasi sebesar 90,90%. Hal ini menunjukkan bahwasannya *e-book* interaktif berbasis aplikasi *Canva* memenuhi kriteria validitas tinggi dari segi media dan desain.

c) Hasil Uji Validasi Bahasa

Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi Bahasa

No	Indikator	Validasi	Skor Maks
1.	Menggunakan bahasa yang baik dan benar	4	4
2.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami	3	4
3.	Kejelasan huruf dan angka	4	4
4.	Kebenaran tanda baca	3	4
5.	Ketetapan ejaan	4	4
6.	Ketetapan tata Bahasa	4	4
Jumlah		22	24
Persentase Skor (%) Kategori		91,66% Sangat Valid	

Didasarkan atas hasil validasi ahli bahasa *e-book* interaktif berbasis aplikasi *Canva* terlihat pada tabel 4.6 diperoleh skor validasi sebesar 91,66%. Hal ini menunjukkan bahwasannya *e-book* interaktif berbasis *Canva* dari segi bahasa memenuhi kriteria sangat valid.

3) Revisi Hasil Uji Validasi

Lembar validasi berisi komentar dan rekomendasi yang diberikan oleh masing-masing validator, yang menjadi pertimbangan ketika merevisi temuan uji validitas.

a) Ahli Materi

Saran dan komentar dari validator terkait *e-book* interaktif berbasis aplikasi *canva* dari segi materi dan isi dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Saran Ahli Materi

Validator	Saran/Komentar	Hasil Perbaikan
Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.	Ditambahkan gambar yang sesuai materi.	Telah ditambahkan gambar sesuai materi
	Diperjelas konsep Kontesktual dalam <i>e-book</i> seperti apa.	Konsep Kontesktual telah diperjelas
	Tidak mengembangkan materi hanya media saja, sehingga diperlukan pengembangan pada materinya juga.	Telah mengembangkan materi dalam e-book interaktif

Saran dan masukan dari validator yang tercantum pada tabel 4.7 akan dimanfaatkan untuk menyempurnakan *e-book* interaktif didasarkan atas masukan dari ahli materi. Berikut hasil perbaikan yang dilakukan peneliti:



AKIDAH AKHLAK MI KELAS VI

Gambar 4.11 Penambahan Gambar sebelum revisi



AKIDAH AKHLAK MI KELAS VI

Gambar 4.12 Penambahan Gambar Sesudah revisi



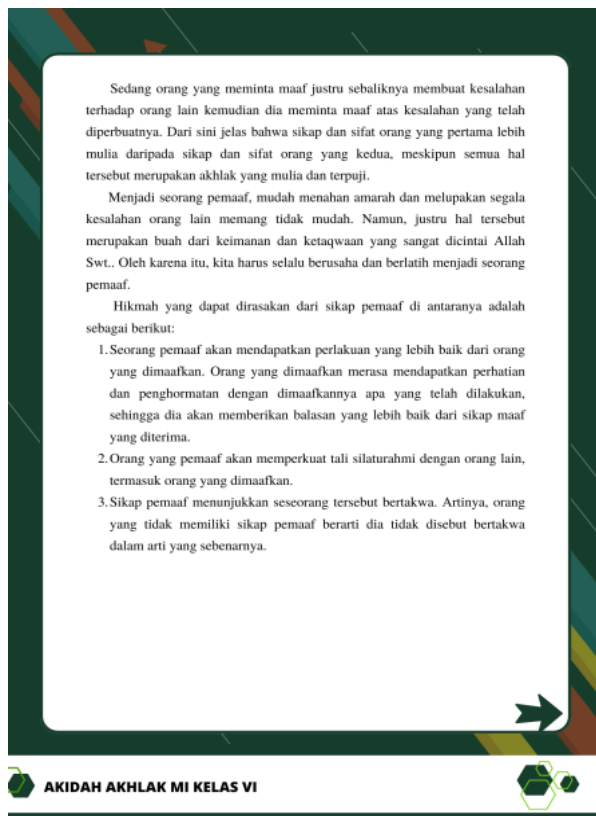
AKIDAH AKHLAK MI KELAS VI

Gambar 4.13 Konsep Kontekstual sebelum revisi



AKIDAH AKHLAK MI KELAS VI

Gambar 4.14 Konsep Kontekstual sesudah revisi



Gambar 4.15 Penambahan materi sebelum revisi



Gambar 4.16 Penambahan materi sesudah revisi

b) Ahli Media

Tabel 4.8 menyajikan rekomendasi dan masukan dari validator terhadap media dan *e-book* interaktif terkait desain yang dibangun menggunakan program *Canva*.

Tabel 4.8 Saran Ahli Media

Validator	Saran/Komentar	Hasil Perbaikan
Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.	Perbaiki fungsi tombol Tambahkan menu home	Tombol telah berfungsi Telah ditambahkan menu home

Berikut hasil perbaikan yang dilakukan peneliti:



Gambar 4.17 Menu home sebelum revisi



Gambar 4.18 Menu home sesudah revisi



Gambar 4.19 Fungsi tombol sebelum revisi



Gambar 4.20 Fungsi tombol sesudah revisi

c) Ahli Bahasa

Tabel 4.9 menampilkan saran dan komentar dari validator tentang *e-book* interaktif berbasis bahasa yang dibangun pada program *Canva*.

Tabel 4.9 Saran Ahli Bahasa

Validator	Saran/Komentar	Hasil Perbaikan
Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Perbaiki tanda baca	Tanda baca telah diperbaiki
	Kosisten awalan kata	Awalan kata sesuai dengan

Perbaikan sesuai arahan penulisan
Perbaikan sesuai arahan telah dilakukan

d. Tahap Implementasi(*Implementation*)

Tahap pengimplementasian dilakukannya setelah produk itu dinyatakan valid oleh validator dan telah direvisi. Pada tahap ini, dilakukan uji coba kelompok kecil dan besar untuk mengukur tingkat praktikalitas *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi Akhlak ku untuk kelas VI di MIS Hidayatul Ilmi Kalitata.

Kepraktisan *e-book* interaktif dilakukan uji coba dengan keterbatasan oleh 1 Guru dan 11 orang peserta didik MIS Hidayatul Ilmi Kalitata kelas VI. Kepraktisan *e-book* interaktif dapat dinilai dengan menyebarkan kuesioner kepraktisan yang diisi didasarkan atas penilaian peserta didik terhadap *e-book* interaktif berbasis *Canva* yang menampilkan materi “Akhlak-ku”. Berikut hasil uji coba praktikalitas oleh Guru dan peserta didik sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Praktikalitas Oleh Guru

No.	Aspek yang dinilai	Skor yang dipeoleh	Skor Maks	Presentase
1.	Tampilan Media	14	16	87,5%
2.	Materi	13	16	81,2%
3.	Daya Tarik	14	16	87,5%
4.	Bahasa	13	16	81,2%

5.	Kualitas	9	12	75%
	Rata-rata Kategori	63	76	82,8% Sangat Praktis

Tabel 4.10 menyajikan hasil uji praktikalitas yang dilakukan guru terhadap *e-book* berbasis *Canva* dengan fokus materi moral. guru mengevaluasi lima faktor diantaranya: Pada kategori "sangat praktis", penampilan media memperoleh 87,5% poin yang mungkin; materi menerima 81,25% poin yang mungkin; daya tarik menerima 87,5% poin yang mungkin; dan bahasa menerima 100% poin yang mungkin. kualitas mendapat nilai 75% pada bidang "praktis" dan nilai kategori sangat praktis. Kategori penilaian "sangat praktis" ini mempunyai skor kategori rata-rata sebesar 82,89%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *e-book* interaktif tentang moralitas yang berbasis *Canva* adalah alat yang sangat berguna untuk mengajar. Rincian lebih lanjut hasil uji praktikalitas siswa disajikan pada Tabel 4.14.

Tabel 4.11 Hasil Uji Praktikalitas Oleh Peserta Didik

No.	Nama Responden	Skor yang dipeoleh	Skor Maks	Presentase
1.	Emil	38	40	95%
2.	Alfiah Nur Sofiana	37	40	92,5%
3.	Hariza	38	40	95%
4.	Hasriani	39	40	97,5%
5.	Rati	36	40	90%
6.	Gapur	36	40	90%

7.	Feri	35	40	87,5%
8.	Nazwa Aura Ilmiawan	37	40	92,5%
9.	Meyla Cantika	37	40	92,5%
10	Feby Aulia Putri	37	40	92,5%
11.	Refan	36	40	90%
		406	410	99,0%
				Sangat Praktis

Tabel 4.11 menunjukkan hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh sebelas peserta didik terhadap *e-book* interaktif yang berkaitan dengan materi akhlak-ku menggunakan *canva*. peserta didik menilai setiap indikator yang berjumlah 11 pertanyaan. *E-book* interaktif Akhlak-ku berbasis *Canva* ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini terlihat dari hasil penelitian yang memperoleh skor 83,8% pada kategori sangat praktis.

Hasil uji praktikalitas yang dilakukan siswa dan guru pada *e-book* interaktif berbasis *Canva* dengan fokus materi “Akhlak-Ku” memperoleh skor masing-masing sebesar 82,8% dan 99,0%. Didasarkan atas Tabel 3.8, skor tersebut mengkategorikan *e-book* “sangat praktis” dalam proses pembelajaran.

e. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

pengembangan model ADDIE tahap evaluasi terjadi pada setiap fase untuk memastikan perbaikan berkelanjutan. Peneliti melakukan evaluasi formatif, mengumpulkan masukan didasarkan atas analisis kebutuhan siswa dan guru,

validasi dari ahli bahasa, media, dan materi, serta penilaian praktikalitas dari siswa dan guru.

Hasil dari pada valuasi yang formatif dari tahap model ADDIE dirangkum sebagai berikut: Pada tahap analisis diketahui bahwasannya bahan ajar yang digunakan guru telah menimbulkan pengalaman belajar yang monoton dan kurang bervariasi. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peneliti mengembangkan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *Canva*.

Para ahli di bidang media, konten, dan bahasa diajak berkonsultasi selama tahap pengembangan untuk memperoleh hasil validasi. Ikhtisar hasil validasi dari beberapa validator ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk

No	Validasi Ahli	Persentasi
1.	Materi	85,71%
2.	Media	90,90%
3.	Bahasa	91,66%

Dari rekapitulasi data yang dihasilkan oleh validasi berbagai ahli, memperoleh beberapa saran yang diperoleh untuk memperbaiki hasil produk. Saran ahli materi, gambar pada materi perlu ditambahkan sesuai subbab materi, kemudian konsep kontekstual dalam *e-book* diperjelas dan tidak mengembangkan materi hanya media saja, sehingga diperlukan pengembangan pada materinya juga. Saran ahli media, perlunya penambahan menu home dan perbaikan pada

fungsi tombol. Selain itu, validator ahli bahasa merekomendasikan untuk memastikan terminologi yang benar dan konsisten. Implementasi, uji pada tahap praktikalitas *e-book* interaktif dilakukan oleh guru dan siswa. Hasil uji praktikalitas tersebut dapat dilihat pada Tabel 4.13.

Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Praktikalitas

No	Praktisi	Persentasi
1.	Guru	82,8%
2.	Peserta Didik	99,0%

Didasarkan atas rangkuman hasil praktikum dari guru dan siswa, peneliti tidak menerima saran perbaikan dari praktisi. Penggunaan *e-book* interaktif dinilai praktis dan cocok untuk pembelajaran di kelas atau mandiri didasarkan atas kriteria yang dinilai.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan *e-book* interaktif dengan materi Akhlak ku menggunakan *Canva*, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik tentang aqidah akhlak.

1. Deskripsi Hasil Analisis Kebutuhan *E-book* Interaktif

Dalam analisis kebutuhan terdapat dua analisis yaitu analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kebutuhan guru akidah akhlak. Dalam analisis kebutuhan peserta didik peneliti mengambil poin yang mengalami permasalahan di sekolah pada poin angket kedua peserta didik sebanyak tujuh orang mengalami kurangnya memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar yang

disampaikan guru dengan presentase 58,3%. Kemudian pada poin ke empat guru hanya menggunakan bahan ajar buku dalam proses pembelajaran, dengan presentase 100% memilih YA. Kemudian pada poin kelima dalam pembelajaran guru kurang menggunakan bahan ajar yang bervariasi sehingga peserta didik cenderung bosan dalam belajar, dengan presentase 100% Memilih Tidak. Pada poin keenam dan ketujuh peserta didik mengharapkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan berbasis digital dengan presentase 100% memilih YA. Sebagai kesimpulan peserta didik membutuhkan bahan ajar yang terbaru, menarik dan berbasis digital seperti bahan ajar *e-book* interaktif.

Dalam analisis kebutuhan guru oleh bapak ahmad dari anto Ahmad Darianto Thahir, S.Pd.I. M.Pd. sebagai kepala Madrasah Hidayatul ilmi kalitata dan guru aqidah akhlak menyatakan bahwasannya permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yakni sumber belajar dan media pembelajaran dalam bentuk teknologi masih kurang digunakan sehingga guru hanya menggunakan bahan ajar buku cetak dan buku digital dalam bentuk pdf, selain itu belum pernah digunakan bahan ajar yang bervariasi seperti *e-book* interaktif. Dengan demikian guru menyarankan jika adanya bahan ajar bervariasi dalam bentuk teknologi yang diterapkan, maka akan menambah suatu bahan ajar yang menarik dan praktis digunakan dalam proses belajar mengajar

2. Deskripsi Hasil Pengembangan *E-book* Interaktif berbasis *Canva*

Lima langkah prosedur pengembangan ADDIE analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi diikuti dalam melakukan penelitian.

Dalam tahap analisis kebutuhan, hasilnya menunjukkan bahwasannya kurangnya penggunaan bahan ajar yang memanfaatkan IT dan kurang bervariasi, sehingga pembelajaran terkesan monoton. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berupa *e-book* interaktif berbasis *Canva* dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan praktis. Menurut Fauzan, dalam menguji tingkat kepraktisan sebuah bahan ajar, perlu dipertimbangkan apakah produk tersebut menarik dan dapat digunakan.⁵⁸ Setelah menganalisis kebutuhan siswa dan guru terhadap *e-book* interaktif, peneliti melanjutkan merancang produk. Peneliti mengumpulkan sumber referensi materi Akhlak-ku dan membuat desain *e-book* yang interaktif. Selain itu, peneliti mengembangkan instrumen validasi dan lembar praktikalitas untuk menilai validitas dan kepraktisan *e-book* berbasis *Canva*.

Selanjutnya, pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan draft *e-book* interaktif dengan menggabungkan semua hasil rancangan produk yang telah dibuat sehingga menjadi *e-book* interaktif yang semestinya. Draft ini telah divalidasi oleh para ahli, termasuk ahli media Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd., ahli materi Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. dan ahli bahasa Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. Validasi bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas *e-book*. Menurut

⁵⁸ A. Fauzan, "Applying Realistic Mathematics Education (RME) in Teaching Geometry in Indonesian Primary Schools," *University of Twente, Enschede. Thesis*, 2002.

Mayke Triani Putri, tahap pengembangan adalah ketika penelitian menguji coba suatu produk dan memvalidasi keberhasilannya.⁵⁹

E-book interaktif yang dinyatakan valid oleh validator, akan di implementasikan dengan menguji tingkat kepraktisan *e-book* interaktif. Uji kepraktisannya dilakukan dengan penyebaran angket praktikalitas kepada 1 Guru dan 11 peserta didik kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata. Adapun tahap akhir pada prosedur pengembangan ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk melakukan perbaikan setelah melalui tiap-tiap tahapan ADDIE. *E-book* interaktif berbasis *Canva* dievaluasi untuk menentukan apakah bahan ajar yang dikembangkan layak diuji coba dikelas. Menurut Sugiyono setiap ahli diperintahkan untuk menilai desain tersebut kelemahan dan kekuatannya dapat diketahui.⁶⁰

3. Deskripsi Kevalidan *E-book* Interaktif Berbasis *Canva*

Didasarkan atas hasil validasi diperoleh skor sebesar 90,90% dari ahli media, 85,71% dari ahli materi, dan 91,66% dari ahli bahasa. Didasarkan atas tabel evaluasi, *e-book* interaktif berbasis *Canva* dikategorikan sangat valid sehingga layak untuk diuji coba di lapangan.

4. Deskripsi Kepraktisan *E-book* Interaktif Berbasis *Canva*.

Setelah melakukan uji validitas dan mendapatkan hasil valid dari validator, selanjutnya melakukan uji coba praktikalitas sehingga dapat mengukur tingkat

⁵⁹ Mayke Triani Putri, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Budaya Melayu Riau Dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Di Sekolah Dasar," *Universitas Islam Riau, Tesis*, 2018.

⁶⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta.2016).

kepraktisan *e-book* yang dikembangkan. Uji coba praktikalitas *e-book* interaktif dilakukan secara terbatas oleh 1 guru dan 11 peserta didik kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata. Tingkat kepraktisan *e-book* interaktif dievaluasi dengan menyebarkan angket praktikalitas yang diisi oleh peserta didik. Berlandaskan pengalaman menggunakan *e-book* interaktif tersebut, hasil uji praktikalitas menunjukkan skor 82,8% dari guru dan 99,0% dari peserta didik. Jika hasil ini dikonversikan ke dalam tabel 3.8, *e-book* interaktif berbasis *Canva* dikategorikan sebagai sangat praktis dan mudah digunakan baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri. Beberapa Penelitian terdahulu sebagai berikut:

Sebuah *e-book* interaktif tercipta sebagai konsekuensi dari proyek penelitian Fithriyani Alif Fajrin, “pengembangan *e-book* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* untuk meningkatkan penguasaan konsep pada materi faktor-faktor yang mempengaruhi laju reaksi”.⁶¹ Hal ini dinilai sangat baik dan cocok untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa sepanjang proses pembelajaran. Kajian kedua Muhammad Aryono Rangko berjudul Pembuatan Media Interaktif Menggunakan *Canva* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Kelas V Mata Pelajaran 2 Subtema 1 SDN 14 Mataram. Media gambar berbasis *canva* yang sah dan bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran merupakan hasil dari penelitian ini.⁶² Kajian “Pengembangan *e-book* berbasis multimedia pembelajaran

⁶¹ Fithriyani Alif Fajrin, “Pengembangan *E-book* Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep pada Materi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Laju Reaksi” (Universitas Lampung, Skripsi 2023).

⁶² Muhamad Aryono Rangko, “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Canva* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram” (Universtas Muhamadiyah Mataram, Skripsi 2022).

pada mata pelajaran IPA kelas 5 SD” oleh Delia Perdianti adalah selanjutnya. Sebuah *platform* pembelajaran *e-book* yang dapat menarik perhatian dan konsentrasi siswa ketika mengajarkan tentang sistem pencernaan manusia adalah hasil dari penelitian ini.⁶³

Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan *e-book* interaktif ini diantaranya:

b) Kelebihan *e-book* interaktif

- 1) *E-book* interaktif dapat digunakan di laptop, *computer*, dan *handphone*
- 2) *E-book* interaktif dirancang untuk membuat pengguna tetap terlibat dengan menyertakan gambar, video, dan kuis.
- 3) *E-book* interaktif mempunyai koneksi interaktif untuk memudahkan navigasi pengguna ke konten yang diinginkan.

c) Kelemahan *e-book* interaktif

- 1) Karena *e-book* interaktif diakses melalui website, maka penggunaannya menghabiskan kapasitas internet.
- 2) Perangkat elektronik diperlukan untuk penggunaan *e-book* interaktif secara mandiri.
- 3) Membutuhkan pengawasan orang tua untuk memungkinkan pemantauan pembelajaran.

⁶³Delia Perdianti, “Pengembangan *E-book* Berbasis Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 di Sekolah Dasar” (Universitas Pendidikan Indonesia, Skripsi 2021).

Dengan demikian kelebihan dan kekurangan bahan ajar *e-book* interaktif berbasis *canva* dapat menjadi suatu acuan dalam menggunakan produk yang berbasis teknologi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari proses penelitian pengembangan *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi Akhlak-ku di MIS Hidayatul Ilmi Kalitata:

1. Hasil Analisis kebutuhan peserta didik menghasilkan bahan ajar yang kurang bervariasi dengan skor presentase 100%, kemudian ada tujuh peserta didik mengalami kurangnya memahami materi dalam bentuk buku ajar dengan presentase 53,3%, adapun guru hanya menggunakan bahan ajar buku dalam proses pembelajaran dengan presentase 100%. Peserta didik mengharapkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan berbasis digital dengan presentase 100%. Dalam analisis kebutuhan guru aqidah akhlak menyatakan sumber belajar dan media pembelajaran dalam bentuk teknologi masih kurang digunakan sehingga guru hanya menggunakan bahan ajar buku cetak dan buku digital dalam bentuk pdf, selain itu belum pernah digunakan bahan ajar yang bervariasi seperti *e-book* interaktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-book* interaktif sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil pengembangan menghasilkan produk bahan ajar berupa *e-book* interaktif yang melalui prosedur model pengembangan ADDIE. Di dalam bahan ajar *e-book* interaktif menghasilkan bahan ajar yang berbentuk teknologi yang dapat di akses secara online dan didalamnya memuat fitur yang interaktif serta terdapat materi akhlak-ku, video pembelajaran, dan *quiz* sehingga pembelajaran menjadi menarik untuk peserta didik.

3. Hasil uji validitas terhadap *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi Akhlak-ku peserta didik kelas VI MIS Hidayatul Ilmi kalitata menunjukkan bahwasannya produk tersebut mendapat hasil valid dari beberapa validator, dengan skor validitas sebagai berikut: ahli media 90,90%, ahli materi 85,71%, dan ahli bahasa 91,66%, dikategorikan sebagai sangat valid.
4. Hasil uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik terhadap *e-book* interaktif berbasis *Canva* pada materi Akhlak-ku menunjukkan skor 82,8% oleh guru dan 99,0% oleh peserta didik, dengan kategori sangat praktis.

B. Implikasi

Adapun implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *E-book* interaktif berbasis *Canva* tentang materi Akhlak-ku dapat berfungsi sebagai alat untuk membantu siswa dalam belajar secara individual.
2. *E-book* interaktif berbasis *Canva* tentang materi Akhlak-ku dapat menjadi alternatif bagi peserta didik dalam mempelajari materi Akhlak-ku.
3. *E-book* yang dikembangkan dapat menambah wawasan peserta didik dan memotivasi guru untuk meningkatkan kreativitas dalam penggunaan bahan ajar.

C. Saran

E-book interaktif berbasis *Canva* tentang materi Akhlak-ku yang telah dikembangkan oleh peneliti masih memerlukan perbaikan agar menjadi lebih baik. Oleh karena itu, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. *E-book* ini hanya mencakup materi Akhlak-ku, karenanya dibutuhkan pengembangan selanjutnya untuk memperluas *e-book* ini dengan materi atau bahan lainnya.
2. Hasil Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Fauzan. "Applying Realistic Mathematics Education (RME) in Teaching Geometry in Indonesian Primary Schools." *University of Twente, Enschede. Thesis*, 2002.
- Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Agustian, Niar, and Unik Hanifah Salsabila. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *Islamika* 3, no. 1 (2021): 123–33. doi:10.36088/islamika.v3i1.1047.
- Ahmad Dariantio Thohir. "Hasil Wawancara." Kalitata, 2023.
- Ahmad Syauqil Adib. *Akidah Akhlak Kelas VI. Direktorat KSKK Madrasah*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2020.
- Ambrose, P. Harris and G. *Dasar-Dasar Desain Kreatif*. Fairchild: AVA, 2011.
- Amin, Muhammad Agil. "Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Menumbuhkan Nilai- Nilai Religiusitas Peserta Didik Di MTs Al-Muhaimin Palopo." *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3, no. 4 (2022): <http://www.ejournal.ijshs.org/index.php/incare/article/view/502>.
- Amir, Fauziah Azizah. "Pengembangan Bahan Ajar Panca Indera Berbasis Multiple Intelligences Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar." *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 3, no. 1 (2020): 105–18. doi:10.24256/pijies.v3i1.1141.
- Andi Arif Pemessangi, Indri Hardiyanti, Muhammad Irfan Hasanuddin. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Tulisan Pegon Untuk Santri Pondok Pesantren Riyadhul Badi ' Ah Sumber Baru Kec . Sukamaju Selatan." *Journal of Arabic Language Education* 5, no. 1 (2022): 14.
- Andi Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta:

Diva Press, 2013.

Anita Darwiningtyas. “Pengembangan E-Lkpd Berbasis Web Google Sites Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Daya Hantar Listrik Larutan.” *International Journal of Technology* 47, no. 1 (2023): 109.

Arsyad A. “Media Pembelajaran,” 2011, 23–35.

Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124.

D Junaedi. *Desain Pembelajaran Model ADDIE*. Sukabumi: STAI Syamsul Ulum, 2019.

Fakhrunnisaa, Dkk Nur. *Media Dan Teknologi Pendidikan. Widina Bhakti Persada Bandung*, 2023.

Fithriyani Alif Fajrin. “Pengembangan E-Book Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Laju Reaksi.” *Skripsi* 9 (2023): 356–63.

Hasnawati, Hasnawati. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lingkungan Sekitar Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 3, no. 1 (2020): 119–34. doi:10.24256/pijies.v3i1.1134.

Hasriadi, H. “Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi.” *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (2022): 136–51. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>.

Hasriadi, Hasriadi. “Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam.” *IQRO: Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (2020): 59–70. doi:10.24256/iqro.v3i1.1429.

Hasriadi, and St Marwiyah. “Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendahuluan.” *Sinestesia* 13, no. 1 (2023): 225–32.

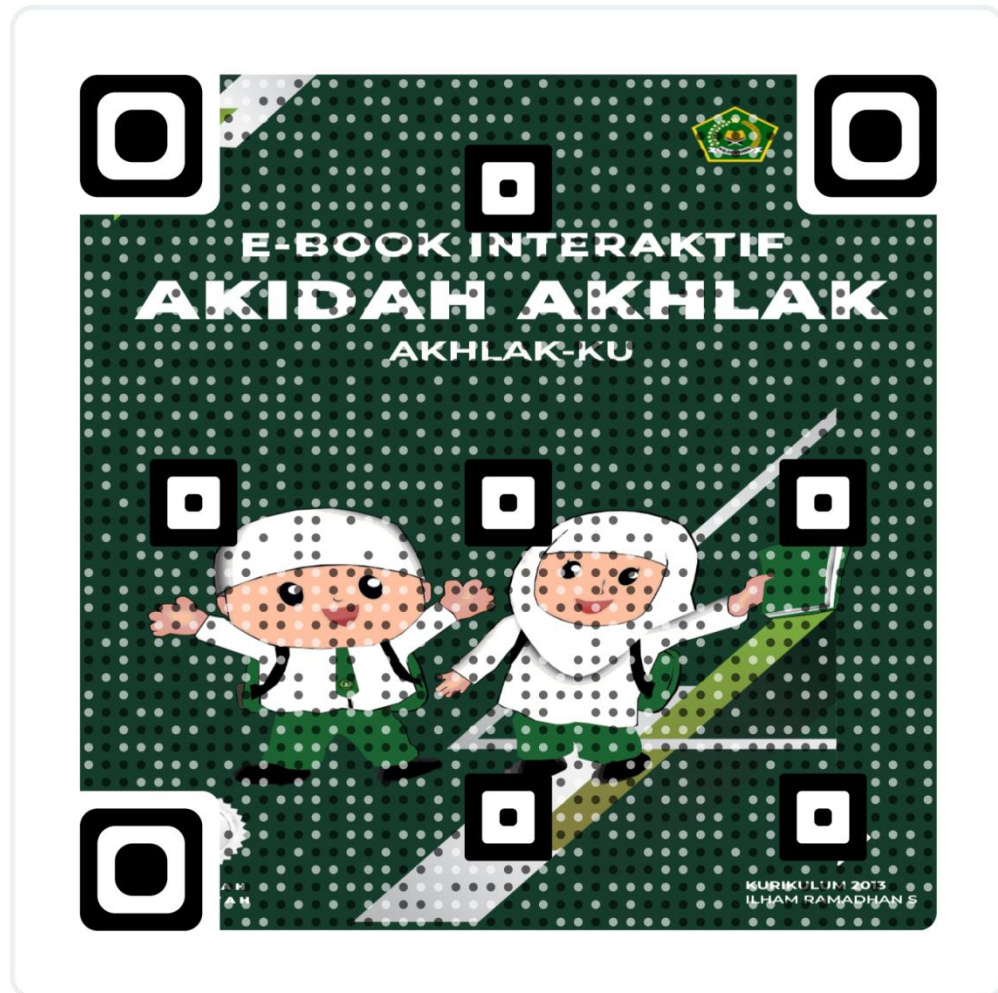
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "2. Evaluasi Kep." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.
- Husain Abu Muslim bin al-Hajjaj al-Qusyairi an-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab al-Birr wa ash-Shilah wa al-Adab, Jilid 2, No. 2588, (Beirut-Libanon: Dar al-Fikr, 1993 M).
- Kementrian Agama RI. *Al-Quran Dan Terjemahannya*. Jakarta: PT. Lajnah Pentashihan, 2019.
- M. Suyanto. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: penerbit Andi, 2005.
- Mayke Triani Putri. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Budaya Melayu Riau Dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Di Sekolah Dasar." *Universitas Islam Riau, Tesis*, 2018.
- Monoarfa. "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru." *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 2021, 1–7.
- Mulyatiningsih, Endang. "Pengembangan Model Pembelajaran." *Islamic Education Journal*, 2015.
- Pelangi, Garris. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA." *Jurnal Sasindo Unpam* 8, no. 2 (2020) <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.
- Pendidikan, Badan Standar Nasional. *Model Penilaian Kelas*. Jakarta: Depdiknas, 2008.
- Perdianti, Delia. "Pengembangan E-Book Berbasis Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 Di Sekolah Dasar." *Skripsi*, 2021.
- Purwono, Urip. *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta: BNSP, 2008.
- Putra, Lovandri Dwanda, and Filianti Filianti. "Pemanfaatan Canva For Education

- Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Pembelajaran Jarak Jauh.” *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan* 7, no. 1 (2022): 125. doi:10.32832/educate.v7i1.6315.
- Rampean, Nur Hamida, and Hisbullah. “Pengembangan Materi Ajar Keragaman Suku Bangsa Di Sulawesi Selatan Pada Siswa Kelas IV SD.” *Pijies* 4, no. 1 (2021): 75–90.
- Rangko, Muhamad Aryono. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 2 Subtema 1 Kelas V SDN 14 Mataram.” *Skripsi*, 2022.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and Dan M Rafi. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.” *Abdimas Siliwangi* 4, no. 2 (2021): 335–43. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Rusmayana, Taufik. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19. Universitas Nusantara PGRI Kediri*. Vol. 01. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2017.
- Sackstein, Suzanne, Linda Spark, and Amy Jenkins. “Are E-Books Effective Tools for Learning? Reading Speed and Comprehension: Ipad®i vs. Paper.” *South African Journal of Education* 35, no. 4 (2015): 1–14. doi:10.15700/saje.v35n4a1202.
- Sadi. *Akidah Akhlak*. Jakarta: Kementrian Agama RI, 2016.
- Sari, Yuanda. “Pengembangan Web Learning Materi Integral Tak Tentu Menggunakan Google Sites Berbasis Improve Pada Siswa Kelas Xi Sman 1 Luwu.” *Skripsi, Iain Palopo*, 2022, 34.

- Sudi Dul Aji and Muhammad Nur Hudha. “Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika.” *Science Education Journal* 1, no. 1 (2017): 42.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza. “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7, no. 2 (2019): 79. doi:10.24036/voteteknika.v7i2.104261.
- Tri Wulandari, and Adam Mudinillah. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 102–18. doi:10.32665/jurmia.v2i1.245.
- Triyono, Ayon. *Manajemen SDM*. Jakarta: Osyza, 2012.
- Urip Purwono. *Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi*. Jakarta: Lambung Pustaka UNY, 2014. https://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN_1.1-1.10.pdf.
- Yuli Kwartolo. “Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Penabur* No 14, no. 14 (2010).

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Barcode E-book interaktif berbasis canva



LINK AKSES :

https://www.canva.com/design/DAGBv1nPyKg/_vCVskoVOXWjRN4jLEVQvg/view?utm_content=DAGBv1nPyKg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Lampiran 2 : Sarana dan Prasarana

Tabel 5.1 Sarana dan Prasarana MIS Hidayatul Ilmi Kalitata

No	Jenis	Jumlah
1.	Kantor	1
2.	Ruang Belajar	6
3.	Kantin	1
4.	WC	1
5.	Lapangan	1

Tabel 5.2 Jumlah Tenaga Guru MIS Hidayatul Ilmi Kalitata

No	Tenaga Guru	Tenaga KePendidikan	Jumlah
1.	3 orang	3 orang	6 orang

Tabel 5.3 Jumlah Peserta didik MIS Hidayatul Ilmi Kalitata

No	Tingkat	Jumlah
1.	Kelas I	11
2.	Kelas II	5
3.	Kelas III	6
4.	Kelas VI	9
5.	Kelas V	8
6.	Kelas IV	11
	Total	50

Lampiran 3 : Persuratan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
 Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
 Email: ftik@iainpalopo.ac.id / Web: www.ftik-iainpalopo.ac.id

Nomor : 187 /In.19/FTIK/HM.01/01/2024 Palopo, 24 Januari 2024
 Lampiran : -
 Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu Kab. Luwu Utara
 di Masamba

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i) atas nama:

Nama : Ilham Ramadhan S
 NIM : 2002010162
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Semester : VII (Tujuh)
 Tahun Akademik : 2023/2024

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Canva pada Materi Akhlak-Ku kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata Kabupaten Luwu Utara". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
 NIP. 19670516 200003 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)

Jalan Simpursiang Kantor Gabungan Dinas No.27 Telp/Fax 0473-21536 Kode Pos 92961 Masamba

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 01394/00551/SKP/DPMTSP/II/2024

- Memeriksa** : Peninjauan Surat Keterangan Penelitian dan Hasil Penelitian.
- Menimbang** : Hasil Verifikasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara Nomor 070/035/I/Bakesbangpol/2024 Tanggal 31 Januari 2024
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara;
 2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
 3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2017 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintahan Daerah;
 4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
 5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
 6. Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
- Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :
- Nama : Ilham Ramadhan S.
- Nomor Telepon : 082347882087
- Alamat : Dsn. Kalitata, Desa Kalitata Kecamatan Malangke Barat, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan
- Sekolah / : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
- Instansi :
- Judul Penelitian : Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis CANVA Pada Materi Akhlak ke Kelas VI Mi Hidayatul Ihsan Kalitata Kab. Luwu Utara
- Lokasi : MIS Hidayatul Ihsan Kalitata Dsn. Sukabumi, Desa Kalitata Kecamatan Malangke Barat, Kab. Luwu Utara
- Penelitian : Provinsi Sulawesi Selatan

Dengan ketentuan sebagai berikut

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 01 Februari s/d 31 Mei 2024 (4 Bulan).
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
 Pada Tanggal : 01 Februari 2024

BUPATI LUWU UTARA
 Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu

IR. ALAUDDIN SUKRI, M.Si
 NIP : 196512311997031060

Retribusi : Rp. 0,00
 No. Seri : 01394



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KAB. LUWU UTARA
MADRASAH IBTIDAIYAH (MIS) HIDAYATUL ILMI KALITATA
DESA KALITATA KEC. MALANGKE BARAT**
Alamat : Dsn. Sukabumi Desa Kalitata kec. Malangke Barat

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 021/MI.21.11.0027/HI.KLT/KMB/IV/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Darianto Thahir, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP : -
Pangkat/Gol. : -
Jabatan : Kepala MIS Hidayatul Ilmi Kalitata

Dengan ini menerangkan Bahwa :

Nama : Ilham Ramadhan S
Kelamin : Laki-laki
Alamat : Desa Kalitata Kec. Malangke Barat
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 2002010162

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah mengadakan penelitian di Instansi kami sehubungan dengan penulisan Skripsi yang berjudul "*Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Akhlak-Ku Kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata Kabupaten Luwu Utara*"

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 4 : Lembar Validasi Angket dan wawancara

HASIL VALIDASI ANGKET

LEMBAR VALIDASI ANGKET

Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Akhlak-Ku
Kelas VI Mis Hidayatul Ilmi Kalitata Kabupaten Luwu Utara

A. Identitas Validator

Nama : Nur Fathunnisa, S.Pd, M.Pd.
NIP : 199304092020122019
Jurusan/Specialisasi :

B. Petunjuk Penilaian

- Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap lembar validasi angket *E-book* berbasis *canva* dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4 : Sangat baik
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen validasi angket validitas *E-book* interaktif berbasis *canva* ini dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan.

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Petunjuk pengisian angket sudah dibuat dengan jelas				✓
2	Petunjuk penilaian angket disajikan dengan benar				✓
3	Petunjuk penilaian angket disajikan dengan jelas				✓
4	Aspek-aspek penilaian untuk komponen isi/materi pada angket validitas sudah dibuat dengan benar			✓	
5	Aspek-aspek penilaian untuk komponen				✓

	kebahasaan pada angket validitas sudah dibuat dengan benar				
6	Aspek-aspek penilaian untuk komponen media dalam angket validitas sudah dibuat dengan benar				✓
7	Angket validitas <i>E-book</i> berbasis <i>canva</i> menggunakan bahasa indonesia yang benar			✓	
8	Angket validitas <i>E-book</i> berbasis <i>canva</i> sudah menggunakan kalimat yang tidak menimbulkan penafsiran ganda			✓	

Total skor :

Komentar/saran:

1. Diperbaiki tata bahasa / kalimat pernyataan pada angket praktikalitas
2. Penggunaan huruf kapital

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo,

2024



HASIL VALIDASI WAWANCARA

LEMBAR VALIDASI WAWANCARA

Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Canva* Pada Materi Akhlak-Ku
Kelas VI Mis Hidayatul Ilmi Kalitata Kabupaten Luwu Utara

A. Identitas Validator

Nama : Nur Fakhrunnisa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19930409 202012 2019
Jurusan/Specialisasi : -

B. Petunjuk Penilaian

- Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap lembar validasi angket *E-book* berbasis *canva* dengan skala penilaian sebagai berikut:
1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan saran, masukan atau komentar demi perbaikan instrumen validasi angket validitas *E-book* interaktif berbasis *canva* ini dengan menuliskannya langsung pada bagian saran perbaikan.

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Butir pertanyaan menggunakan bahasa sederhana, mudah dipahami			✓	
2	Butir pertanyaan menggambarkan arah tujuan yang dilakukan peneliti				✓
3	Butir pertanyaan dirumuskan dengan jelas			✓	
4	Butir pertanyaan menggunakan kata/kalimat yang tidak menimbulkan makna ganda atau salah pengertian			✓	
5.	Butir pertanyaan tidak mengarahkan responden yang diwawancarai pada suatu kesimpulan			✓	

6	Petunjuk pengisian lembar wawancara sudah dibuat dengan jelas				✓
7	Rumusan butir pertanyaan mendorong responden memberikan penjelasan tanpa tertekan				✓
8	Urutan pertanyaan dalam setiap bagian terurut secara sistematis			✓	

Total skor :

Komentar/saran:

1. Penulisan interaktif menggunakan huruf kecil di awal.
2. Pertanyaan tentang kebutuhan siswa.

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo,

2024

Validator



Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd

HASIL VALIDITAS

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

**Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Akhlak-Ku
Kelas VI Mis Hidayatul Ilmi Kalitata Kabupaten Luwu Utara**

Judul Media : *E-Book* Interaktif
 Nama Mahasiswa : Ilham Ramadhan S
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
 Bidang Keahlian : Ahli Materi

Petunjuk:

Berilah tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : baik 4: Sangat baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Materi				
	a. Materi sesuai dengan kompetensi Dasar dan Indikator				✓
	b. Gambar yang ada dalam <i>E-book</i> Interaktif sesuai dengan materi		✓		
	c. Materi yang disajikan bersifat kontekstual			✓	
	d. Materi dalam <i>E-book</i> Interaktif mudah dipahami			✓	
	e. Materi disajikan secara sistematis				✓
	f. Materi sesuai dengan konsep				✓
	g. Bahasa yang digunakan jelas				✓

Total skor :

Komentar/saran:

1. Ditambahkan gambar yang sesuai materi
2. Diperjelas konsep kontekstual dalam E book seperti apa
3. Tidak mengembangkan materi hanya media saja, sehingga diperlukan pengembangan pada materinya juga.

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo,

2024



Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Pengembangan *e-book* interaktif berbasis canva pada materi akhlak-ku kelas
vi mis hidayatul ilmi kalitata kabupaten luwu utara

Judul Media : E-Book Interaktif
 Nama Mahasiswa : Ilham Ramadhan S
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.
 Bidang Keahlian : Ahli Media

Petunjuk:

Berilah tanda cetang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian
 Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : Baik 4 : Sangat baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1	Media				
	a. Penampilan media menarik perhatian siswa.				✓
	b. Media yang digunakan tidak mudah rusak.				✓
	c. Kualitas desain sampul menarik.			✓	
	d. Perpaduan warna background dengan tulisan jelas				✓
	e. Ukuran huruf mudah dibaca.			✓	
	f. Ukuran huruf dengan spasi tulisan serasi.				✓
	g. Warna desain menarik			✓	
	h. Gambar yang digunakan dalam menjelaskan materi sesuai			✓	
	i. Kualitas gambar, video dan google form yang ditampilkan baik.				✓
	j. Gambar, video yang ditampilkan menarik.				✓

	k. Perangkat pembelajaran ini dapat dioperasikan dengan mudah.				✓
--	--	--	--	--	---

Total skor :

Komentar/saran:

- Perbaiki fungsi tombol

- Tambahkan menu home

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo, 19-3 2024



Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd.

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

**Pengembangan *e-book* interaktif berbasis canva pada materi akhlak-ku kelas
VI MIS hidayatul ilmi kalitata kabupaten luwu utara**

Judul Media : *E-Book* Interaktif
 Nama Mahasiswa : Ilham Ramadhan S
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
 Bidang Keahlian : Ahli Bahasa Indonesia

Petunjuk:

Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 2 : Cukup baik 3 : Baik 4: Sangat baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai pengamatan			
		1	2	3	4
1	Aspek bahasa				
	a. Menggunakan bahasa yang baik dan benar				✓
	b. Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami			✓	
	c. Kejelasan huruf dan angka				✓
	d. Kebenaran tanda baca			✓	
	e. Ketetapan ejaan				✓
	f. Ketetapan tata bahasa				✓

Total skor :

Komentar/saran:

.....

.....

.....

Kesimpulan:

	Layak digunakan tanpa revisi/perbaikan
✓	Layak digunakan dengan revisi/perbaikan
	Tidak layak digunakan

Palopo,

2024



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 5 : Lembar Hasil Analisis Siswa dan Guru

HASIL ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Responden

Nama : *emil*

Kelas : *6*

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (X) pada jawaban yang sesuai dengan pilihan anda
4. Pada beberapa pertanyaan, anda boleh memilih lebih dari satu jawaban

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak	☒ Ya b. Tidak
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini.	☒ Ya b. Tidak
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	☒ Ya b. Tidak
4.	Metode apakah yang sering digunakan di kelas ketika pembelajaran aqidah akhlak?	a. Metode ceramah ☒ Metode presentasi dan diskusi c. Metode problem solving (pemecahan masalah)
5.	Dalam proses pembelajaran aqidah akhlak apakah guru lebih sering menjelaskan (mendominasi proses pembelajaran) atau siswa yang banyak aktif dalam pembelajaran?	a. Guru b. Siswa ☒ Guru dan siswa
6.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	☒ Ya b. Tidak
7.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	a. Ya ☒ Tidak

8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	☒ Ya b. Tidak
9.	Jika Ya, jenis bahan ajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran aqidah akhlak?	☒ <i>E-book</i> interaktif b. Audio pembelajaran c. Video pembelajaran
10.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran akidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat <i>smarthphone</i> ?	☒ Ya b. Tidak
11.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual <i>e-book</i> interaktif digital yang dapat diakses secara online?	a. Ya ☒ Tidak
12.	Apakah anda setuju jika materi pembelajaran aqidah akhlak menggunakan media <i>e-book</i> interaktif?	☒ Ya b. Tidak

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Responden

Nama : Feby Aulia ~~Satri~~ Putri
Kelas : V₁

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (X) pada jawaban yang sesuai dengan pilihan anda
4. Pada beberapa pertanyaan, anda boleh memilih lebih dari satu jawaban

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak	a. Ya ☒ b. Tidak
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini.	a. Ya ☒ b. Tidak
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	☒ a. Ya b. Tidak
4.	Metode apakah yang sering digunakan di kelas ketika pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. Metode ceramah b. Metode presentasi dan diskusi c. Metode problem solving (pemecahan masalah)
5.	Dalam proses pembelajaran aqidah akhlak apakah guru lebih sering menjelaskan (mendominasi proses pembelajaran) atau siswa yang banyak aktif dalam pembelajaran?	a. Guru b. Siswa ☒ c. Guru dan siswa
6.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	☒ a. Ya b. Tidak
7.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	a. Ya ☒ b. Tidak

8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	☒ Ya b. Tidak
9.	Jika Ya, jenis bahan ajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran aqidah akhlak?	☒ <i>E-book</i> interaktif b. Audio pembelajaran c. Video pembelajaran
10.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran akidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat <i>smarthphone</i> ?	☒ Ya b. Tidak
11.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual <i>e-book</i> interaktif digital yang dapat diakses secara online?	a. Ya ☒ Tidak
12.	Apakah anda setuju jika materi pembelajaran aqidah akhlak menggunakan media <i>e-book</i> interaktif?	☒ Ya b. Tidak

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Responden

Nama : ALFIAH NUR SOFIANA

Kelas : 6 (110m)

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (X) pada jawaban yang sesuai dengan pilihan anda
4. Pada beberapa pertanyaan, anda boleh memilih lebih dari satu jawaban

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak	a. Ya ☒ b. Tidak
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini.	☒ Ya ☒ b. Tidak
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	☒ a. Ya b. Tidak
4.	Metode apakah yang sering digunakan di kelas ketika pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. Metode ceramah b. Metode presentasi dan diskusi c. Metode problem solving (pemecahan masalah)
5.	Dalam proses pembelajaran aqidah akhlak apakah guru lebih sering menjelaskan (mendominasi proses pembelajaran) atau siswa yang banyak aktif dalam pembelajaran?	a. Guru b. Siswa ☒ c. Guru dan siswa
6.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	☒ a. Ya b. Tidak
7.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	a. Ya ☒ b. Tidak

8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	☒ Ya b. Tidak
9.	Jika Ya, jenis bahan ajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran aqidah akhlak?	☒ <i>E-book</i> interaktif b. Audio pembelajaran c. Video pembelajaran
10.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran aqidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat <i>smarthphone</i> ?	☒ Ya b. Tidak
11.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual <i>e-book</i> interaktif digital yang dapat diakses secara online?	a. Ya ☒ Tidak
12.	Apakah anda setuju jika materi pembelajaran aqidah akhlak menggunakan media <i>e-book</i> interaktif?	☒ Ya b. Tidak

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Responden

Nama : *meyla*

Kelas : *6*

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (X) pada jawaban yang sesuai dengan pilihan anda
4. Pada beberapa pertanyaan, anda boleh memilih lebih dari satu jawaban

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak	a. Ya ☒ b. Tidak
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini.	a. Ya ☒ b. Tidak
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	☒ a. Ya b. Tidak
4.	Metode apakah yang sering digunakan di kelas ketika pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. Metode ceramah b. Metode presentasi dan diskusi c. Metode problem solving (pemecahan masalah)
5.	Dalam proses pembelajaran aqidah akhlak apakah guru lebih sering menjelaskan (mendominasi proses pembelajaran) atau siswa yang banyak aktif dalam pembelajaran?	a. Guru b. Siswa ☒ c. Guru dan siswa
6.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	☒ a. Ya b. Tidak
7.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	a. Ya ☒ b. Tidak

8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. Ya b. Tidak
9.	Jika Ya, jenis bahan ajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. <i>E-book</i> interaktif b. Audio pembelajaran c. Video pembelajaran
10.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran akidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat <i>smarthphone</i> ?	☒ a. Ya b. Tidak
11.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual <i>e-book</i> interaktif digital yang dapat diakses secara online?	a. Ya ☒ b. Tidak
12.	Apakah anda setuju jika materi pembelajaran aqidah akhlak menggunakan media <i>e-book</i> interaktif?	☒ a. Ya b. Tidak

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Responden

Nama : G A P U R

Kelas : 6

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (X) pada jawaban yang sesuai dengan pilihan anda
4. Pada beberapa pertanyaan, anda boleh memilih lebih dari satu jawaban

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak	☒ a. Ya ☐ b. Tidak
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini.	☒ a. Ya ☐ b. Tidak
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	☒ a. Ya ☐ b. Tidak
4.	Metode apakah yang sering digunakan di kelas ketika pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. Metode ceramah ☐ b. Metode presentasi dan diskusi ☐ c. Metode problem solving (pemecahan masalah)
5.	Dalam proses pembelajaran aqidah akhlak apakah guru lebih sering menjelaskan (mendominasi proses pembelajaran) atau siswa yang banyak aktif dalam pembelajaran?	☐ a. Guru ☐ b. Siswa ☒ c. Guru dan siswa
6.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	☒ a. Ya ☐ b. Tidak
7.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	☐ a. Ya ☒ b. Tidak

8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	☒ Ya b. Tidak
9.	Jika Ya, jenis bahan ajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran aqidah akhlak?	☒ <i>E-book</i> interaktif b. Audio pembelajaran c. Video pembelajaran
10.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran aqidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat <i>smarthphone</i> ?	☒ Ya b. Tidak
11.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual <i>e-book</i> interaktif digital yang dapat diakses secara online?	a. Ya ☒ Tidak
12.	Apakah anda setuju jika materi pembelajaran aqidah akhlak menggunakan media <i>e-book</i> interaktif?	☒ Ya b. Tidak

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Responden

Nama : *Prati Pratomo*

Kelas : *8*

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (X) pada jawaban yang sesuai dengan pilihan anda
4. Pada beberapa pertanyaan, anda boleh memilih lebih dari satu jawaban

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak	☒ a. Ya ☐ b. Tidak
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini.	☒ a. Ya ☐ b. Tidak
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	☒ a. Ya ☐ b. Tidak
4.	Metode apakah yang sering digunakan di kelas ketika pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. Metode ceramah ☐ b. Metode presentasi dan diskusi ☐ c. Metode problem solving (pemecahan masalah)
5.	Dalam proses pembelajaran aqidah akhlak apakah guru lebih sering menjelaskan (mendominasi proses pembelajaran) atau siswa yang banyak aktif dalam pembelajaran?	☐ a. Guru ☐ b. Siswa ☒ c. Guru dan siswa
6.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	☒ a. Ya ☐ b. Tidak
7.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	☐ a. Ya ☒ b. Tidak

8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	☒ Ya ☐ Tidak
9.	Jika Ya, jenis bahan ajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran aqidah akhlak?	☒ <i>E-book</i> interaktif ☐ Audio pembelajaran ☐ Video pembelajaran
10.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran akidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat <i>smarthphone</i> ?	☒ Ya ☐ Tidak
11.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual <i>e-book</i> interaktif digital yang dapat diakses secara online?	☐ Ya ☒ Tidak
12.	Apakah anda setuju jika materi pembelajaran aqidah akhlak menggunakan media <i>e-book</i> interaktif?	☒ Ya ☐ Tidak

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Responden

Nama : REFAN

Kelas : 6

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (X) pada jawaban yang sesuai dengan pilihan anda
4. Pada beberapa pertanyaan, anda boleh memilih lebih dari satu jawaban

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak	☒ Ya b. Tidak
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini.	☒ Ya b. Tidak
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	☒ Ya b. Tidak
4.	Metode apakah yang sering digunakan di kelas ketika pembelajaran aqidah akhlak?	☒ Metode ceramah b. Metode presentasi dan diskusi c. Metode problem solving (pemecahan masalah)
5.	Dalam proses pembelajaran aqidah akhlak apakah guru lebih sering menjelaskan (mendominasi proses pembelajaran) atau siswa yang banyak aktif dalam pembelajaran?	a. Guru b. Siswa ☒ Guru dan siswa
6.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	☒ Ya b. Tidak
7.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	a. Ya ☒ Tidak

8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	☒ Ya b. Tidak
9.	Jika Ya, jenis bahan ajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran aqidah akhlak?	☒ <i>E-book</i> interaktif b. Audio pembelajaran c. Video pembelajaran
10.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran akidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat <i>smarthphone</i> ?	☒ Ya b. Tidak
11.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual <i>e-book</i> interaktif digital yang dapat diakses secara online?	a. Ya ☒ Tidak
12.	Apakah anda setuju jika materi pembelajaran aqidah akhlak menggunakan media <i>e-book</i> interaktif?	☒ Ya b. Tidak

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Responden

Nama : Rani

Kelas : 6

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (X) pada jawaban yang sesuai dengan pilihan anda
4. Pada beberapa pertanyaan, anda boleh memilih lebih dari satu jawaban

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak	a. Ya ☒ b. Tidak
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini.	☒ a. Ya ☒ b. Tidak
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	☒ a. Ya b. Tidak
4.	Metode apakah yang sering digunakan di kelas ketika pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. Metode ceramah b. Metode presentasi dan diskusi c. Metode problem solving (pemecahan masalah)
5.	Dalam proses pembelajaran aqidah akhlak apakah guru lebih sering menjelaskan (mendominasi proses pembelajaran) atau siswa yang banyak aktif dalam pembelajaran?	a. Guru b. Siswa ☒ c. Guru dan siswa
6.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	☒ a. Ya b. Tidak
7.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	a. Ya ☒ b. Tidak

8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. Ya b. Tidak
9.	Jika Ya, jenis bahan ajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. <i>E-book</i> interaktif b. Audio pembelajaran c. Video pembelajaran
10.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran aqidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat <i>smarthphone</i> ?	☒ a. Ya b. Tidak
11.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual <i>e-book</i> interaktif digital yang dapat diakses secara online?	a. Ya ☒ b. Tidak
12.	Apakah anda setuju jika materi pembelajaran aqidah akhlak menggunakan media <i>e-book</i> interaktif?	☒ a. Ya b. Tidak

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Responden

Nama : NAZWA auka ilmiawan
Kelas : 6 (VI)

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (X) pada jawaban yang sesuai dengan pilihan anda
4. Pada beberapa pertanyaan, anda boleh memilih lebih dari satu jawaban

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak	a. Ya ☒ b. Tidak
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini.	a. Ya ☒ b. Tidak
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	☒ a. Ya b. Tidak
4.	Metode apakah yang sering digunakan di kelas ketika pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. Metode ceramah b. Metode presentasi dan diskusi c. Metode problem solving (pemecahan masalah)
5.	Dalam proses pembelajaran aqidah akhlak apakah guru lebih sering menjelaskan (mendominasi proses pembelajaran) atau siswa yang banyak aktif dalam pembelajaran?	a. Guru b. Siswa ☒ c. Guru dan siswa
6.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	☒ a. Ya b. Tidak
7.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	a. Ya ☒ b. Tidak

8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	☒ Ya b. Tidak
9.	Jika Ya, jenis bahan ajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran aqidah akhlak?	☒ <i>E-book</i> interaktif b. Audio pembelajaran c. Video pembelajaran
10.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran akidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat <i>smarthphone</i> ?	☒ Ya b. Tidak
11.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual <i>e-book</i> interaktif digital yang dapat diakses secara online?	a. Ya ☒ Tidak
12.	Apakah anda setuju jika materi pembelajaran aqidah akhlak menggunakan media <i>e-book</i> interaktif?	☒ Ya b. Tidak

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Responden

Nama : Hosiati

Kelas : 6

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (X) pada jawaban yang sesuai dengan pilihan anda
4. Pada beberapa pertanyaan, anda boleh memilih lebih dari satu jawaban

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak	a. Ya ☒ b. Tidak
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini.	a. Ya ☒ b. Tidak
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	☒ a. Ya b. Tidak
4.	Metode apakah yang sering digunakan di kelas ketika pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. Metode ceramah b. Metode presentasi dan diskusi c. Metode problem solving (pemecahan masalah)
5.	Dalam proses pembelajaran aqidah akhlak apakah guru lebih sering menjelaskan (mendominasi proses pembelajaran) atau siswa yang banyak aktif dalam pembelajaran?	a. Guru b. Siswa ☒ c. Guru dan siswa
6.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	☒ a. Ya b. Tidak
7.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	a. Ya ☒ b. Tidak

8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	☒ Ya b. Tidak
9.	Jika Ya, jenis bahan ajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran aqidah akhlak?	☒ <i>E-book</i> interaktif b. Audio pembelajaran c. Video pembelajaran
10.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran akidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat <i>smarthphone</i> ?	☒ Ya b. Tidak
11.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual <i>e-book</i> interaktif digital yang dapat diakses secara online?	a. Ya ☒ Tidak
12.	Apakah anda setuju jika materi pembelajaran aqidah akhlak menggunakan media <i>e-book</i> interaktif?	☒ Ya b. Tidak

ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

A. Identitas Responden

Nama : Hariza

Kelas : 6

B. Petunjuk Pengisian

1. Isi nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan benar setiap pertanyaan dibawah ini
3. Berilah tanda (X) pada jawaban yang sesuai dengan pilihan anda
4. Pada beberapa pertanyaan, anda boleh memilih lebih dari satu jawaban

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban
1.	Apakah anda sering mengalami kesulitan dalam belajar aqidah akhlak	a. Ya ☒ b. Tidak
2.	Apakah anda kurang memahami materi pembelajaran dalam bentuk buku ajar aqidah akhlak yang disampaikan guru selama ini.	a. Ya ☒ b. Tidak
3.	Apakah dalam proses pembelajaran guru memberikan materi dengan jelas dan dapat dimengerti oleh anda?	☒ a. Ya b. Tidak
4.	Metode apakah yang sering digunakan di kelas ketika pembelajaran aqidah akhlak?	☒ a. Metode ceramah b. Metode presentasi dan diskusi c. Metode problem solving (pemecahan masalah)
5.	Dalam proses pembelajaran aqidah akhlak apakah guru lebih sering menjelaskan (mendominasi proses pembelajaran) atau siswa yang banyak aktif dalam pembelajaran?	a. Guru b. Siswa ☒ c. Guru dan siswa
6.	Apakah dalam proses pembelajaran aqidah akhlak, guru sering menggunakan bahan ajar?	☒ a. Ya b. Tidak
7.	Apakah guru dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar secara variatif (beragam)?	a. Ya ☒ b. Tidak

8.	Apakah Anda membutuhkan bahan ajar yang menarik, terbaru, dan mendukung materi akhlak-ku dalam proses pembelajaran aqidah akhlak?	☒ Ya b. Tidak
9.	Jika Ya, jenis bahan ajar seperti apa yang anda inginkan dalam pembelajaran aqidah akhlak?	☒ <i>E-book</i> interaktif b. Audio pembelajaran c. Video pembelajaran
10.	Apakah Anda bersedia jika dalam proses pembelajaran akidah akhlak diberikan bahan ajar berbasis digital, mudah diakses dengan perangkat <i>smarthphone</i> ?	☒ Ya b. Tidak
11.	Apakah anda pernah mengetahui dan menggunakan media berupa virtual <i>e-book</i> interaktif digital yang dapat diakses secara online?	a. Ya ☒ Tidak
12.	Apakah anda setuju jika materi pembelajaran aqidah akhlak menggunakan media <i>e-book</i> interaktif?	☒ Ya b. Tidak

HASIL LEMBAR WAWANCARA GURU

LEMBAR WAWANCARA GURU

A. Identitas Responden

Narasumber : AHMAD DARIANTO THAHIR, S. Pd
 Sekolah : MIS HIDAYATUL ILMI KALITATA
 Tanggal observasi : 21 FEBRUARI 2024

B. Petunjuk

1. Berilah Jawaban pada kolom jawaban yang sesuai dengan kondisi sekolah Bapak/Ibu sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran?	Sumber belajar dan media pembelajaran masih kurang
2.	Apakah siswa mampu mengumpulkan tugas yang bapak/ibu berikan dengan tepat waktu?	Masih belum bisa tepat waktu
3.	Apakah siswa berani mengajukan pertanyaan apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bapak/ibu sampaikan?	Sangat Berani
4.	Apakah bapak/ibu mengetahui tentang e-book interaktif?	Belum Tau
5.	Apakah bapak/ibu setuju apabila dilakukan penelitian dan pengembangan e-book interaktif?	Setuju
6.	Apakah e-book interaktif pernah digunakan sebelumnya?	Belum Pernah
7.	Bagaimana keaktifan dan keterlibatan	

	siswa dalam kegiatan pembelajaran?	rukup Aktif
8.	Bahan ajar apa yang biasanya digunakan oleh bapak/ibu?	Buku dan Buku digital PDF.
9.	Metode apa yang digunakan dalam pembelajaran?	Ceramah dan Diskusi
10.	Menurut bapak/ibu, apakah media pembelajaran berbasis <i>e-book</i> interaktif cocok jika diterapkan pada materi Akhlak-Ku?	Iya, cocok untuk di Terapkan ke siswa

Kalitata, 21 - 02 - 2024

A

ALHAAF DARIANTO, T. S. Pd. I

Lampiran 6 : Lembar Hasil Praktikalitas Siswa dan Guru

HASIL PRAKTIKALITAS SISWA

ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

A. Identitas responden

Nama Responden : *Hariza*
 Alamat Responden : *Dusun Rawamakmur Desa kel. Eaea*
 Jenis Kelamin : *Perempuan*

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya sangat mudah menggunakan bahan ajar e-book interaktif	✓			
2.	Saya menggunakan bahan ajar e-book interaktif ini dapat secara mandiri		✓		
3.	kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam E-book interaktif.	✓			
4.	Bahan ajar e-book interaktif ini sangat membantu saya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak	✓			
5.	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar e-book interaktif.	✓			
6.	Menurut saya, Bahan Ajar e-book interaktif menyenangkan	✓			
7.	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.		✓		
8.	Mudah diakses melalui link	✓			
9.	Bahan e-book interaktif ini memuat tugas yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi pelajaran.	✓			
10.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	✓			

Saran:.....

ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

A. Identitas responden

Nama Responden : ALFIAH NUR SOFIANA
 Alamat Responden : ~~desa~~ dusun sukabumi
 Jenis Kelamin : Perempuan

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya sangat mudah menggunakan bahan ajar e-book interaktif	✓			
2.	Saya menggunakan bahan ajar e-book interaktif ini dapat secara mandiri		✓		
3.	kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam E-book interaktif.	✓			
4.	Bahan ajar e-book interaktif ini sangat membantu saya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak	✓			
5.	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar e-book interaktif.	✓			
6.	Menurut saya, Bahan Ajar e-book interaktif menyenangkan	✓			
7.	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.		✓		
8.	Mudah diakses melalui link	✓			
9.	Bahan e-book interaktif ini memuat tugas yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi pelajaran.		✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	✓			

Saran:.....

ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

A. Identitas responden

Nama Responden : emil
 Alamat Responden : Panimbang
 Jenis Kelamin : laki

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya sangat mudah menggunakan bahan ajar e-book interaktif	✓			
2.	Saya menggunakan bahan ajar e-book interaktif ini dapat secara mandiri	✓			
3.	kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam E-book interaktif.	✓			
4.	Bahan ajar e-book interaktif ini sangat membantu saya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak		✓		
5.	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar e-book interaktif.	✓			
6.	Menurut saya, Bahan Ajar e-book interaktif menyenangkan	✓			
7.	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.	✓			
8.	Mudah diakses melalui link	✓			
9.	Bahan e-book interaktif ini memuat tugas yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi pelajaran.		✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	✓			

Saran:.....

ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

A. Identitas responden

Nama Responden : REFMA
 Alamat Responden : Dusun Rindani
 Jenis Kelamin : laki-laki

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya sangat mudah menggunakan bahan ajar e-book interaktif	✓			
2.	Saya menggunakan bahan ajar e-book interaktif ini dapat secara mandiri		✓		
3.	kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam E-book interaktif.	✓			
4.	Bahan ajar e-book interaktif ini sangat membantu saya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak		✓		
5.	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar e-book interaktif.	✓			
6.	Menurut saya, Bahan Ajar e-book interaktif menyenangkan	✓			
7.	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.		✓		
8.	Mudah diakses melalui link	✓			
9.	Bahan e-book interaktif ini memuat tugas yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi pelajaran.		✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	✓			

Saran:.....

ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

A. Identitas responden

Nama Responden : Febry aulia Rutei
 Alamat Responden : dusun Sukra bumi
 Jenis Kelamin : Perempuan

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya sangat mudah menggunakan bahan ajar e-book interaktif	✓			
2.	Saya menggunakan bahan ajar e-book interaktif ini dapat secara mandiri		✓		
3.	kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam E-book interaktif.	✓			
4.	Bahan ajar e-book interaktif ini sangat membantu saya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak		✓		
5.	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar e-book interaktif.	✓			
6.	Menurut saya, Bahan Ajar e-book interaktif menyenangkan	✓			
7.	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.	✓			
8.	Mudah diakses melalui link	✓			
9.	Bahan e-book interaktif ini memuat tugas yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi pelajaran.		✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	✓			

Saran:.....

ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

A. Identitas responden

Nama Responden : *Indira Mayla Cantika*
 Alamat Responden : *dusun Suka bumi Desa Kelitaka*
 Jenis Kelamin : *Perempuan*

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya sangat mudah menggunakan bahan ajar e-book interaktif	✓			
2.	Saya menggunakan bahan ajar e-book interaktif ini dapat secara mandiri		✓		
3.	kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam E-book interaktif.	✓			
4.	Bahan ajar e-book interaktif ini sangat membantu saya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak		✓		
5.	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar e-book interaktif.	✓			
6.	Menurut saya, Bahan Ajar e-book interaktif menyenangkan	✓			
7.	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.	✓			
8.	Mudah diakses melalui link	✓			
9.	Bahan e-book interaktif ini memuat tugas yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi pelajaran.		✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	✓			

Saran:.....

ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

A. Identitas responden

Nama Responden : Nuzwa Nurul Iman
 Alamat Responden : Dusun Sukabumi
 Jenis Kelamin : Perempuan / wedek

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya sangat mudah menggunakan bahan ajar e-book interaktif	✓			
2.	Saya menggunakan bahan ajar e-book interaktif ini dapat secara mandiri		✓		
3.	kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam E-book interaktif.	✓			
4.	Bahan ajar e-book interaktif ini sangat membantu saya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak	✓			
5.	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar e-book interaktif.	✓			
6.	Menurut saya, Bahan Ajar e-book interaktif menyenangkan	✓			
7.	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.		✓		
8.	Mudah diakses melalui link	✓			
9.	Bahan e-book interaktif ini memuat tugas yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi pelajaran.		✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	✓			

Saran:

ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

A. Identitas responden

Nama Responden : 
 Alamat Responden : Dusun Cijayanti
 Jenis Kelamin : laki-laki

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya sangat mudah menggunakan bahan ajar e-book interaktif	✓			
2.	Saya menggunakan bahan ajar e-book interaktif ini dapat secara mandiri		✓		
3.	kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam E-book interaktif.	✓			
4.	Bahan ajar e-book interaktif ini sangat membantu saya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak		✓		
5.	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar e-book interaktif.	✓			
6.	Menurut saya, Bahan Ajar e-book interaktif menyenangkan	✓			
7.	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.		✓		
8.	Mudah diakses melalui link	✓			
9.	Bahan e-book interaktif ini memuat tugas yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi pelajaran.		✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami		✓		

Saran:.....

ANGKET PRAKTICALITAS SISWA

A. Identitas responden

Nama Responden : *BAPUK*
 Alamat Responden : *(11) 2 21*
 Jenis Kelamin : *laki-laki*

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya sangat mudah menggunakan bahan ajar e-book interaktif	✓			
2.	Saya menggunakan bahan ajar <i>e-book</i> interaktif ini dapat secara mandiri	✓			
3.	kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam E-book interaktif.	✓			
4.	Bahan ajar <i>e-book</i> interaktif ini sangat membantu saya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak		✓		
5.	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar <i>e-book</i> interaktif.		✓		
6.	Menurut saya, Bahan Ajar <i>e-book</i> interaktif menyenangkan	✓			
7.	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.		✓		
8.	Mudah diakses melalui link	✓			
9.	Bahan <i>e-book</i> interaktif ini memuat tugas yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi pelajaran.		✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	✓			

Saran:.....

ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

A. Identitas responden

Nama Responden : RGTi
 Alamat Responden : rawamok me
 Jenis Kelamin : P r

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya sangat mudah menggunakan bahan ajar e-book interaktif	✓			
2.	Saya menggunakan bahan ajar <i>e-book</i> interaktif ini dapat secara mandiri		✓		
3.	kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam E-book interaktif.	✓			
4.	Bahan ajar <i>e-book</i> interaktif ini sangat membantu saya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak		✓		
5.	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar <i>e-book</i> interaktif.		✓		
6.	Menurut saya, Bahan Ajar <i>e-book</i> interaktif menyenangkan	✓			
7.	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.	✓			
8.	Mudah diakses melalui link	✓			
9.	Bahan <i>e-book</i> interaktif ini memuat tugas yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi pelajaran.		✓		
10.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	✓			

Saran:.....

ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA

A. Identitas responden

Nama Responden : Hastriani
 Alamat Responden : Dusun Talangbetur Se Desa Kalitaba
 Jenis Kelamin : Perempuan

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya sangat mudah menggunakan bahan ajar e-book interaktif	✓			
2.	Saya menggunakan bahan ajar e-book interaktif ini dapat secara mandiri		✓		
3.	kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam E-book interaktif.	✓			
4.	Bahan ajar e-book interaktif ini sangat membantu saya dalam pembelajaran Aqidah Akhlak	✓			
5.	Saya mudah memahami materi yang disajikan dalam bahan ajar e-book interaktif.	✓			
6.	Menurut saya, Bahan Ajar e-book interaktif menyenangkan	✓			
7.	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.	✓			
8.	Mudah diakses melalui link	✓			
9.	Bahan e-book interaktif ini memuat tugas yang dapat menguji pemahaman saya tentang materi pelajaran.	✓			
10.	Bahasa yang digunakan mudah di pahami	✓			

Saran:.....

HASIL LEMBAR PRAKTIKALITAS GURU

ANGKET PRAKTIKALITAS GURU

Assalamu alaikum Wr.Wb.

A. Identitas responden

Nama Responden : AHMAD DAMMOTTOHAHIR, S.Pd.1
 Alamat Responden : Dsn. Sukabumi Desa Kalitata
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 No. HP : 085 322 460 339

B. Petunjuk Pengisian

1. Silahkan baca setiap pernyataan dengan seksama!
2. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom jawaban yang saudara anggap sesuai dengan kondisi sesungguhnya. Ada empat alternatif jawaban atas setiap pernyataan yaitu:

SS = Sangat Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju.

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Desain E-book interaktif ini menarik untuk mempelajari materi yang ada didalamnya.	✓			
2.	Bahan ajar E-book interaktif disajikan secara Praktis dan sistematis.		✓		
3.	kejelasan Petunjuk ikon-ikon yang terdapat dalam E-book interaktif.		✓		
4.	Bahan ajar berbasis Android dengan E-book interaktif ini sangat mudah dipakai atau dioperasikan.	✓			
5.	Materi pembelajaran yang disajikan di E-book interaktif mendukung anda untuk lebih menguasai materi pembelajaran.		✓		
6.	Bahan Ajar E-book interaktif menyenangkan dan menambah keingintahuan terhadap materi pembelajaran.	✓			

7.	Bahan Ajar E-book interaktif tidak membosankan karena setiap materi terdapat video pembelajaran yang membuat anda lebih paham terhadap materi pembelajaran.	✓			
8	Kemampuan <i>E-Book</i> interaktif dalam memicu kreativitas dan antusiasme peserta didik		✓		
9.	Gambar yang disajikan jelas atau tidak Buram.	✓			
10.	Materi yang disajikan dalam E-book interaktif ini mudah dipahami.		✓		
11.	Bahan ajar E-book interaktif ini memuat evaluasi yang dapat menguji pemahaman tentang materi pelajaran.		✓		
12.	Penyajian materi dalam media ini membantu untuk menjawab soal-soal.		✓		
13.	Bentuk, model dan ukuran huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.	✓			
14.	Bahan ajar E-book interaktif memudahkan peserta didik belajar secara mandiri.		✓		
15.	E-book interaktif dapat dibuka dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan koneksi internet		✓		
16.	Penggunaan bahasa mudah di pahami		✓		
17.	Menu dapat digunakan secara mudah dan efektif		✓		
18.	Kejelasan huruf dan angka		✓		
19.	Istilah yang digunakan tepat dan mudah dipahami		✓		

Saran:.....

Lampiran 7 : Dokumentasi



Pengisian angket kebutuhan oleh guru MIS Hidayatul Ilmi Kalitata



Pengisian angket kebutuhan oleh siswa MIS Hidayatul Ilmi Kalitata



Ujian Praktis Penggunaan *E-Book* Interaktif Hari Pertama dikelas VI



Ujian Praktis Penggunaan *E-Book* Interaktif Hari pertama di Kelas VI



Foto Bersama Dengan Siswa Kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata



Ujian Praktis Penggunaan *E-Book* Interaktif Hari Kedua di Kelas VI



Ujian Praktis Penggunaan *E-Book* Interaktif Hari Kedua di Kelas VI



Foto Bersama Dengan Siswa Kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata

RIWAYAT HIDUP



Ilham Ramadhan S lahir pada tanggal 07 November 2002 di Desa kalitata, Kecamatan Malangke Barat, Kabupaten Luwu Utara, Provinsi Sulawesi Selatan. Peneliti merupakan anak ke 2 dari 3 bersaudara dari pasangan suami istri yaitu bapak Saparuddin dan ibu Ponirah. Perjalanan pendidikan peneliti di mulai dari TK selesai pada tahun 2008 di TK Kartini Kalitata. Kemudian menyelesaikan pendidikan dasar pada tahun 2014 di SD Negeri 205 Kalitata, selanjutnya menyelesaikan pendididkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Malangke Barat tahun 2017, kemudian melanjutkan ke sekolah menengah atas di SMA Negeri 7 Luwu Utara selesai tahun 2020. Peneliti melanjutkan pendidikan dikepeguruan tinggi dengan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo.

Kontak person peneliti: ilham.ramadhan0711@gmail.com