

BAB IV

HASIL DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab sebelumnya, telah disebutkan bahwa penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Dissaminate*) milik Thiagarajan.⁵⁶ Adapun berikut ini merupakan penjabaran mengenal langkah-langkah pengembangan yang telah dilakukan.

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahapann pertama ini, peneliti mengumpulkan informasi terkait kondisi di lapangan dengan melakukan analisis awal, analisis materi, analisis konsep, dan merumuskan tujuan.⁵⁷

a. Analisis Awal

Wawancara kepada guru mata pelajaran PAI kelas XI SMK Kerabat Kita Bumiayu dilakukan untuk memperoleh data pelaksanaan pembelajaran dengan media buku paket. Sebenarnya media pembelajaran berupa buku paket sangat membantu dalam proses pembelajaran termasuk pada materi perkembangan peradaban Islam di dunia.

Seperti yang dikatakan oleh Ibu Dewi Wulan “sekarang ini sudah era digital, dengan adanya media pembelajaran berbasis digital anak-

⁵⁶ Sugiyono dan Susanto, A., "Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Peduli dan Tanggung Jawab", *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 2019, hlm. 220-239.

⁵⁷ Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D", 2013, hlm. 300.

anak lebih mudah untuk belajar materi perkembangan peradaban Islam di dunia, bahkan dengan internet mereka dapat mengembangkan materi sejarah peradaban Islam yang kita ajarkan di sekolah, jadi mereka lebih antusias dalam mencari tahu dan belajar materi sejarah peradaban Islam dengan pembelajaran digital.”⁵⁸

Sekolah memiliki fasilitas yang cukup untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital di kelas seperti laptop, LCD, layar proyektor. Media pembelajaran konvensional berupa buku paket juga masih digunakan dalam pembelajaran. Sementara, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih dari sekedar buku paket. Seperti pada pembelajaran PAI materi sejarah perkembangan Islam menuai antusiasme rendah apabila hanya mendengarkan penjelasan guru di depan kelas. Berdasarkan analisis awal dari wawancara, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menjadi penunjang antusiasme peserta didik. Pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) fase F terdapat materi perkembangan peradaban Islam di dunia yang perlu dikemas sehingga peserta didik memiliki rasa antusias yang tinggi terhadap materi ini. Tercetuslah *e-booklet* sebagai ide peneliti untuk mengembangkan media yang kemudian dihubungkan pada aplikasi Instagram sebagai penilaian hasil pembelajaran atau evaluasi pembelajaran. Lebih jelasnya, materi

⁵⁸ Wawancara dengan Ibu Dewi Wulan Astutik, S.Pd., guru mata pelajaran PAI SMK Kerabat Kita Bumiayu tanggal 09 Juli 2024 pukul 12.08 WIB.

tersebut dimuat dalam pembelajaran kelas sebelas, bab 9 semester genap.

b. Analisis Peserta Didik

Penggunaan *e-booklet* ditujukan untuk siswa kelas XI SMK Kerabat Kita Bumiayu. Kemampuan kognitif siswa usia 16 sampai 17 tahun biasanya mencerminkan perkembangan kognitif yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk berpikir secara abstrak, memecahkan masalah, dan mengembangkan pemikiran kritis. Namun, ini juga masa dimana perkembangan individual dan perbedaan antar individu dapat sangat bervariasi.⁵⁹

c. Analisis Materi

Pengembangan *e-booklet* disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang didasarkan pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase F kelas XI-XII SMK. Materi perkembangan peradaban Islam di dunia yang kemudian akan dimasukkan ke dalam *e-booklet* dengan penulisan secara singkat dan menarik guna meningkatkan antusiasme peserta didik pada materi ini.⁶⁰

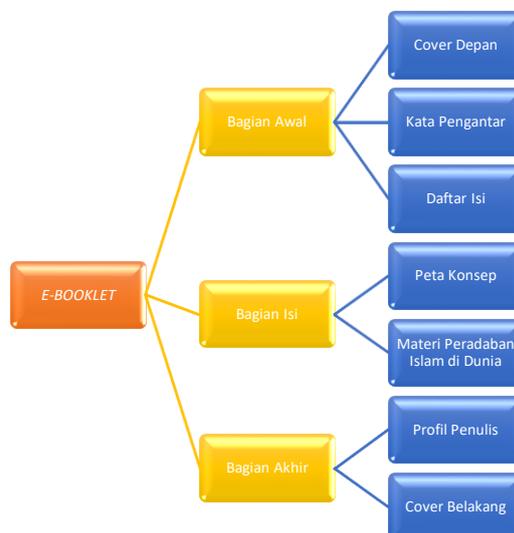
d. Analisis Konsep

Peneliti membuat ringkasan mengenai materi yang sesuai dengan CP dan ATP fase F pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang

⁵⁹ Eti Nurhayati, "Psikologi Perkembangan Inovatif: Perkembangan Peserta Didik", *Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(1), 2019, hlm. 45.

⁶⁰ Eti Nurhayati, "Psikologi Perkembangan Inovatif...hlm. 46.

kemudian dimasukkan ke dalam *e-booklet*.⁶¹ Adapun peta konsep *e-booklet* yang akan peneliti kembangkan adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Konsep E-Booklet

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Data pada tahapan ini peneliti peroleh dari indicator materi. Produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran berbasis *e-booklet* dengan demikian peneliti merumuskan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.⁶²

Melalui analisis materi dan analisis konsep peneliti merumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 10 Tujuan Pembelajaran

NO	Pokok Materi	Tujuan Pembelajaran
----	--------------	---------------------

⁶¹ Nurdin dan Andriantoni, "Pengembangan E-Booklet Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Capaian Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Menengah Atas", *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(1), 2023, hlm. 87.

⁶² Sri Wahyuni dan Fauzul Elfita, "Pengaruh Blended Learning Model dan Sikap Berbahasa terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri di Kota Pekanbaru", *Geram (Gerakan Aktif Menulis)*, 6(1), 2018, hlm. 1-9.

	<p>Perkembangan Peradaban Islam di Asia dan Eropa</p>	<p>PERTEMUAN PERTAMA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menjelaskan perkembangan peradabann Islam di Asia dan Eropa 2) Mengidentifikasi bukti-bukti sejarah peradaban Islam di Asia 3) Menjelaskann biografi tokoh peradaban Islam di Asia dan Eropa 4) Menganalisis perkembangan peradaban Islam di Asia dan Eropa 5) Menganalisis hikmah perkembangan peradaban Islam di Asia dan Eropa.
	<p>Perkembangan Peradaban Islam di Afrika dan Australia</p>	<p>PERTEMUAN KEDUA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Menjelaskan perkembangan peradaban Islam di Afrika dan Australia 2) Mengidentifikasi bukti-bukti sejarah peradaban Islam di Afrika 3) Menjelaskan biografi tokoh peradaban Islam di Afrika dan Australia 4) Menganalisis perkembangan peradaban Islam di Afrika dan Australia 5) Menganalisis hikmah perkembangan peradaban Islam di Afrika dan Australia

	Perkembangan Peradaban Islam di Amerika	PERTEMUAN KETIGA 1) Menjelaskan perkembangan peradaban Islam di Amerika 2) Mengidentifikasi bukti-bukti peradaban Islam di Amerika 3) Menjelaskan biografi tokoh peradaban Islam di Amerika 4) Menganalisis perkembangan peradaban Islam di Amerika 5) Menganalisis hikmah perkembangan peradaban Islam di Amerika
--	---	--

2. *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa tahapan diantaranya pemilihan tema dan materi, pembuatan desain *layout* dan pemilihan gambar ilustrasi pada *e-booklet*.⁶³ Beberapa tahapan *design* (perancangan) tersebut dijabarkan sebagai berikut:

a. Pemilihan Tema dan Materi

Pada langkah pemilihan tema dan materi, peneliti menyesuaikan dengan capaian pembelajaran dan capaian pembelajaran materi pokok pembelajaran buku paket kelas sebelas, semester genap.⁶⁴ Penjabaran capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Tabel 11 Capaian Pembelajaran

DOMAIN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
--------	----------------------

⁶³ Nugroho dkk, "Pengembangan E-Booklet Sejarah...", hlm. 124.

⁶⁴ Sera Okta Pela, Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Kearifan Lokal Berupa Batik Tulis Lampung Pada Materi Suhu Kalor Untuk Peserta Didik Kelas Xi (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung), 2021, hlm. 21.

<p>SPI: Sejarah Peradaban Islam</p>	<p>Peserta didik mampu menganalisis peran dan keteladanan tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia, perkembangan peradaban Islam di dunia, dan peran organisasi-organisasi Islam di Indonesia; mempresentasikan peran dan keteladanan tokoh ulama penyebar ajaran Islam di Indonesia, perkembangan peradaban Islam di dunia, dan peran ormas (organisasi masyarakat) Islam di Indonesia; mengakui keteladanan tokoh ulama Islam di Indonesia, meyakini kebenaran perkembangan peradaban Islam pada masa modern, peradaban Islam di dunia, meyakini pemikiran dan pergerakan organisasi-organisasi Islam berdasarkan ajaran agama; membiasakan sikap gemar membaca, menulis, berprestasi, dan kerja keras, tanggung jawab, bernalar kritis, semangat kebangsaan, berkebinekaan global, menebarkan Islam rahmat li al-ālamīn, rukun, damai, dan saling bekerjasama.</p>
-------------------------------------	---

Tabel 12 Alur Tujuan Pembelajaran Fase F Kelas XI SMK

MATERI	TUJUAN PEMBELAJARAN
<p>Perkembangan Peradaban Islam di Dunia</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menganalisis perkembangan peradaban islam di dunia ➤ Mempresentasikan perkembangan peradaban islam di dunia

	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengakui dan meyakini peradaban islam ➤ Membiasakan sikap bernalar kritis, semangat kebangsaan, berkebinekaan global
--	---

Tahap selanjutnya adalah penyusunan materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *e-booklet* berfokus pada bab 9 semester genap. Peneliti membuat rangkaian materi tentunya tidak terlepas dari buku paket mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi perkembangan peradaban Islam di dunia.

b. Pembuatan Desain *Layout*

Pada tahap pembuatan desain *layout*, peneliti menyusun tata letak, format penulisan agar terlihat menarik. Kemudian menetapkan proporsi dan bentuk obyek yang akan diletakkan pada *e-booklet*. Peneliti mendesain produk menggunakan aplikasi Canva Editor Video & Foto AI.

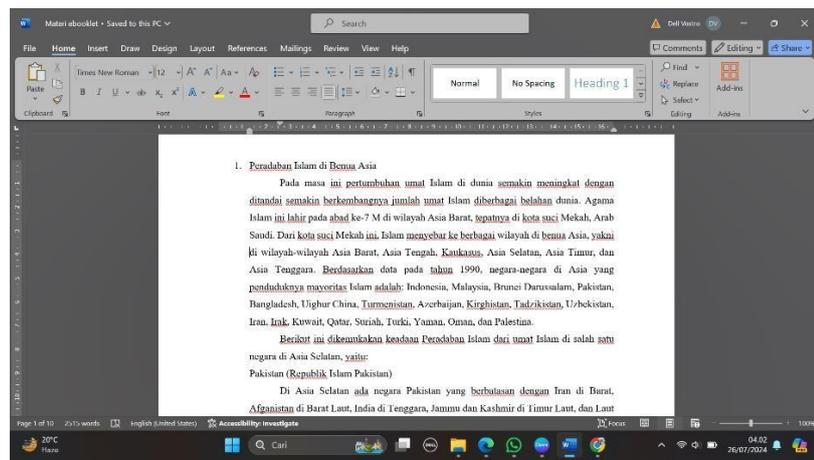
c. Pemilihan Gambar Ilustrasi

Pada tahap pemilihan gambar ilustrasi, peneliti melakukan beberapa kali penyeleksian terhadap gambar ilustrasi yang akan diterapkan pada *e-booklet*. Penggunaan dan pemilihan gambar ilustrasi ini disesuaikan dengan penyajian materi pada *e-booklet* sehingga terlihat lebih cocok dan menarik.

3. *Development* (Pengembangan)

a. Menyusun Materi E-booklet

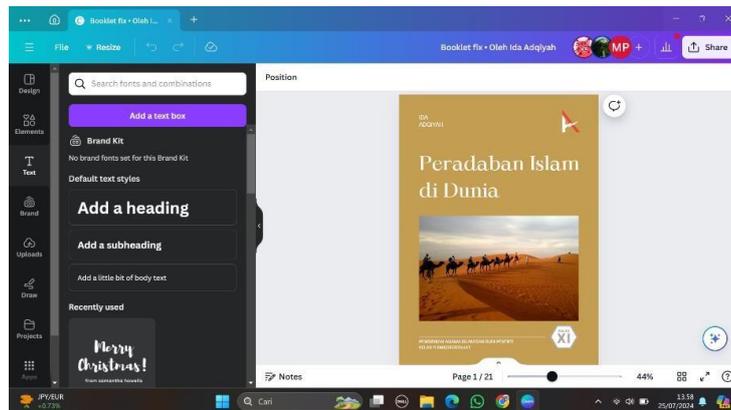
Pengembangan *e-booklet* ini merupakan pengembangan dari model booklet biasa yang pada umumnya hanya menggunakan kertas. Adapun langkah pertama dalam mengembangkan *e-booklet* ialah dengan menyusun materi yang akan dituangkan dalam *e-booklet* memanfaatkan Microsoft Office Word.



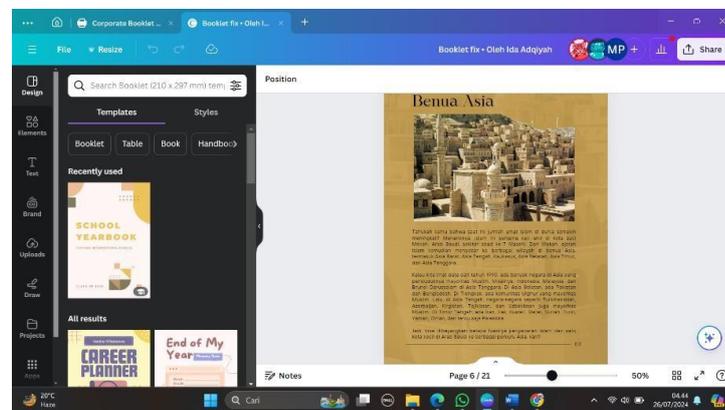
Gambar 2 Proses Penyusunan Materi Pada Microsoft Office Word

Setelah penyusunan materi pada Microsoft Office Word, kemudian peneliti melanjutkan proses pengembangan dengan membuat desain tampilan *e-booklet* menggunakan *software* Canva. Pada proses desain ini peneliti banyak mengambil referensi tampilan booklet yang berredar di luaran sana.

Saat desain tampilan *e-booklet* telah tersedia, peneliti kemudian memindahkan isi materi yang telah disusun pertama kali ke dalam *software* Canva. Setelah semuanya tersusun rapi, peneliti lalu *game* yang terhubung ke dalam aplikasi Instagram.



Gambar 3 Desain Awal E-Booklet



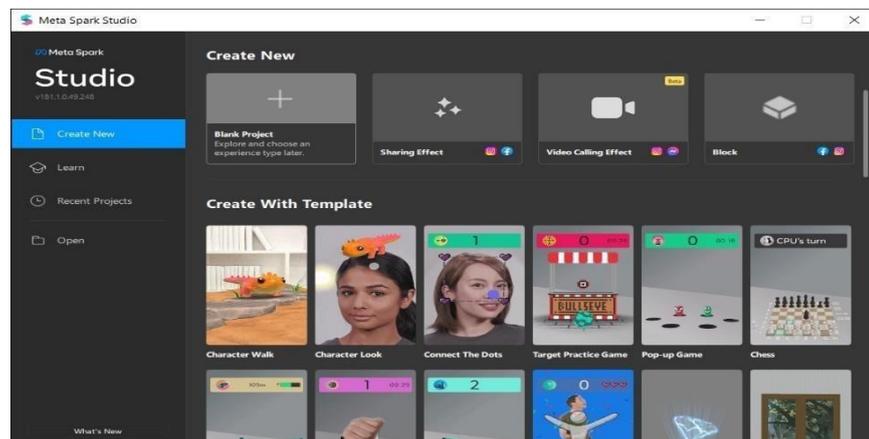
b. Menyusun Game Filter Instagram

Gambar 4 Proses Pemindahan Materi Ke Dalam Software Canva

Tahap selanjutnya yaitu proses penyusunan desain filter Instagram sebagai evaluasi setelah pembelajaran. Game interaktif ini diadakan untuk meminimalisir rasa bosan peserta didik saat proses pembelajaran yang terhubung pada media sosial Instagram. Pada proses pengembangan ini peneliti menggunakan software Spark AR sebagai alat untuk mendesain filter Instagram. Spark AR adalah platform yang dikembangkan oleh Meta (sebelumnya dikenal sebagai Facebook) untuk membuat dan mengembangkan efek *augmented reality* (AR) yang dapat digunakan di aplikasi seperti Instagram dan

Facebook. Namun peneliti memilih menggunakan media sosial Instagram. Dengan Spark AR, para pengguna baik individu maupun perusahaan dapat menciptakan berbagai efek AR seperti filter wajah, efek lingkungan, dan interkasi visual lainnya yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna disosial media.⁶⁵

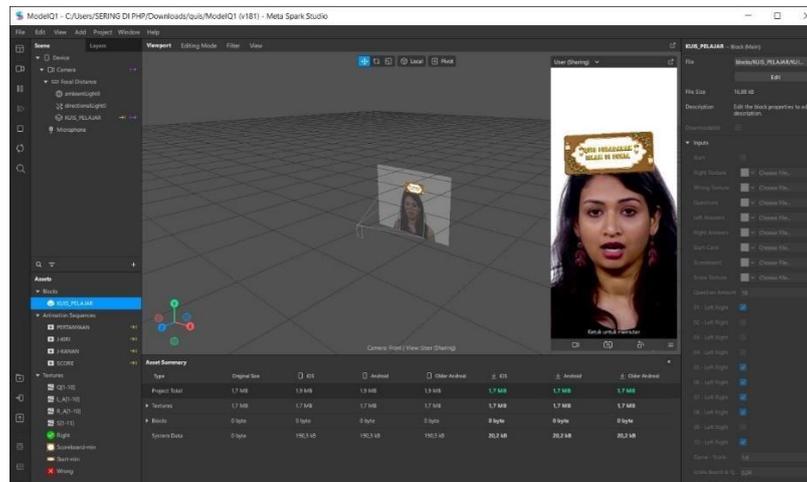
Adapun langkah pertama yaitu mendesain tampilan *game* filter Instagram pada software Spark AR dengan memilih elemen wajah yang cocok digunakan.



Gambar 5 Pemilihan Elemen Wajah

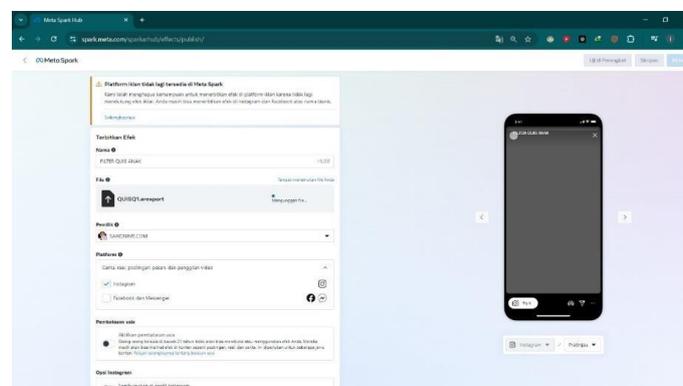
Setelah pemilihan elemen wajah dirasa cocok, kemudian peneliti mendesain tampilan filter dan menuangkan soal-soal evaluasi pada elemen wajah yang tersedia pada *software* SparkAR yang nantinya akan menjadi *game* filter Instagram.

⁶⁵ Satria Islami Wahana Putra, "Implementasi Teknologi Merkerless *Augmented Reality* Menggunakan Metode Algoritma *Fast Corner Detection* Berbasis Android", *Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 7(1), 2019, hlm. 2.



Gambar 6 Proses Memasukkan Soal

Setelah pembuatan *game filter* Instagram selesai, kemudian peneliti menghubungkannya pada media sosial Instagram. Dalam proses ini tidak membutuhkan *software* yang berbeda, tidak lain tetap dalam *software* Spark AR dengan memilih opsi upload yang tertera pada Spark AR. Setelah *game filter* Instagram berhasil di *upload* dan sudah dapat dinikmati, kemudian peneliti membuat *link* atau kode QR berbentuk logo media sosial Instagram untuk dicantumkan ke dalam *e-booklet* agar pembaca dapat terhubung langsung pada *game filter* Instagram terdapat pada media sosial Instagram.

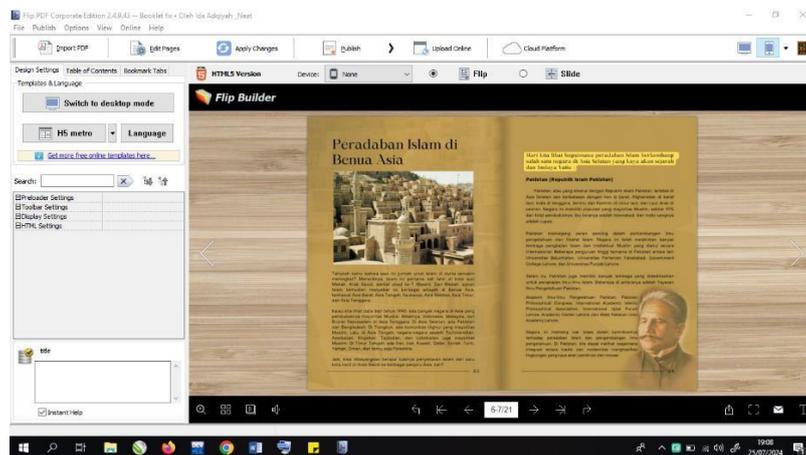


Gambar 7 Proses Upload Game Filter Instagram

c. Mengubah Booklet Menjadi E-booklet

Pada tahapan pengembangan yang terakhir ini, peneliti mulai mengubah booklet biasa menjadi *e-booklet* yang nantinya dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahapan ini pula peneliti mengubah booklet secara digital sehingga berbentuk *paperless* dan berbeda dengan booklet pada umumnya yang berupa lembaran-lembaran kertas.

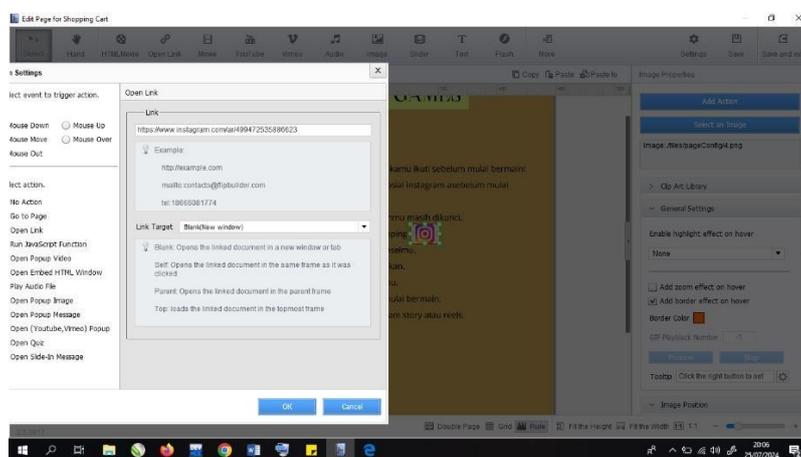
Adapun langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah mengupload dokumen booklet ke dalam *software* Flipbuilder bernama Flip PDF Corporate Edition. Flipbuilder merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mengubah dokumen pdf menjadi *link website* agar pendidik maupun peserta didik dapat mengaksesnya dengan mudah.⁶⁶



Gambar 8 Proses Upload Booklet ke dalam Flipbuilder

⁶⁶ Tri Andini Rena, Pengembangan E-Modul Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa Kelas X SMA (Diss., UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2022)

Setelah booklet berhasil diupload, peneliti mulai mengedit halaman yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Adapun halaman yang akan diedit adalah halaman *game* filter instagram. Pengeditan ini dilakukan dengan cara memasukkan tautan filter instagram yang telah dibuat, dengan menjadikannya sebuah tombol berbentuk *icon* media sosial instagram. Pengeditan ini bertujuan agar pendidik maupun peserta didik dapat mengakses filter instagram secara langsung saat menggunakan *e-booklet* tanpa harus membuka Instagram terlebih dahulu. Hal ini tentunya sangat efisien dan mempersingkat waktu. Pemberian *game* filter instagram juga tentunya akan membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan interaktif.



Gambar 9 Proses Input Link Game Interaktif

Langkah yang terakhir adalah dengan mengupload booklet yang telah selesai diedit dan menjadikannya *e-booklet* berbentuk *link website*. Penguploadan ini membutuhkan waktu sekitar 10 sampai dengan 20 menit tergantung dengan banyaknya lembaran dokumen dan juga banyaknya editan setiap halamannya. Setelah penguploadan selesai,

peneliti lalu menyalin link *e-booklet* dan mulai memeriksa apakah *e-booklets* sudah terakses dengan baik. Selain penguploadan secara *online*, Flipbuidar juga dapat mengupload secara *offline* tergantung dengan kebutuhan. Setelah link dapat diakses dengan baik, maka peneliti mulai membagikan link *e-booklet* untuk dinilai oleh dosen pembimbing dan juga para ahli. Hal ini menandakan juga jika pengembangan *e-booklet* telah selesai dilaksanakan.

d. Deskripsi dan Keunggulan E-booklet

E-booklet yang dikembangkan oleh peneliti merupakan *e-booklet* yang berisikan materi peradaban Islam di dunia. Materi ini merupakan materi yang berada di kelas XI SMK/Sederajat. *E-booklet* yang dikembangkan berbentuk sebuah *link website* yang dapat dengan mudah diakses oleh siapapun yang memiliki *link* tersebut. Selain itu, *e-booklet* yang dikembangkan oleh peneliti juga memasukkan *game* edukatif berbentuk filter instagram yang dapat terhubung secara langsung.

Proses pengembangan booklet kertas biasa menjadi *e-booklet* tentunya lebih memudahkan pengguna dan juga menghemat biaya pembuatan. Kemudahan ini tentunya akan sangat membantu pendidik dan juga peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Adanya *game* berbentuk filter instagram juga membuat peserta didik turut serta aktif dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran tidak membosankan serta sesuai dengan perkembangan zaman.

Setelah semua tahapan-tahapan terselesaikan, kemudian produk akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan diuji validasi oleh para ahli.

1. Dosen Pembimbing

Desain yang telah dirangkai sehingga menjadi sebuah produk media pembelajaran kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. *E-booklet* yang telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing mendapat masukan dan evaluasi yang akan membantu peneliti dalam merevisi produk.

2. Validasi Dosen Ahli dan Guru PAI

a) Uji Validasi Media

Ahli media yang ditunjuk menjadi validator merupakan dosen dari program studi pendidikan agama Islam IIQ An Nur Yogyakarta.⁶⁷ Kuisisioner uji validasi media terdiri dari 20 butir pernyataan yang berisikan pernyataan positif dan negatif. Adapun skor untuk penilaian positif adalah 1, 2, 3, dan 4 sementara untuk pernyataan negatif memiliki penilaian 4, 3, 2, dan 1. Berikut ini merupakan daftar pernyataan untuk uji validasi media:

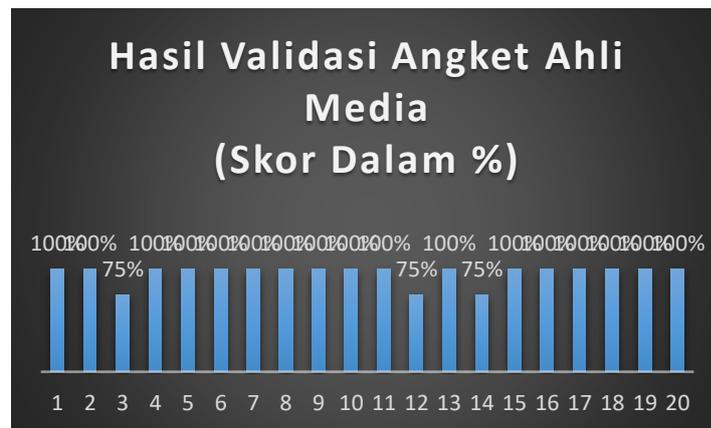
Tabel 13 Hasil Validasi Ahli Media

NO	Pernyataan	Jumlah Validasi
1.	Susunan teks booklet sangat rapi	4

⁶⁷ Uji Validasi oleh Bapak Ahmad Dwi Nur Khalim, M.Pd., Dosen Fakultas Tarbiyah IIQ An Nur Yogyakarta tanggal 17 Juli 2024 pukul 19.55 WIB.

2.	Penggunaan jarak spasi pada booklet sesuai kebutuhan	4
3.	Tampilan gambar pada booklet jelas	3
4.	Tampilan gambar pada booklet sesuai	4
5.	Margin booklet sesuai dengan kebutuhan	4
6.	Penampilan tata letak booklet jelas	4
7.	Pemilihan ukuran kertas booklet memudahkan peserta didik	4
8.	Tampilan cover booklet yang menarik	4
9.	Isi booklet menarik	4
10.	Penyajian gambar pada booklet menarik	4
11.	Penyajian game filter instagram pada booklet menarik	4
12.	Tampilan game filter instagram pada booklet jelas	3
13.	Game filter instagram pada booklet memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi	4
14.	Pemberian warna pada booklet menarik	3
15.	Ukuran kertas pada booklet sesuai dengan yang dibutuhkan	4
16.	Daftar isi pada booklet sesuai dengan susunan booklet	4
17.	Tampilan judul dan sub judul pada booklet sesuai	4
18.	Peta konsep pada booklet sangat melengkapi isi booklet	4
19.	Teks pada Game filter instagram pada booklet sangat mudah dibaca	4
20.	Teks pada Game filter instagram pada booklet sangat mudah dibaca	4
Jumlah Keseluruhan		77
Rata-rata Validator		3.85
Prsentase Validasi Media		96.25%
Kesimpulan		Sangat Layak

Adapun untuk grafiknya, hasil penilaian validasi ahli media dapat dilihat pada gambar 10 berikut ini:



Gambar 10 Grafik Hasil Validasi Angket Ahli Media

Ditinjau dari hasil grafik pada gambar, nilai minimum yang didapatkan dari angket ahli media adalah 75% dengan kategori layak sedangkan nilai maksimumnya menunjukkan nilai 100% dengan kategori sangat layak. Dari jumlah keseluruhan penilaian ahli media jika dirata-ratakan akan mendapatkan nilai 96.25% yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis *e-booklet* pada materi perkembangan peradaban Islam di dunia sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

b) Uji Validasi Materi

Ahli materi yang ditunjuk menjadi validator merupakan dosen dari program studi pendidikan agama Islam IIQ An Nur Yogyakarta.⁶⁸ Angket uji validasi materi terdiri dari 20 butir pernyataan yang berisikan pernyataan positif dan negative. Adapun skor untuk penilaian positif adalah 1, 2, 3, dan 4

⁶⁸ Uji Validasi oleh Bapak Muchamad Mufid, M.Pd., Dosen Fakultas Tarbiyah IIQ An Nur Yogyakarta tanggal 19 Juli 2024 pukul 15.00 WIB.

sementara untuk pernyataan negatif memiliki penilaian 4, 3, 2, dan 1. Berikut ini merupakan daftar pernyataan untuk uji validasi materi:

Tabel 14 Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Pernyataan	Jumlah Validasi
1.	E-booklet memiliki isi materi yang sangat lengkap	4
2.	E-booklet memiliki isi materi yang sangat lengkap	3
3.	E-booklet memiliki isi materi yang sangat lengkap	3
4.	E-booklet memiliki kejelasan dalam pencapaian belajar	2
5.	E-booklet memiliki kejelasan penggambaran peta konsep untuk materi yang akan dipelajari	4
6.	E-booklet memiliki kejelasan penggambaran peta konsep untuk materi yang akan dipelajari	4
7.	Konsep dan definisi pada <i>e-booklet</i> disajikan dengan akurat	3
8.	Gambar yang disajikan sesuai dengan isi materi	4
9.	Petunjuk penggunaan <i>e-booklet</i> jelas	2
10.	Soal pada game filter instagram sesuai dengan materi pada <i>e-booklet</i>	4
11.	Materi pada <i>e-booklet</i> sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah	3
12.	Data yang ditampilkan tidak sesuai dengan fakta	4
13.	Istilah yang digunakan pada <i>e-booklet</i> tidak akurat	4
14.	Kejelasan contoh yang digunakan pada <i>e-booklet</i> tidak menjelaskan isi materi	3
15.	E-booklet dapat membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran	3
16.	E-booklet melatih kemandirian peserta didik	2
17.	E-booklet mengembangkan rasa keingintahuan peserta didik	3

18.	Game dengan filter instagram pada <i>e-booklet</i> membuat proses pembelajaran semakin menarik	3
19.	Penggunaan <i>e-booklet</i> dapat membantu peserta didik saat proses pembelajaran	4
20.	E-booklet dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran	3
Jumlah Keseluruhan		65
Rata-rata Validator		3.25
Prsentase Validasi Media		81.25%
Kesimpulan		Sangat Layak

Adapun untuk bentuk grafiknya, hasil penilaian validasi ahli materi dapat dilihat pada gambar 11 berikut:



Gambar 11 Grafik Validasi Hasil Angket Ahli Materi

Berdasarkan hasil grafik diatas, nilai minimum yang didapatkan dari angket ahli materi adalah 50% dengan kategori cukup layak sementara nilai maksimumnya menunjukkan nilai 100% dengan kategori sangat layak. Dari jumlah keseluruhan penilaian ahli materi jika dirata-ratakan akan mendapatkan nilai 81.25% yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis *e-booklet* pada materi perkembangan peradaban Islam di dunia sangat layak untuk diujikan di sekolah namun dengan catatan,

perlu adanya perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh ahli materi.

c) Penilaian Praktisi Pendidikan

Praktisi pendidikan merupakan tenaga pendidik PAI di kelas XI SMK.⁶⁹ Angket penilaian terdiri dari 20 butir pernyataan yang berisikan pernyataan positif dan negatif. Adapun skor untuk penilaian adalah 1, 2, 3, dan 4. Berikut ini merupakan daftar pernyataan untuk praktisi pendidikan:

Tabel 15 Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

NO	Pernyataan	Jumlah Validasi
1.	Isi pada booklet sesuai capaian pembelajaran	3
2.	Isi pada booklet sesuai tujuan pembelajaran	3
3.	Isi pada booklet sesuai alur tujuan pembelajaran	3
4.	Isi yang disajikan pada booklet lengkap secara menyeluruh	2
5.	Penggambaran peta konsep untuk materi yang akan dipelajari cukup	3
6.	Konsep dan definisi yang disajikan akurat	2
7.	Contoh pada booklet disajikan dengan akurat	2
8.	Materi pada booklet sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah	3
9.	Game filter Instagram pada booklet dapat membantu peserta didik dalam berlatih	4
10.	Istilah yang digunakan pada booklet akurat	3

⁶⁹ Uji Validasi oleh Ibu Dewi Wulan Astutik, S.Pd., Guru PAI SMK Kerabat Kita Bumiayu tanggal 20 Juli 2024 pukul 09.38 WIB.

11.	Data yang ditampilkan sesuai dengan fakta	3
12.	Tampilan cover booklet yang menarik	3
13.	Tampilan booklet yang menarik dapat memotivasi peserta didik dalam belajar	3
14.	Seluruh isi booklet sangat menarik	3
15.	Penyajian game filter Instagram pada booklet sesuai dengan materi	3
16.	Game filter Instagram pada booklet mempermudah peserta didik dalam memahami isi materi	4
17.	Game filter Instagram yang disajikan pada booklet dapat menarik minat peserta didik dalam belajar	4
18.	Penggunaan booklet dapat membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran	3
19.	Booklet dapat mengembangkan rasa keingintahuan peserta didik	3
20.	Booklet dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran secara mandiri	4
Jumlah Keseluruhan		61
Rata-rata Validator		3.05
Presentase Validasi Media		76.25%
Kesimpulan		Sangat Layak

Adapun untuk bentuk grafiknya, hasil penilaian praktisi pendidikan dapat dilihat pada gambar 12 berikut:



Gambar 12 Grafik Hasil Validasi Praktisi Pendidikan

Berdasarkan hasil grafik di atas, nilai minimum yang didapatkan dari penilaian praktisi pendidikan adalah 50% dengan kategori cukup layak sementara nilai maksimumnya menunjukkan nilai 100% dengan kategori sangat layak. Dari semua penilaian praktisi pendidikan jika dirata-ratakan akan mendapatkan nilai 76.25% yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis *e-booklet* pada materi perkembangan peradaban Islam di dunia sangat layak diujikan di sekolah namun dengan catatan, perlu adanya perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh praktisi pendidikan.

d) Penilaian Keseluruhan Validasi Ahli

Berikut ini merupakan skor rata-rata untuk keseluruhan validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan:

Tabel 16 Penilaian Keseluruhan Hasil Validasi Oleh Ahli

No	Penilaian	Rata-rata Skor	Presentase (%)	Kategori
1	Ahli Media	3.85	96.25%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	3.25	81.25%	Sangat Layak
3	Praktisi Pendidikan	3.05	76.25%	Sangat Layak
	Rata-rata Keseluruhan	3.38	84.6%	Sangat Layak

3. Respon Peserta Didik

Peneliti memilih sebanyak 33 peserta didik kelas XI SMK Kerabat Kita Bumiayu untuk dijadikan responden.⁷⁰ Peserta didik diberikan kuisisioner dengan jenis pertanyaan tertutup berskala likert 1 sampai 4 untuk mengetahui ketertarikan peserta didik secara menyeluruh terhadap media pembelajaran *e-booklet* yang dikembangkan. Keterangan skor dengan nilai 4 dinyatakan sangat setuju (ST), 3 berarti setuju (S), 2 tidak setuju (TS), dan 1 sangat tidak setuju (STS). Berikut ini table rata-rata skor pengisian kuisisioner oleh peserta didik:

Tabel 17 Hasil Respon Peserta Didik

No	Pertanyaan	Frekuensi Jawaban				Total Skor	Presentase %
		ST 4	T 3	S 2	S 1		
1	E-booklet berisikan materi yang lengkap	0	1	17	15	113	86%
2	Data yang ditampilkan pada <i>e-booklet</i> sesuai dengan fakta	0	1	21	11	109	83%
3	Materi pada e-book sesuai dengan materi yang dipelajari di sekolah	0	2	19	12	109	83%
4	Isi materi pada e-book memiliki cakupan yang luas	0	1	20	12	110	83%

⁷⁰ Uji Respon Peserta Didik Kelas XI SMK Kerabat Kita Bumiayu tanggal 29 Juli 2024 pukul 08.45 WIB

5	Contoh pada e-book disajikan dengan akurat	0	1	2 1	11	109	83%
6	E-book dapat membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran	0	1	2 1	11	109	83%
7	E-book melatih kemandirian peserta didik	0	1	2 2	10	108	82%
8	E-book mengembangkan rasa keingintahuan peserta didik	0	1	1 6	16	114	86%
9	E-book dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik selama proses pembelajaran	0	1	2 0	12	110	83%
10	Penggunaan E-book dapat membantu peserta didik saat proses pembelajaran	0	0	2 0	13	112	85%
11	Tampilan cover E-book menarik	0	1	1 8	14	112	85%
12	Isi E-book menarik	0	1	1 8	14	112	85%
13	Pemberian warna pada E-book menarik	0	1	2 0	12	110	83%
14	Kemenarikan desain E-book memotivasi pengguna	0	1	1 8	14	112	85%
15	Penyajian gambar pada E-book menarik	0	1	1 8	14	112	85%
16	Penyajian game filter instagram	0	1	2 0	12	110	83%

	pada E-book menarik						
17	Tampilan game filter instagram pada E-book jelas	0	1	20	12	110	83%
18	Game filter instagram pada E-book mempermudah peserta didik memahami isi materi	0	2	18	13	110	83%
19	Penggunaan bahasa pada E-book sederhana dan mudah dipahami	0	1	19	13	111	84%
20	Kalimat pertanyaan pada game filter Instagram dapat dengan mudah dipahami	0	2	20	11	108	82%
Rata-rata Presentase							84%
Kesimpulan							Sangat Baik

Adapun bentuk grafik respon peserta didik dapat dilihat pada gambar 13 berikut:



Gambar 13 Grafik Hasil Respon Peserta Didk

Berdasarkan hasil dari grafik pada gambar di atas, nilai minimum yang didapatkan dari respon peserta didik adalah 82% dengan kategori sangat baik sementara nilai maksimumnya menunjukkan nilai 86% dengan kategori sangat baik. Dari semua hasil presentase respon peserta didik jika dirata-ratakan akan mendapatkan nilai 84% yang berarti bahwa media pembelajaran berbasis *e-booklet* pada materi perkembangan peradaban Islam sebagai media pembelajaran di sekolah mendapat respon sangat baik oleh peserta didik.

4. Dissemination (Penyebaran)

Produk media pembelajaran berbasis *e-booklet* pada materi perkembangan peradaban Islam di dunia yang telah divalidasi kemudian disebarluaskan kepada guru PAI kelas XI tingkat SMK/Sederajat. Penyebaran dilakukan dengan skala kecil dikarenakan keterbatasan waktu. Adapun daftar penerima buku adalah sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 18 Guru Penerima Media Pembelajaran

No	Nama Guru PAI	Nama Sekolah	Jumlah
1	Dewi Wulan A., S.Pd.	SMKS Kerabat Kita Bumiayu	1

B. Analisis Data

Kelayakan *E-Booklet* berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan. Penilaian dilakukan dengan mengisi kuisioner berupa *google formulir*. Adapun analisis datanya adalah sebagai berikut:

1. Kelayakan *E-Booklet* Berdasarkan Penilaian Ahli

a. Penilaian *E-Booklet* Oleh Ahli Media

Penilaian *e-booklet* oleh ahli media dilakukan dengan mengisi angket penilaian yang berisi dua puluh pernyataan yang membahas tentang produk yang telah dibuat. Jumlah keseluruhan *e-booklet* oleh ahli media adalah 77. Nilai rata-rata validator yang diperoleh sebesar 3.85 dengan presentase 96.25% termasuk dalam kategori sangat layak. E-booklet ditinjau dari segi media, mendapatkan penilaian sangat baik.

b. Penilaian *E-Booklet* Oleh Ahli Materi

Penilaian *e-booklet* oleh ahli materi dilakukan dengan mengisi angket penilaian yang berisi dua puluh pernyataan pada *google formulir*. Jumlah keseluruhan *e-booklet* oleh ahli materi adalah 65. Nilai rata-rata validator yang diperoleh sebesar 3.25 dengan presentase 81.25% termasuk dalam kategori sangat layak. E-booklet ditinjau dari aspek materi mendapatkan penilaian sangat baik namun dengan revisi.

2. Kelayakan *E-Booklet* Berdasarkan Praktisi Pendidikan

Praktisi pendidikan disini yaitu guru PAI kelas XI. Penilaian *e-booklet* oleh praktisi pendidikan dilakukan dengan mengisi angket penilaian yang berisi dua puluh pernyataan pada google formulir. Jumlah penilaian keseluruhan *e-booklet* oleh praktisi pendidikan adalah 61. Nilai rata-rata validator yang diperoleh sebesar 3.05 dengan persentase 76.25% termasuk dalam kategori sangat layak namun dengan revisi.

3. Kelayakan *E-Booklet* Berdasarkan Respon Peserta Didik

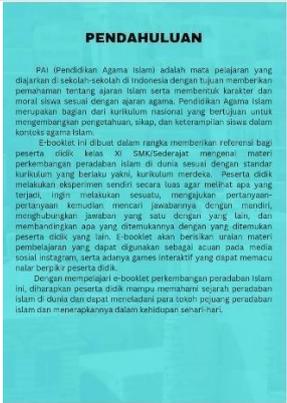
Peserta didik mengevaluasi *e-booklet* dengan mengisi kuisioner penilaian berupa pertanyaan tertutup yang berjumlah 20 pernyataan. Dengan perolehan rata-rata persentase 84% termasuk dalam kategori sangat baik. Penilaian oleh 33 peserta didik terhadap *e-booklet* memberikan kategori positif. Dapat disimpulkan bahwa *e-booklet* mendapat respon sangat baik dari peserta didik.

C. Revisi Produk

E-booklet direvisi sebanyak 3 kali. Revisi I dilakukan menurut masukan dan saran dari dosen pembimbing. Ahli materi memberikan masukan dan saran untuk revisi kedua. Revisi III berpedoman masukan dan saran dari praktisi pendidikan. Hal ini dilakukan dengan maksud *e-booklet* layak jika digunakan sebagai media pembelajaran materi perkembangan peradaban Islam di dunia. Revisi yang telah diperoleh telah ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan pada media pembelajaran.

1. Revisi I

Pada revisi I merupakan masukan yang diberikan oleh dosen pembimbing yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis *e-booklet* pada materi perkembangan peradaban Islam di dunia. Adapun untuk perbaikan yang harus peneliti lakukan adalah mencantumkan petunjuk penggunaan *e-booklet* dan menambahkan apersepsi untuk muqadimah atau pembukaan sebagai pengantar ke materi inti.

Revisi	TindakLanjut
Belum terdapat apersepsi atau pendahuluan dalam <i>e-booklet</i> .	Telah dilakukan
Belum terdapat apersepsi atau pendahuluan dalam <i>e-booklet</i> .	Telah dilakukan
Sebelum	Sesudah
Belum ada	 <p>Sudah terdapat apersepsi atau pendahuluan di dalam <i>e-booklet</i></p>

Belum ada	 <p>Pada e-booklet sudah terdapat petunjuk penggunaannya.</p>
-----------	---

2. Revisi II

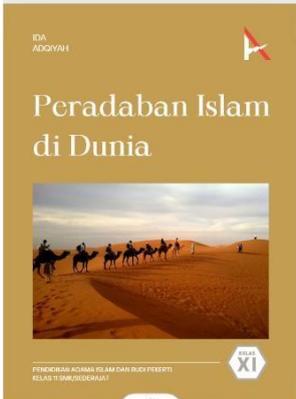
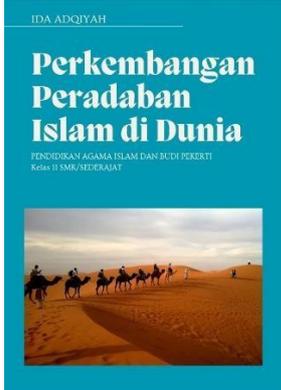
Validasi ahli materi ditujukan untuk menilai keseluruhan materi yang ada pada media pembelajaran berbasis *e-booklet* pada materi perkembangan peradaban Islam di dunia. Dari review ahli materi masih banyak yang belum nampak pada produk yang peneliti kembangkan salah satunya yaitu belum terdapat Capaian Pembelajaran pada *e-booklet*. Adapun untuk perbaikan yang harus peneliti lakukan ialah mencantumkan capaian pembelajaran dan merevisi desain yang lebih unik untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik pada produk yang peneliti kembangkan.

Revisi	Tindak lanjut
Belum terdapat capaian pembelajaran	Telah dilakukan
Sebelum	Setelah

Belum ada	 <p>Pada e-booklet sudah terdapat capaian pembelajaran.</p>
-----------	--

3. Revisi III

Selanjutnya, untuk perbaikan yang harus peneliti lakukan dari praktisi pendidikan yaitu mengubah warna *e-booklet* dengan warna yang lebih menarik. Semua masukan dan saran tersebut bukan tanpa alasan yaitu agar *e-booklet* yang peneliti kembangkan terlihat lebih menarik.

Revisi	Tindak lanjut
Warna diubah agar lebih menarik	Telah dilakukan
Sebelum	Sesudah
	

D. Kajian Akhir Produk

Hasil akhir yang diperoleh pada penelitian ini adalah dikembangkannya media pembelajaran berbasis *e-booklet* pada materi perkembangan peradaban Islam di dunia untuk kelas XI SMK/Sederajat. Produk telah mendapatkan penilaian dari dosen pembimbing, ahli, dan praktisi pendidikan. Produk media pembelajaran ini juga telah mendapat respon yang sangat baik dari peserta didik. Revision dari beberapa ahli digunakan peneliti sebagai modal penyempurnaan *e-booklet*.

Pengembangan produk hanya sebatas pengukuran kelayakan media *e-booklet* yang dikembangkan, tidak sampai pengukuran efektivitasnya. Media pembelajaran yang melalui tahap revisi sudah dapat digunakan. E-booklet akan terhubung dengan media sosila seperti Instagram. Adanya peran media dan tekonologi dalam proses pembelajaran di dalam kelas tentunya mampu merubah peran pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidik hanya akan berperan sebagai pengatur dalam pembelajaran sementara peserta didik akan berperan sebagai pencari informasi yang sudah tersaji pada internet.⁷¹ Tata cara pengaksesan *e-booklet* dapat melalui berbagai perangkat dalam keadaan online maupun offline. Adanya games interaktif yang terdapat pada *e-booklet* seakan-akan membawa angin segar kepada peserta didik agar tidak bosan saat pembelajaran sejarah peradaban Islam berlangsung. Games yang ditawarkan dapat terhubung dengan banyak *platform online* salah satunya

⁷¹ Sodiq Anshori, "Pemanfaatan TIK Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Di Sekolah", *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn dan Sosial Budaya*, 1(1), 2017, hlm. 19.

Instagram. Games yang tersedia dalam Instagram akan memanfaatkan eksistensi filter dalam Instagram story sehingga membuat peserta didik dapat mengajak temannya untuk ikut bermain.

Pada tahap penyebaran produk, media pembelajaran yang dibagikan dilakukan dengan skala kecil. Produk media pembelajaran berbasis *e-booklet* ini tidak diperjual-belikan karena hanya berupa e-book atau buku elektronik. Produk media pembelajaran ini hanya dibagikan kepada beberapa tenaga pendidik yang mengampu mata pelajaran PAI pada tingkat SMK sebagai penunjang proses pembelajaran serta produk media pembelajaran berbasis *e-booklet* pada materi perkembangan peradaban Islam di dunia dapat meningkatkan antusiasme peserta didik sekaligus mengetahui respon awal penggunaan media. Selain itu, *e-booklet* dikemas dalam bentuk elektronik sehingga dalam penggunaannya tidak mengeluarkan biaya dan dapat diakses dimanapun karena tersedia dalam bentuk online.⁷²

E. Keterbatasan Penelitian

Media pembelajaran berbasis *e-booklet* pada materi perkembangan peradaban Islam masih memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *e-booklet* pada materi perkembangan peradaban Islam belum dapat diterapkan secara langsung dalam proses belajar-mengajar.

⁷² Rahma Viola Dan Reno Fernandes, "Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi", *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 2021, hlm. 21.

2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *e-booklet* pada materi perkembangan peradaban Islam hanya sampai tahapan penyebaran (*dissemination*) dalam skala kecil.