

## LITERASI : JURNAL ILMU PENDIDIKAN

ISSN: 2085-0344

e-ISSN: 2503-1864

Journal homepage: [www.ejournal.almaata.ac.id/literasi](http://www.ejournal.almaata.ac.id/literasi)DOI : [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2025.16\(1\).124-134](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2025.16(1).124-134)**Pengembangan Media Pembelajaran E-book untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Assalafiyah Yogyakarta**<sup>1</sup>Ulya Islamiyah, <sup>2</sup>Hairiyah Hairiyah, <sup>3</sup>Ika Tri Susilowati, <sup>4</sup>Esthi Nawangsasi<sup>1</sup>201100647@almaata.ac.id, <sup>2</sup>hairiyah@almaata.ac.id, <sup>3</sup>ikaekarima@almaata.ac.id, <sup>4</sup>esthi.nawangsasi@almaata.ac.idFakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Alma Ata Yogyakarta  
Jl. Brawijaya 99, Tamantirto, Yogyakarta**ABSTRAK**

Permasalahan yang sering muncul dalam proses belajar mengajar di dalam kelas, diantaranya media yang digunakan monoton serta hasil belajar yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan, kelayakan dan pengaruh penggunaan produk *e-book* yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes, dan angket. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t-test. Populasi penelitian siswa kelas XI MA Assalafiyah Yogyakarta. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdiri dari 49 siswa ditentukan dengan teknik *sampling purposive*. Studi eksperimen menggunakan penelitian *quasi experimental* dengan *desain nonequivalent control group design*. Hasil pengembangan produk dilakukan dengan aplikasi canva dan heyzine yang dilengkapi dengan elemen-elemen seperti teks materi, video youtube, jurnal, web, dan gambar terkait materi pembelajaran. Hasil validasi produk menunjukkan materi memperoleh skor 77,7% (sangat layak), validasi media 83,75% (sangat layak), validasi instrumen tes 75% (layak), validasi angket 75% (layak) dan data angket respon siswa 88,85% (sangat layak), sehingga produk pengembangan *e-book* dinyatakan layak. Hasil penelitian menggunakan uji t diperoleh nilai signifikansi 0,042, maka  $0,042 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan *e-book* dan yang tidak dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Assalafiyah Yogyakarta.

**KATAKUNCI :** media *e-book*; RnD; ADDIE; hasil belajar**ABSTRACT**

*Problems that often arise in the teaching and learning process in the classroom include monotonous media usage and low learning outcomes. This study aims to determine the development, feasibility, and the impact of using the developed e-book product to improve students' learning outcomes in the subject of Akidah Akhlak. The method used is Research and Development with the ADDIE model. Data collection techniques involve interviews, observations, tests, and questionnaires. Data analysis techniques include normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The research population consists of students from class XI at MA Assalafiyah Yogyakarta. The experimental and control groups each consist of 49 students, determined through purposive sampling. The experimental study employs a quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The product development was carried out using the Canva and Heyzine applications, which included elements such as text materials, YouTube videos, journals, websites, and images related to the learning content.*

*The product validation results showed that the material validation scored 77.7% (very feasible), media validation scored 83.75% (very feasible), test instrument validation scored 75% (feasible), questionnaire validation scored 75% (feasible), and student response data scored 88.85% (very feasible), indicating that the developed e-book product is deemed feasible. The results of the study using the t-test showed a significance value of 0.042, meaning that  $0.042 < 0.05$ . This indicates a significant difference between the class that used the e-book and the class that did not in improving students' learning outcomes in the subject of Akidah Akhlak at MA Assalafiyah Yogyakarta.*

**KEYWORDS:** *e-book media; RnD; ADDIE; learning outcomes*

Article Info :

Article submitted on December 17, 2024

Article revised on February 12 2025

Article received on March 18, 2025

Article published on March 31, 2025

---

## PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran seringkali kurang aktif dan hanya berpusat pada guru yang mengakibatkan peserta didik kurang bersemangat dan merasa bosan (Khotimah et al., 2023). Hal ini menuntut guru untuk lebih inovatif dan kreatif dalam merancang serta melaksanakan proses pembelajaran (Nugraha et al., 2023). Dibutuhkan pembelajaran yang cenderung aktif dan menarik yang dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi akademik pada siswa. Seperti penggunaan media, karena media dapat memfasilitasi berlangsungnya komunikasi (Yaumi, 2021). Keberadaan buku seringkali hanya mampu memberikan pemahaman teori, tanpa memberikan fasilitas praktek secara langsung. Buku dinilai monoton, kurang praktis ketika dibawa, dan kurang cocok untuk pembelajaran keterampilan yang membutuhkan praktek (Marselina et al., 2022).

Penggunaan media interaktif yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, mendorong pem-

belajaran aktif dan kolaboratif. Penggunaan *e-book* adalah salah satu penggunaan media untuk menarik antusias peserta didik pada proses belajar. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, *e-book* telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan.

Penggunaan *e-book* atau buku digital dalam pembelajaran dinilai dapat meningkatkan hasil belajar siswa (RodianSusila & Falah, 2022). Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dari siswa secara nyata setelah dilakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengajaran di sekolah (Marzuki & Silvia, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di MA Assalafiyah Mlangi dengan guru Akidah Akhlak, bahwa di MA Assalafiyah merupakan sekolah dengan basis digital. Namun guru masih kurang optimal dalam memanfaatkan sarana prasarana yang disediakan sekolah untuk proses pembelajaran di kelas. Guru lebih memilih untuk menggunakan pembelajaran yang konvensional sehingga kurangnya minat siswa untuk

belajar. Hal ini disebabkan juga karena penggunaan media yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa mudah bosan dan cenderung pasif di kelas. Dan guru menyatakan hasil belajar siswa khususnya kelas XI pada mata pelajaran akidah akhlak masih dalam taraf cukup rendah dengan tingkat keberhasilan pembelajaran 60%. Maka peneliti menggunakan media pembelajaran *e-book* untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *e-book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Assalafiyah.

Tujuan penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran *e-book* pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Assalafiyah Yogyakarta?, bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-book* dalam pembelajaran akidah akhlak di MA Assalafiyah Yogyakarta?, dan apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *e-book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Assalafiyah Yogyakarta? Media pembelajaran sendiri diartikan sebagai segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Sanjaya, 2020).

Menurut Martha *e-book* dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku digital (Rahmadhani et al., 2022). Buku digital adalah salah satu jenis buku bacaan yang berbentuk *softcopy* atau non fisik, atau lebih dikenal dengan buku elektronik ini digunakan secara luas pada era digital saat ini karena formatnya yang memudahkan pembaca untuk membaca kapanpun dan dimanapun

dengan menggunakan perangkat digital seperti *smartphone* dan komputer atau laptop (Hendra et al., 2023). Fungsi *e-book* sebagai media belajar yaitu dapat meningkatkan produktivitas belajar. *E-book* membantu pendidik meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu pembelajaran. *E-book* dalam bentuk data digital dapat dengan mudah dibawa dalam banyak file, memastikan pendidik tidak kehabisan bahan belajar untuk peserta didik (Agustian & Vlora, 2023). Sedangkan tujuan *e-book* sendiri diantaranya memberikan siswa sumber belajar alternatif dan siswa bebas untuk menyalin, mencetak atau memfotokopi (Malombasi & Muthahharah, 2023).

*E-book* juga memiliki kelebihan seperti mudah diakses kapan saja dan dimana saja. Dalam menyimpan *e-book* tidak membutuhkan ruang yang luas. *E-book* juga terkenal karena ramah lingkungan format *e-book* yang digital mengurangi penggunaan kertas dan tinta.

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah siswa mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut dapat berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Adan, 2023).

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar secara internal meliputi: 1) karakteristik siswa, 2) sikap terhadap belajar, 3) motivasi belajar, 4) konsentrasi belajar, 5) mengolah bahan belajar, 6) menggali bahan belajar, 7) rasa percaya diri, dan 8) kebiasaan belajar. Sedangkan dilihat dari segi eksternal diantaranya: 1) faktor guru, 2)

lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, 3) kurikulum sekolah, dan 4) sarana dan prasarana (Imayanti et al., 2021).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini berdasarkan pendekatannya yaitu penelitian dengan metode pengembangan atau *Research and Development*. Metode pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018).

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang meliputi lima tahapan dimulai dengan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Rayanto & Sugianti, 2020). Tahapan analisis dilakukan dengan proses penilaian kebutuhan. Analisis yang diperlukan ialah analisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahapan desain dilakukan dengan langkah-langkah: 1) membuat desain *layout* dan merancang materi, 2) menentukan kompetensi dasar dan indikator, 3) membuat desain *e-book*. Tahapan pengembangan dilakukan dengan langkah-langkah: 1) pembuatan produk, 2) validasi produk, 3) revisi produk. Selanjutnya dilakukan tahapan implementasi di kelas dan evaluasi produk setelah digunakan.

Tahap implementasi yang akan digunakan yaitu dengan desain penelitian *quasi experimental design*. Bentuk *quasi experimental design* yang digunakan adalah *nonequivalent control group design* yaitu terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MA

Assalafiyah Yogyakarta. Sampel yang digunakan hanya pada siswa kelas XI IPA 2 sebagai kelas kontrol dan XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diantaranya menggunakan teknik wawancara kepada guru akidah akhlak kelas XI untuk memperoleh data mengenai kebutuhan dalam pembelajaran serta karakteristik dari peserta didik. Kemudian dilakukan observasi untuk mengamati proses kegiatan belajar mengajar oleh guru di dalam kelas secara langsung. Selanjutnya dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kemudian dilakukan angket berjumlah 10 soal yang akan diberikan kepada peserta didik uji coba. Data kelayakan produk yang dikembangkan dilihat berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil angket respon siswa kelas XII.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji normalitas yang bertujuan untuk menentukan apakah data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Kemudian dilakukan uji homogenitas jika sebelumnya data telah memiliki distribusi normal dalam pengujian normalitas. Tahap terakhir dilakukan uji *t independent sampel t test* digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan *e-book* dan siswa yang diajar menggunakan buku pegangan siswa. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah *e-book* yang dapat digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran. Isi media pembelajaran *e-book* yang dikembangkan mengambil bab empat pada kelas XI semester ganjil materi adab berpakaian, berhias, perjalanan, bertamu, dan menerima

tamu. Pembuatan *e-book* menggunakan aplikasi canva dengan bantuan heyzone dengan tambahan elemen seperti teks materi, video youtube, jurnal, web, dan gambar yang terkait dengan materi pembelajaran.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Pengembangan**

*Analisis Kebutuhan*

Analisis kebutuhan diperoleh dari wawancara dan observasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sekolah nyaman, sarana prasarana tersedia dengan cukup baik. Namun pada praktiknya guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media buku dan dengan metode ceramah dan diskusi. Dalam hal ini pengadaan sarana prasarana yang memadai kurang optimal dilakukan dalam proses belajar mengajar, padahal siswa dinilai memerlukan media, model dan metode yang lebih menarik dalam pembelajaran agar minat belajar dan hasil belajar siswa lebih meningkat. Sehingga dikembangkanlah sebuah media pembelajaran *e-book* akidah akhlak yang dapat

dibuka pada laptop maupun android. *E-book* dilengkapi dengan multimedia di dalamnya yang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

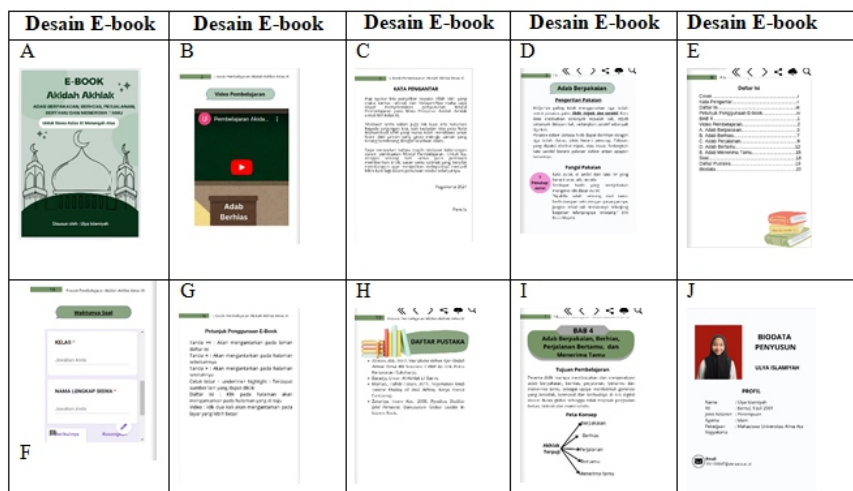
*Desain E-book*

Materi yang diambil untuk pembelajaran akidah akhlak berbasis *e-book* adalah materi bab 4 yaitu adab berpakaian, adab berhias, adab perjalanan, adab bertamu dan adab menerima tamu. Sumber diambil melalui buku pegangan guru karya Aliman serta dkk tahun 2022 yaitu Star Modul Ajar Akidah Akhlak Untuk MA Semester satu serta kitab-kitab yang berkaitan dengan materi antara lain akhlak lil banin, riyadhus sholihin, dan taisirul kholaq.

Adapun KD yang diambil hanya pada KD 3.4. memahami akhlak (adab) yang baik dalam berpakaian, berhias, perjalanan, bertamu, dan menerima tamu. Sedangkan indikator yang digunakan yaitu C1 (menjelaskan), C2 (memahami) dan C3 (menganalisis). Pemilihan KD dan indikator mengacu pada tujuan untuk melihat kemampuan kognitif siswa.

Desain E-book	Desain E-book	Desain E-book	Desain E-book	Desain E-book
A <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     Judul                      Kelas                      Penyusun                 </div>	B <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     Judul                      video                 </div>	C <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     Judul Materi                      Isi Materi                 </div>	D <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     Judul                      Isi                 </div>	E <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     Bab                      Tujuan pembelajaran                      Peta konsep                 </div>
F <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     Judul                      Isi                      Penulis                 </div>	G <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     Judul                      Isi                 </div>	H <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     Judul                      Layar Soal                 </div>	I <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     Judul                      Isi                 </div>	J <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">                     Judul                      Profil Penulis                 </div>

**Gambar 1. Desain acuan pembuatan E-Book A. Halaman Sampul; B. Video Pembelajaran; C. Materi Pembelajaran; D. Daftar isi; E. Tujuan Pembelajaran; F. Kata Pengantar; G. Petunjuk Penggunaan ; H. Soal; I. Daftar Pustaka; J. Biodata**



**Gambar 2. Desain yang dikembangkan A. Halaman Sampul ; B. Video Pembelajaran; C. Kata Pengantar; D. Materi Pembelajaran; E. Daftar Isi; F. Soal; G. Petunjuk Penggunaan ; H. Daftar Pustaka; I. Tujuan Pembelajaran; J. Biodata**

*Pengembangan E-book*

Tahap pembuatan produk dilakukan dengan aplikasi Canva berbantu *heyzine*. Pembuatan *e-book* dimulai dengan memilih *layout* yang sesuai dan memasukkan materi pada desain yang telah dibuat. Kemudian produk dikonversi kedalam *heyzine* untuk memunculkan efek interaktif yang diinginkan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan tahap uji validitas diantaranya uji validasi materi, uji validasi media, uji validasi instrumen tes, uji validasi instrumen angket. Hasil validasi dapat dilihat pada hasil kelayakan produk. Tahap revisi ini dilakukan setelah tahap validasi, sehingga sebelum produk digunakan dalam kelas yang sebenarnya telah mendapat perbaikan sebelumnya.

*Implementasi*

Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba produk pada kelas 12 IPS 2 dengan total 24 siswa. Pada tahap uji coba ini siswa mendapat *treatment* selama satu pertemuan pembelajaran dengan media pembelajaran *e-book* selama 2 JPL (2x40 menit). Setelah

dilakukan *treatment*, siswa mengisi lembar angket yang telah diberikan dengan kategori berikut: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Langkah-langkah implementasi pada kelas uji coba dilakukan dengan: 1) Pendahuluan. Guru memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan dengan media *e-book*, 2) Penjelasan. Guru memberikan penjelasan langkah menggunakan *e-book* yang dikembangkan, 3) Pemaparan materi. Guru memaparkan materi yang terdapat pada *e-book*, 4) Pemutaran video. Guru bersama siswa melihat video pembelajaran yang tersedia di *e-book*, 5) Diskusi. Siswa berdiskusi dengan melakukan tanya jawab mengenai materi yang dipresentasikan, 6) Penarikan kesimpulan. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Implementasi selanjutnya dilakukan dengan terjun kelas selama tiga kali pertemuan pada masing-masing kelas baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Setiap pertemuan dilakukan dengan 1 JPL (1x40 menit). Langkah-langkah implementasi pada

kelas kontrol dilakukan dengan: 1) Pemberian rangsangan. Guru memberikan rangsangan materi dengan menanyakan apa itu adab, 2) Pembacaan materi. Guru membaca dan bergantian meminta siswa membaca materi, 3) Pembagian kelompok. Membagi kelompok menjadi lima dan memberikan satu materi untuk bahan diskusi dengan panduan materi dari buku pegangan siswa, 4) Presentasi. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, 5) Diskusi. Siswa berdiskusi dengan melakukan tanya jawab mengenai materi yang dipresentasikan, 6) Penarikan kesimpulan. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

Langkah-langkah implementasi pada kelas eksperimen dilakukan dengan: 1) Pendahuluan. Guru memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan dengan media *e-book*, 2) Pembagian kelompok. Membagi kelompok menjadi lima dan memberikan satu materi untuk bahan diskusi dengan panduan materi dari *e-book*, 3) Penjelasan. Guru memberikan penjelasan langkah menggunakan *e-book* yang dikembangkan, 4) Pemutaran video. Guru bersama siswa melihat video pembelajaran yang tersedia di *e-book*, 5) Presentasi. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, 6) Diskusi. Siswa berdiskusi dengan melakukan tanya jawab mengenai materi yang dipresentasikan, 7) Penarikan kesimpulan. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

*Evaluasi*

Pada tahap evaluasi ini produk *e-book* dievaluasi sesuai dengan saran dan masukan dan dilakukan perbaikan produk agar lebih

baik ketika digunakan kembali untuk proses pembelajaran dikelas.

**Hasil Kelayakan Produk**

Kelayakan produk dilihat melalui hasil validasi ahli dan angket respon siswa. Pengambilan keputusan berdasarkan pada kriteria dengan skala 1 sampai 4 melalui interval persen pada **Tabel 1**.

**Tabel 1. Kriteria skala penilaian**

Interval Persen	Kriteria
76-100%	Sangat baik (sangat layak)
51-75%	Baik (layak)
26-50%	Tidak baik (kurang layak)
0-25%	Sangat tidak baik (tidak layak)

(Abdullah, 2024).

*Hasil Uji Validasi Materi*

Berdasarkan **Tabel 2**, penilaian oleh validator materi menunjukkan bahwa nilai validasi materi sebesar 77,7% (sangat baik/sangat layak).

**Tabel 2. Hasil uji validasi materi**

Nama Validator	Jumlah tiap aspek	
	Tampilan	Bahasa
Lailatus Saadah S.Hum	19	9
Jumlah	28	
Presentase	77,7% (sangat layak)	

**Tabel 3. Hasil uji validasi media**

Nama Validator	Jumlah tiap aspek	
	Tampilan	Bahasa
Lailatus Saadah S.Hum	24	6
Hairiyah S.Pd.I, M.S.I.	29	8
Jumlah	67	
Presentase	83,75%	

**Tabel 4. Hasil uji validasi instrument tes**

Nama Validator	Jumlah Tiap Aspek				
	Pengertian	Dalil	Dampak	Cara	Analisis
Lailatus Saadah S.Hum	21	12	3	15	9
Jumlah	60				
Presentase	75% (layak)				

*Hasil Uji Validasi Media*

Berdasarkan **Tabel 3**, penilaian oleh validator media menunjukkan bahwa nilai validasi media sebesar 83,75% (sangat baik/sangat layak).

*Hasil Uji Validasi Instrument Tes*

Berdasarkan **Tabel 4**, penilaian oleh validator instrument tes menunjukkan bahwa nilai validasi instrumen tes sebesar 75% (baik/layak).

*Hasil Uji Validasi Instrument Angket*

Berdasarkan **Tabel 5**, penilaian oleh validator instrument angket menunjukkan bahwa nilai validasi instrumen angket sebesar 75% (baik/layak).

**Tabel 5. Hasil uji validasi instrument angket**

Nama Validator	Jumlah tiap aspek		
	Materi	Media	Bahasa
Lailatus Saadah S.Hum	9	18	3
Jumlah	30		
Presentase	75% (layak)		

*Hasil Angket*

Pada kelas uji coba ini siswa diminta mengisi lembar angket mengenai pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *e-book*. Pada **Tabel 6**, hasil penyebaran angket pada kelas uji coba menunjukkan angka 88,85% (sangat

baik/sangat layak).

**Tabel 6. Hasil angket**

Angket Siswa	Nilai Tiap Aspek		
	Materi	Media	Bahasa
Jumlah	265	500	88
Total	853		
Presentase	88,85%		

**Hasil Penelitian**

*Uji Normalitas*

Berdasarkan **Tabel 7**, hasil uji normalitas diatas dengan *shapiro wilk* menunjukkan bahwa nilai sigifikansi *pretest* pada kelas kontrol adalah 0,276 dan pada kelas eksperimen adalah 0,188. Untuk nilai sigifikansi *posttest* pada kelas kontrol adalah 0,236 dan pada kelas eksperimen adalah 0,181. Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen adalah >0,05. Sehingga data berdistribusi normal.

*Uji Homogenitas*

Pada uji normalitas sebelumnya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal sehingga data dapat dilanjutkan pada tahap uji homogenitas.

Berdasarkan **Tabel 8**, hasil uji homegenitas diatas menunjukkan bahwa nilai sigifikansinya adalah 0,884, 0,959, 0,959, dan 0,905. Berdasarkan penjelasan tersebut



Tabel 7. Test of normality

Kolmogorov Smirnov statistic			Shapiro- wilk statistic			
C	df	Sig.	c	df	sig	
Pre1	0.144	19	200	0.941	19	0.276
Post 1	0.192	19	0.063	0.932	19	0.188
Pre 2	0.165	19	0.188	0.973	19	0.236
Post 2	0.168	19	0.162	0.931	19	0.181

Tabel 8. Test of homogeneity of variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig
Based on Mean	0.218	3	72	0.88
Based on median	0.102	3	72	0.96
Based on median and with adjusted df	0.102	3	69.7	0.96
Based on trimmed mean	0.187	3	72	0.91

Tabel 9. Independent sampel test

	Equal variances assumed	Equal variances not assumed
F	0.001	
Sig	0.973	
t	-2105	-2105
df	36	35.949
Sig (2-tiled)	0.042	0.042
Mean different	-11.579	-11.579
Std.error different	5.5	5.5
Lower	-22.734	-22.735
Upper	-423	-423

menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah >0,05. Sehingga data bersifat homogen.

*Uji t Independent Sampel t Test*

Berdasarkan **Tabel 9**, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai sigifikansinya adalah 0,042. Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansinya adalah <0,05. Sehingga hipotesis diterima.

**KESIMPULAN**

Pengembangan *e-book* didesain dan diprogram dengan menggunakan aplikasi *Canva* berbantu *heyzine* untuk digunakan sebagai media pembelajaran akidah akhlak pada siswa kelas XI semester ganjil bab IV di MA Assalafiyah Yogyakarta. Hasil pengembangan dilakukan dengan analisis kebutuhan kepada siswa mengenai media pembelajaran, membuat desain produk, pengembangan produk dengan menggunakan aplikasi *Canva* berbantu *heyzine* untuk memunculkan efek

multimedia, implementasi produk kepada siswa, dan evaluasi produk.

Hasil kelayakan produk dapat dilihat pada lembar validasi ahli dan angket respon siswa. Hasil pada lembar validasi ahli materi menunjukkan angka 77,7% (sangat layak), lembar validasi ahli media menunjukkan angka 83,75% (sangat layak), lembar validasi instrumen tes menunjukkan angka 75% (layak), dan lembar validasi angket menunjukkan angka 75% (layak). Data angket respon siswa menunjukkan angka 88,85% (sangat layak). Sehingga produk *e-book* yang dikembangkan dinyatakan layak. Hasil penelitian dilihat dari analisis data pada uji t menunjukkan bahwa nilai sigifikansinya adalah  $0,042 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pengembangan media pembelajaran *e-book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XI di MA Assalafiyah Yogyakarta.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Adlan Azmi, dkk. (2024). Pengembangan media pembelajaran Labsheet Praktikum Rangka Batang dan Gaya Geser pada Mata Kuliah Fenomena Dasar Mesin Prodi S1 Pendidikan Teknik Mesin FT UNP. *VOMEK*, 6(2), 150-157.
- Adan, S. I. A. (2023). PIJAR: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(2), 76–86.
- Agustian, R., & Vlora, R. K. (2023). Perkembangan E-book Dalam Penerbitan Buku Guna Memenuhi Kebutuhan Pengguna. *Central Publisher*, 1(4), 354–361.
- Cintiaraa, D. A., Syahada, A. A., Nurfazhari S, A. W., & Majdudin, F. N. (2023). Relevansi Open Educational Resources (E-Book) dalam Penghematan Finansial Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 384–392.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, N., Supardi, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Achmad Dzulfikri Almufti, A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik) (1–48). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Imayanti, Syarifuddin, Mikrayanti. (2021). Analisis Proses Berpikir Kritis Siswa dalam Pemecahan Masalah Relasi dan Fungsi pada Siswa SMP. *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, 2(1), 1-8.
- Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), Article 1.
- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di SMK Negeri 2 Pangkep. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 180–187.
- Maksum, M. P., Najmudin, & Sunarko, B. (2023). The Effect Of E-book Use, Digital Literacy And Availability Of Library Book Collections On Learning Achivement. *Soedirman Economics Education Journal*, 5(1), 55–65.
- Malombasi, A., & Muthahharah, S. (2023). Efektivitas Penerapan Buku Sekolah Elektronik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI SD Inpres Belaka

- Kabupaten Gowa. : Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(4), 1495–1501.
- Marselina, N., Nawir, M., & Mahande, R. D. (2022). Penggunaan Digital Book Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(3), 120–129.
- Marzuki, & Silvia, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas XI IPS 1 di SMA Sinar Kasih Sintang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20643-20651.
- Nugraha, T. J., Asriati, N., & Ramadhan, I. (2023). Efektivitas Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kahoot! Dalam Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 319–331.
- Rahmadhani, S., Supriadi, S., Okra, R., & Efriyanti, L. (2022). Pengembangan Buku Elektronik (E-Book) sebagai Media Pembelajaran Ekstrakurikuler Wajib Pramuka. *Intellect : Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 1(1), 87–96.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek* (2020th ed.). Pasundan: Academia & Reserch Institute.
- RodianSusila, A. A., & Falah, R. S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Digital Book Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 02(01).
- Sanjaya, W. (2020). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, S. P., Hasibuan, H., Suri, E. M., Afriwes, & Mere, K. (2023). Pengaruh Pemanfaatan E-Book Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 1829–1832.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (27th ed.). Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Kedua). Jakarta: Kencana.