

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Ditinjau dari rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis e-booklet pada materi perkembangan peradaban islam di dunia telah berhasil dikembangkan dengan hasil penilaian validasi oleh ahli media sebesar 3.85 atau 96.25%, ahli materi 3.25 atau 81.25%, dan praktisi pendidikan 3.05 atau 76.25% dengan masing-masing kategori menunjukkan kriteria sangat layak. Adapun untuk rata-rata keseluruhan dari ketiga ahli didapatkan skor sebesar 3.38 dengan presentase 84.6% yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis e-booklet pada materi perkembangan peradaban islam sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Hasil respon peserta didik menunjukkan presentase skor 84% yang menyatakan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis e-booklet sangat baik.

B. SARAN

Penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis e-booklet ini masih membutuhkan tindak lanjut ke depannya agar kualitas e-booklet yang dihasilkan dapat meningkat dan dapat menumbuhkan rasa antusiasme yang lebih besar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran PAI pada materi

perkembangan peradaban islam di dunia. Oleh karena itu, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis e-booklet pada materi perkembangan peradaban islam di dunia perlu diimplementasikan dalam proses pembelajaran secara langsung.
2. Media pembelajaran berbasis e-booklet pada materi perkembangan peradaban islam di dunia perlu dikembangkan lebih lanjut dengan materi yang lain.
3. Bagi pembaca, produk berupa media pembelajaran berbasis e-booklet ini dapat dikembangkan lebih lanjut agar menghasilkan produk yang lebih inovatif dan dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Fadhilah. (2023). Pengembangan E-Modul flip html5 Berbasis Kato Adat di Kelas V Tema 6 Sekoah Dasar (Disertasi, Universitas Jambi).
- Agustina Fatmawati. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. *EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 4(2), 96-114.
- Ahmad Dwi Nugroho. (2023). Pengembangan E-Booklet sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(1), 45-62.
- Ahmad Fujjyanto, Asep Kurnia Jayadinata, & Dadang Kurnia. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antarmakhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841-850.
- Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, & Daru Wahyuningsih. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 11-18.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Birru Muqdamien, Aan Listiana, & Enoh. (2021). Tahap Definisi Dalam Four Model Pada Penelitian Research And Development (R&D) Alat Peraga

Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1), 27-28.

Darmawaty Tarigan & Sahat Siagian. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2), 187-200.

Dwi Irmawati, Siti Irene Astuti Dwiningrum, & Arum Darmawati. (2016). Analisis Konsep dan Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Dosen. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(2), 277-288.

Esti Muzayyanah. (2022). Pengembangan Modul Multimedia Terintegrasi Berbasis Guided Inquiry Pada Materi Gelombang dan Bunyi (Skripsi, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengeahuan Alam Universitas Indraprasta PGRI Jakarta).

Eti Nurhayati. (2019). Psikologi Perkembangan Inovatif: Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(1), 45-58.

Febrinawati Yusup. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17-23.

Hamdan Husein Batubara & Dessy Noor Ariani. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47-66.

Hardani Ahyar, Andriani, H., Sukmana, D. J., Hardani, S., Auliya, N. H., Fardani, R. A., ... & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.

Ilmawan Mustaqim & Nanang Kurniawan. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 36-48.

Ketut Udy Ariawan, I Gede Mahendra Darmawiguna, & I Made Gede Sunarya. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan materi elektro listrik untuk kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199-209.

Magdalena, I., Fauzi, A. R., Putria, R., & Tangerang, U. M. (2020). Analisis Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 338-345.

Mar'atush Sholihah Muntaha Rahmi, Zainul Abidin, & Yerry Soepriyanto. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 178-185.

Muhammad Ghozil Aulia, Syamsul Bahri, & Tahmidurrahman. (2022). Desain Pengembangan Kurikulum dan Implementasinya untuk Program Pendidikan Agama Islam. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 3(2), 227-238.

Muhammad Nazar, Zulfadli Aziz, & Intan Safiah. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Membantu Mahasiswa Dalam Mempelajari Materi Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 39-54.

Muhammad Rosyid Ridho, Abdul Muin, & Verawati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Era 4.0: Pengaruh Model Pembelajaran dan Personality Traits. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 453-466.

Nuke L. Chusna. (2019). Pembelajaran E-Learning. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(2), 1-8.

Nugroho, E. C., Edi Kurniadi, & Lystia Istiningtyas. (2022). Pengembangan E-Booklet Sejarah Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Konsep Siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 111-121.

Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, & Aditin Putria. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nunu Mahnun. (2012). *Media pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-35.

- Nurdin & Andriantoni. (2023). Pengembangan E-Booklet Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Capaian Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(1), 87-102.
- Nurdin & La Ode Anhusadar. (2021). Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 686-697.
- Nury Yuniasih, Retno Tri Wulandari, & Denik Ristya Rini. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85-94.
- Pito, A. H. (2018). Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 6(2), 97-117.
- Rahma Viola Dan & Reno Fernandes. (2021). 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), 21-30.
- Rahmatullah, Muhammad Azwar Anwar, & Mutmainnah Saleh. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 8-19.

Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Jakarta: Sekretariat Negara.

Rini Armythalia Hartika. (2024). Pengaruh Edukasi Menggunakan Video Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa-Siswi Tentang Dagusibu Obat Di SMK Multimedia Tumpeng Kabupaten Malang (Skripsi, Fakultas Kedokteran UIN Malang).

Sapto Haryoko. (2009). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 1-10.

Sarah Gita Febriani. (2021). Pengembangan Media Booklet Melalui Layanan Informasi Dalam Upaya Pencegahan Perilaku Bulliying di SMA Negeri 7 Surabaya (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya).

Satria Islami Wahana Putra. (2019). Implementasi Teknologi Merkerless Augmented Reality Menggunakan Metode Algoritma Fast Corner Detection Berbasis Android. *Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 7(1), 1-10.

Selly Fransisca & Ramalia Noratma Putri. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah dengan Metode R&D. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi*, 1(1), 70-79.

- Sera Okta Pela. (2021). Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Kearifan Lokal Berupa Batik Tulis Lampung Pada Materi Suhu Kalor Untuk Peserta Didik Kelas Xi (Disertasi Doktor, UIN Raden Intan Lampung).
- Sodiq Anshori. (2017). Pemanfaatan TIK Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Di Sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan Pkn dan Sosial Budaya*, 1(1), 10-20.
- Sri Hayati. (2019). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 37(1), 11-26.
- Sri Rahayu. (2019). Standar Proses Permendikbud No 65 Tahun 2013. Makalah.
- Sri Wahyuni & Fauzul Elfita. (2018). 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), 1-9.
- Sugiyono & Susanto, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Karakter Peduli dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2), 220-239.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno. (2018). *Perkembangan IPTEK dan Implikasinya bagi Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.

- Surasmi. (2016). Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 1(1), 593-607.
- Susilawati, Neneng Aminah, & Yeti Supriyati. (2020). Problematika Pembelajaran Fisika pada Sekolah Menengah Atas di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 6(2), 185-196.
- Teni Nurita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Toto Rahardjo. (2021). Penggunaan Google Form sebagai Alat Pengumpul Data Penelitian. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 73-79.
- Tri Andini Rena. (2022). Pengembangan E-Modul Pada Materi Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa Kelas X SMA (Disertasi Doktor, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Wahyudin, Sutikno, & A. Isa. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 6(1), 58-62.
- Yatim, B. (2018). *Sejarah Peradaban Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Zely Desmita. (2021). Perancangan Media Booklet Tentang Edukasi Pencegahan Flour Albus Pada Remaja Putri Di SMAN 07 Kota Bengkulu (Skripsi,

Program Studi Promosi Kesehatan, Politeknik Kesehatan Kemenkes
Bengkulu).