

LITERASI

LITERASI

ISSN: xxxx-xxxx

e-ISSN: xxxx-xxxx

Journal homepage: www.ejournal.almaata.ac.id/literasi

Journal Email: literasi.almaata@gmail.com

Pengembangan Media Pembelajaran E-book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MA Assalafiyah Yogyakarta

Ulya Islamiyah

Universitas Alma Ata, 201100647@almaata.ac.id

Hairiyah

Universitas Alma Ata, hairiyah@almaata.ac.id

Ika Tri Susilowati

Universitas Alma Ata, ikaelkarima@almaata.ac.id

Esthi Nawangsasi

Universitas Alma Ata, esthi.nawangsasi@almaata.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana produk *e-book* dikembangkan, bagaimana kelayakan produk *e-book* yang dikembangkan dan bagaimana pengaruh penggunaan produk *e-book* yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak. Metode yang digunakan adalah metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Populasi penelitian adalah siswa kelas XI MA Assalafiyah Yogyakarta. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdiri dari 49 siswa yang ditentukan dengan teknik *sampling purposive*. Studi eksperimen menggunakan penelitian *quasi experimental* dengan *desain nonequivalent control group design*.

Hasil pengembangan dilakukan dengan analisis kebutuhan, membuat desain produk, pengembangan produk, implementasi produk, dan evaluasi produk. Hasil kelayakan produk ditunjukkan melalui validasi oleh ahli dan angket respon siswa. Validasi materi menunjukkan angka 77,7% (sangat layak), validasi media menunjukkan angka 83,75% (sangat layak), validasi instrumen tes menunjukkan angka 75% (layak), validasi angket menunjukkan angka 75% (layak) dan data angket respon siswa menunjukkan angka 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 yang berarti dalam penelitian ini terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media *e-book* dengan kelas yang tidak menggunakan media *e-book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MA Assalafiyah Yogyakarta.

Kata Kunci: Media *e-book*, RnD, ADDIE, Hasil Belajar

Abstract

The aim of this research is to find out how e-book products are developed, how appropriate the e-book products are developed and how the use of e-book products developed is influenced in improving student learning outcomes in the subject of moral beliefs. The method used is the Research and Development method with the ADDIE model. The research population was class XI students at MA Assalafiyah Yogyakarta. The experimental group and control group consisted of 49 students who were determined using a purposive sampling technique. The experimental study used quasi experimental research with a nonequivalent control group design.

The results of the development were carried out by analyzing students', creating product designs, product development, product implementation, and product evaluation. Product feasibility results are demonstrated through validation by experts and student response questionnaires. Material validation shows a figure of 77.7% (very feasible), media validation shows a figure 83,75% (very feasible), validation of test instruments shows a figure of 75% (feasible), questionnaire validation shows a figure of 75% (feasible) and student response questionnaire data shows a figure of 88.85% (very feasible). So that the e-book development product is declared feasible.

The results of the research using the t test obtained a significance value of 0.042. So $0.042 < 0.05$, which means that in this study there is a significant difference between classes that use e-book media and classes that do not use e-book media in improving student learning outcomes in the subject of moral beliefs at MA Assalafiyah Yogyakarta.

Keywords: *e-book media, RnD, ADDIE, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran seringkali kurang aktif dan hanya berpusat pada guru yang mengakibatkan peserta didik kurang bersemangat dan merasa bosan (Khotimah et al., 2023). Dibutuhkan pembelajaran yang cenderung aktif dan menarik yang melibatkan dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi akademik pada siswa

Keberadaan media buku 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 pembelajaran aktif dan kolaboratif (Jafnihirda et al., 2023).

Penggunaan *e-book* adalah salah satu penggunaan media untuk menarik antusias peserta didik pada proses belajar (Maksum et al., 2023). *E-book* mempunyai banyak kelebihan, misalnya aksesibilitas yang lebih luas, kemampuan interaktif, dan fleksibilitas dalam penyampaian materi. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, *e-book* telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan (Sari et al., 2023).

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. Hasil ini bisa dilihat dari penguasaan siswa terhadap mata pelajaran yang ditempuhnya. Hasil belajar bisa berupa pengetahuan, sikap pemahaman dan keterampilan yang diperoleh melalui kegiatan dan program belajar dalam bidang tertentu (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?

E-book atau buku digital merupakan suatu bentuk buku yang tersusun atas serangkaian materi yang terstruktur, dilengkapi dengan komponen-komponen multimedia yang dapat

mengintegrasikan antara text, suara, grafik, gambar, animasi, dan movie, serta dipublikasikan dalam bentuk digital sehingga tampak lebih menarik dan interaktif (Divayana et al., 2018).

Buku digital (*e-book*) memiliki keunggulan, yaitu: 1) Meningkatkan motivasi peserta didik, 2) Pada bagian evaluasi, peserta didik mengetahui bagian modul yang telah berhasil dikuasai dan bagian modul yang belum berhasil dikuasai, 3) Materi pelajaran terbagi lebih baik dan merata dalam satu semester, 4) Pendidikan lebih bernilai dan efektif, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik, 5) Penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis, 6) Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video tutorial (Alperi, 2019).

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).

Adapun materi pelajaran akidah akhlak yang diambil dalam penelitian ini adalah bab Adab Berpakaian, Berhias, Perjalanan, Bertamu dan Menerima Tamu pada siswa kelas XI semester ganjil di MA Assalafiyah Yogyakarta

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berdasarkan pendekatannya yaitu penelitian dengan metode pengembangan atau *Research and Development*. 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 heyzine dengan tambahan elemen seperti teks materi, video youtube, jurnal, web, dan gambar yang terkait dengan materi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan

a. Analisis Kebutuhan


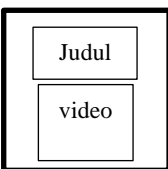
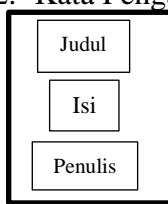
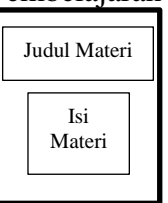
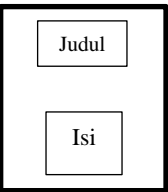
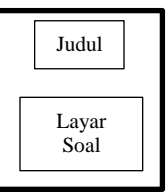
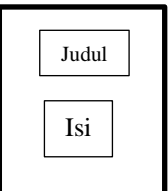
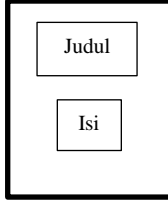
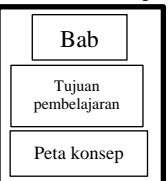
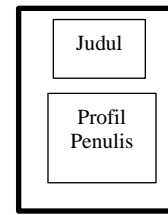
Analisis kebutuhan diperoleh dari wawancara dan observasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lingkungan sekolah nyaman, sarana prasarana tersedia dengan cukup baik. Namun pada praktiknya guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media buku dan dengan metode ceramah dan diskusi. Dalam 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.

b. Desain *E-book*

Tabel 1.1

Desain acuan pembuatan e-book

Desain E-book	Desain E-book
<p>1. Halaman Sampul</p> 	<p>6. Video Pembelajaran</p> 
<p>2. Kata Pengantar</p> 	<p>7. Materi Pembelajaran</p> 
<p>3. Daftar Isi</p> 	<p>8. Soal</p> 
<p>4. Petunjuk Penggunaan</p> 	<p>9. Daftar Pustaka</p> 
<p>6. Tujuan Pembelajaran</p> 	<p>10. Biodata</p> 

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 1 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.

c. 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.

Tabel 1.2

Desain yang dikembangkan

Desain E-book	Desain E-book
<p>1. Halaman Sampul</p> 	<p>6. Video Pembelajaran</p> 
<p>2. Kata Pengantar</p> 	<p>7. Materi Pembelajaran</p> 

<h3>3. Daftar Isi</h3>	<h3>8. Soal</h3>
<h3>4. Petunjuk Penggunaan</h3>	<h3>9. Daftar Pustaka</h3>
<h3>5. Tujuan Pembelajaran</h3>	<h3>10. Biodata</h3>

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.

d. 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.

e. 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.

2. 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 berikut:

Tabel 1.3
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).

a. Hasil uji validasi materi

Tabel 1.4
Hasil uji validasi materi

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

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

b. Hasil uji validasi media

Tabel 1.5
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%	

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

c. Hasil uji validasi instrument tes

Tabel 1.6
Hasil uji validasi instrument tes

Nama Validator	Jumlah Tiap Aspek				
	Pengertian	Da lil	Dampak	Ca ra	Anal isis
Lailatus Saadah S.Hum	21	12	3	15	9
Jumlah	60				
Presentase	75% (layak)				

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

d. Hasil uji validasi instrument angket

Tabel 1.7
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)

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

e. Hasil angket

Tabel 1.8
Hasil angket

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

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

3. Hasil Penelitian

a. Uji normalitas

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
HasilBelajar	Pretest Kelas Kontrol	.144	19	.200 [*]	.941	19	.276
	Posttest Kelas Kontrol	.192	19	.063	.932	19	.188
	Pretest Kelas Eksperimen	.165	19	.188	.937	19	.236
	Posttest Kelas Eksperimen	.168	19	.162	.931	19	.181

Gambar 1.1
Hasil uji normalitas

Berdasarkan 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 sigifikansi *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen

adalah $>0,05$. Sehingga data berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

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

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HasilBelajar	Based on Mean	.218	3	72	.884
	Based on Median	.102	3	72	.959
	Based on Median and with adjusted df	.102	3	69.690	.959
	Based on trimmed mean	.187	3	72	.905

Gambar 1.2
Hasil uji homogenitas

Berdasarkan hasil uji homegenitas diatas menunjukkan bahwa nilai sigifikansinya adalah 0,884, 0,959, 0,959, dan 0,905. Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa nilai sigifikansinya adalah $>0,05$. Sehingga data bersifat homogen.

c. Uji t Independent Sampel t Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HasilBelajar	Equal variances assumed	.001	.973	-2.105	36	.042	-11.579	5.500	-22.734	-4.23
	Equal variances not assumed			-2.105	35.949	.042	-11.579	5.500	-22.735	-4.23

Gambar 1.3
Hasil uji t independent sampel t test

Berdasarkan hasil uji t diatas menunjukkan bahwa nilai sigifikansinya adalah 0,042. Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa nilai sigifikansinya adalah $<0,05$. Sehingga hipotesis diterima.

KESIMPULAN

Pengembangan *e-book* didesain dan diprogram dengan menggunakan aplikasi canva berbantu heyzone 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 heyzone 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. Maka $0,042 < 0,05$, 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.

Alperi, M. (2019). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 23(2), 99–110. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.479>

Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Adiarta,

A. (2018). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Bagi Para Guru Di SMK TI Uduyana. *Abdimas Dewantara*, 1(2), 31–44.

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. <https://doi.org/10.53299/diksi.v2i1.81>

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. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i1.2734>

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. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.864>

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. <https://doi.org/10.32424/seej.v5i1.8275>

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. <https://doi.org/10.26618/jkm.v11i3.9406>

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.

<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.954>
3

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).

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. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.2109>
6