

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu pengalaman belajar yang terencana dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal, baik di dalam maupun di luar sekolah. Melalui pendidikan, manusia dapat berkembang sesuai keinginannya.¹ Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, demokratis, dan bertanggung jawab. Selain itu, pendidikan juga merupakan salah satu gerbang utama untuk mendapat ilmu pengetahuan.

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam menentukan kualitas dan kepribadian suatu negara. Karakter suatu bangsa dibangun melalui pendidikan yang bermutu, suatu bangsa yang menyongsong masa depan yang lebih baik. Karena pendidikan terus mengalami perkembangan seiring dengan tuntutan perkembangan dan kebutuhan manusia, maka sudah sewajarnya jika pendidikan menjadi pokok bahasan yang selalu penting untuk dikaji.²

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik serta penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berperan penting sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.³

¹ Muliati, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Model Flipped Classroom Berbantuan Software Swish Max4" (IAIN PALOPO, 2023).

² Mochammad Revandi Nordiansyah, "Pengembangan Modul Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti Menggunakan Media Flipbook Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas Viii Smp Muhammadiyah 06 Dau-Malang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim., 2021).

³ Mohammad Ridho'i, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi," *JURNAL e-DuMath* 8, no. 2 (2022): 118–128.

Motivasi belajar merupakan suatu fenomena atau daya penggerak dari dalam diri individu yang memberikan fokus dan dorongan pada kegiatan belajar sehingga hasil yang diinginkan dapat tercapai. Pemberian motivasi belajar sangatlah penting bagi siswa. Adanya motivasi akan meningkatkan, menguatkan, dan mempengaruhi proses belajar sehingga berdampak pada meningkatnya efektivitas belajar.⁴

Rahman (2021) menyatakan bahwa motivasi belajar terkait erat dengan keberhasilan belajar. Dua jenis mata uang adalah motivasi dan keberhasilan belajar. Jika salah satunya lemah, itu tidak akan bermanfaat. Keberhasilan belajar siswa bergantung pada tingkat motivasinya untuk belajar, baik secara diam-diam maupun tidak. Siswa yang memiliki tingkat motivasi yang lebih rendah akan memiliki hasil belajar yang lebih buruk.⁵

Pendidikan Agama Islam dapat didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mempersiapkan siswa untuk mengenal, memahami, dan menghayati ajaran agama Islam dari sumber utamanya, kitab suci al-Qur'an dan Hadits, serta untuk mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dengan mengamalkannya melalui kegiatan seperti bimbingan, pengajaran, latihan, dan penggunaan pengalaman mereka sendiri. Pendidikan Agama Islam (PAI) mencakup Alquran dan Hadits, Aqidah, akhlaq, fiqih, dan sejarah kebudayaan Islam.⁶

Siswa mampu memahami aqidah dengan memahami pengertian, dalil, macam, dan manfaatnya, serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari adalah salah satu indikator pencapaian hasil belajar PAI. Ini digariskan dalam kurikulum PAI. Materi tentang aqidah diajarkan di setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga menengah atas, dengan tujuan agar siswa dapat memahaminya dengan baik dan benar sesuai yang

⁴ Yogi Ferdano, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68.

⁵ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Merdeka Belajar* 2, no. 3 (2021): 61–68.

⁶ Nanang Faisol Hadi, "POLA PIKIR DAN KARAKTERISTIK PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH," *MAKTABAH BORNEO, Jurnal Pengembangan Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* I (2022): 65–66.

diajarkan oleh Rasulullah SAW. Namun, banyak guru PAI mengalami kesulitan mengajar materi mereka karena banyak siswa tidak termotivasi untuk belajar tentang aqidah, yang mengakibatkan mereka tidak dapat memahaminya dengan benar. Ini adalah masalah yang paling sering dihadapi siswa di sekolah menengah kejuruan.

Sebagian besar siswa sekolah menengah pertama tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan agama yang cukup. Karena sekolah umum bukan sekolah madrasah hanya memberikan satu mata pelajaran PAI setiap minggu dengan tiga jam pelajaran. Setiap pokok bahasan bab mata pelajaran PAI hanya terdiri dari sub-bab, dan jumlah jam pelajaran yang diberikan hanya terbatas. PAI dibagi menjadi empat cabang: Al-Qur'an, Hadis, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam di sekolah religius, atau juga disebut madrasah. Oleh karena itu, siswa madrasah memiliki banyak waktu untuk mempelajari agama Islam lebih dalam.

Pembelajaran Aqidah Akhlak sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang menitikberatkan pada hafalan konsep dan teori. Akibatnya, siswa kurang tertarik dengan subjek ini. Metode pengajaran yang biasanya monoton, seperti ceramah satu arah, tidak melibatkan aktivitas kreatif atau kontekstual. Di tengah pergaulan siswa, yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang tidak terkendali dan lingkungan sosial, guru sering menghadapi kesulitan dalam menanamkan prinsip akidah.⁷ Selain itu, bahan-bahan tentang aqidah sering diberikan dalam bentuk buku teks biasa, membuatnya kurang menarik untuk dipelajari, terutama bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan motivasi untuk mendorong siswa untuk mempelajari aqidah dengan benar.

Penelitian yang dilakukan oleh Febrita dan Ulfa (2019) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang baik, benar, dan menarik selama proses pembelajaran dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran ini juga dapat membantu guru

⁷ Rahmawati, Endang Ekowati, and Halimatus Sa'diyah, "Problematika Pembelajaran Aqidah Akhlak Dan Upaya Mengatasinya Pada Siswa Kelas X IIS 1 Madrasah Aliyah Hidayatul Mubtadiin Sidoharjo Jati Agung Lampung Selatan," *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* (2023): 1–9.

menyampaikan materi, menumbuhkan minat dan keinginan siswa, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk kegiatan belajar, dan memiliki efek psikologis pada proses pembelajaran.⁸

Media digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan pengajaran dan merangsang pikiran, perhatian, dan kemampuan belajar siswa. Untuk mendorong kesuksesan proses belajar antara guru dan siswa, media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan praktis.⁹ maka harus itu perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran adalah kegiatan yang terintegrasi dengan pembuatan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dengan demikian, tidak hanya kurikulum dan perangkat pembelajaran yang perlu dibuat, tetapi juga media pengembangan pembelajaran.¹⁰

Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, guru harus lebih inovatif dalam menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi android, video, interaktif, dan aplikasi audio visual adalah beberapa contoh pengembangan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk belajar.

Media interaktif adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna (seperti siswa) dengan media tersebut. Surya,dkk (2021) menemukan bahwa media interaktif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efektif bagi siswa karena dirancang untuk melibatkan pengguna secara aktif

⁸ Khamila Husna and Supriyadi Supriyadi, "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 981–990.

⁹ Aliyah Manaf, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Modul," *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya dan Terapan* 2, no. 3 (2022): 139–147.

¹⁰ Rusmayani Rusmayani et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Video Pada Materi Surah Al-Fiil," *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam* 8, no. 1 (2023): 29–39.

melalui fitur seperti klik, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengguna dalam proses.¹¹

Media interaktif sangat bermanfaat untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ini karena media ini memiliki fitur yang memungkinkan interaksi langsung, seperti kuis, simulasi, atau elemen visual dinamis. Selain itu, media interaktif mendorong pembelajaran berbasis pengalaman, yang memungkinkan siswa mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Karena siswa tidak hanya mendengar atau melihat materi tetapi juga memahaminya, ini meningkatkan retensi dan pemahaman siswa.

Kemajuan dalam teknologi informasi ini memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membuat materi yang bersifat abstrak dapat disesuaikan dengan situasi dunia nyata. Kemajuan dalam teknologi informasi ini juga harus memastikan bahwa media ini mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi sehingga menarik minat siswa untuk belajar.

Saat ini, buku adalah media yang banyak digunakan. Dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini, tantangan era globalisasi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pembelajaran. Salah satu contohnya adalah buku elektronik, juga dikenal sebagai *e-book*. *E-book* adalah buku elektronik yang berisikan informasi dalam bentuk teks dan gambar. Diharapkan bahwa penggunaan *e-book* akan meningkatkan pengetahuan siswa dan meningkatkan penguasaan mereka terhadap materi.¹² Media interaktif ini juga dapat membantu proses pembelajaran dengan cara yang menarik sehingga siswa lebih memahami materi.

¹¹ Zhenith Surya Pamungkas et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih," *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education* 2, no. 2 (2021): 135–148, <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy>.

¹² Edy Suprpto, Davi Apriandi, and Inayah Putri Pamungkas, "Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Animasi Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2019): 124–130.

Untuk membuat *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran, Diperlukan alat bantu seperti *software* atau *website*. *Canva* dan *Heyzine Flipbook* adalah beberapa contoh aplikasi dan *website* yang dapat digunakan untuk membantu Anda membuat *e-book* interaktif. *Canva* adalah platform desain grafis yang mudah digunakan untuk membuat konten visual menarik, sedangkan *Heyzine Flipbook* adalah alat yang memungkinkan pembuatan buku digital dengan efek interaktif seperti flip halaman. Kombinasi kedua alat ini dapat menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga interaktif, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media belajar yang ditawarkan oleh platform ini membantu mengatasi masalah pembelajaran konvensional, seperti keterbatasan waktu yang tersedia bagi guru dan siswa di ruang kelas.

Penelitian sebelumnya telah menguji penggunaan *e-book* interaktif berbantuan *Canva* dan *heyzine flipbook*. Oleh karena itu, ini dapat menjadi alasan bagi peneliti untuk melanjutkan penelitian mereka tentang *pembuatan e-book* interaktif dengan bantuan aplikasi *Canva* dan situs web *Heyzine Flipbook*. Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dilakukan, *e-book* interaktif berbantuan *Canva* dan *Heyzine Flipbook* terbukti layak, valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran. Penelitian Dewi dan Oktavia menunjukkan bahwa *e-book* berbasis *Heyzine* mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa berkat fitur yang menarik dan komprehensif.¹³ Eksa dan tim juga menyimpulkan bahwa media *e-book* interaktif efektif meningkatkan hasil belajar.¹⁴ Marta dan tim memperoleh hasil validasi ahli yang sangat tinggi dengan tingkat kepraktisan dan efektivitas yang signifikan, terbukti dari peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* siswa.¹⁵ Penelitian Ilham dan tim

¹³ Dewi Tri Lestari and Oktaviani Adhi Suciptaningsih, "Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Heyzine Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Elemen Undang-Undang Negara Republik Indonesia Siswa Kelas Iv Sd," *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke SD-an* 11, no. February (2024): 4–6, <https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/4312/2616>.

¹⁴ Eksa Putri Pradasnasty, Nurdinah Hanifah, and Rana Gustian Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran EBIPS (E-BOOK IPS) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif HOTS Siswa Kelas VI," *Journal of Elementary Education* 8, no. 1 (2024).

¹⁵ Marta Laura Cahya Ningrum, Sri Rahayu, and Yamik Rahayu Sesanti, "Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep," *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2024): 24–32.

mendukung validitas *e-book* berbasis *Canva* dengan skor tinggi dari validator media, materi, dan bahasa, serta memperoleh respons positif dari guru dan siswa terkait kepraktisan.¹⁶ Penelitian Rezmie menguatkan temuan ini dengan menyatakan bahwa *e-book* berbantuan *Heyzine Flipbook* sangat valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran¹⁷. Secara keseluruhan, hasil penelitian-penelitian tersebut memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan *e-book* interaktif sebagai media inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam penelitian sebelumnya, media pembelajaran *e-book* hanya berfokus pada satu platform pengembangan, yaitu *canva* atau *heyzine flipbook*. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran *e-book* interaktif dengan bantuan *canva* dan *heyzine flipbook* untuk mata pelajaran PAI dengan tujuan untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

SMK Al-Huda Kota Kediri adalah salah satu institusi pendidikan formal yang diakui oleh masyarakat dan memiliki kualitas yang baik di daerah sekitarnya. Lembaga pendidikan ini memiliki fasilitas, sarana, dan prasarana yang cukup lengkap. Siswa telah mencapai banyak prestasi dalam bidang akademik dan non-akademik. Selain itu, dari tahun ke tahun, SMK Al Huda kota Kediri menunjukkan kemajuan pesat dalam hal kualitas pendidikan, siswa, guru, fasilitas, dan prestasi.

Berdasarkan hasil wawancara oleh peneliti terhadap guru mata pelajaran PAI yaitu Bapak Rizal Ardian Haqiqi, diketahui bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar didominasi oleh metode ceramah dan praktik, terutama pada materi-materi ibadah seperti tata cara bersuci dan shalat. Sementara itu, penggunaan alat bantu pembelajaran

¹⁶ Ilham Ramadhan, St Marwiyah, and Ervi Rahmadani, "PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI AKHLAK-KU KELAS VI MIS HIDAYATUL ILMU KALITATA KABUPATEN LUWU UTARA Ilham," *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2024): 1704–1716.

¹⁷ REZMIE SUKMA WARDINA, "PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBANTUAN HEYZINE FLIPBOOK PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA KELAS V DI SDN 11 GELUMBANG," *UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 2024.

berbasis teknologi, seperti LCD proyektor atau media digital lainnya, masih tergolong minim. Hal ini berdampak pada kurangnya variasi metode penyampaian materi, khususnya pada pembelajaran yang bersifat konseptual seperti materi *Syu'abul Iman*. Guru menyampaikan bahwa rendahnya minat siswa terhadap materi tersebut bukan disebabkan oleh substansi ajarannya yang tidak penting, melainkan karena kurangnya inovasi dalam metode penyampaiannya yang cenderung bersifat satu arah dan belum melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

Dari hasil wawancara terhadap siswa, diketahui bahwa sebagian besar dari mereka menunjukkan tanda-tanda kebosanan saat proses pembelajaran berlangsung. Mereka merasa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran ketika kegiatan yang dilakukan hanya mendengarkan penjelasan tanpa adanya media atau aktivitas yang mampu membangkitkan semangat belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada tingkat yang rendah. Padahal, dalam teori-teori pendidikan modern, motivasi belajar merupakan salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan motivasi yang rendah dapat mengakibatkan kurangnya perhatian, partisipasi, dan pencapaian hasil belajar yang optimal.

Dengan ini peneliti ingin membuat media pembelajarn *e-book* interaktif dengan berbantuan *Canva* dan *Heyzine Flipbook* dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. *E-Book* interaktif dipilih karena memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara menarik dan dinamis, dilengkapi dengan fitur multimedia seperti gambar, audio, video, game, serta kuis interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media ini juga dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat digital, sehingga mendukung prinsip pembelajaran mandiri dan merdeka belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Interaktif**

Berbantuan *Canva* dan *Heyzine Flipbook* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X Di SMK Al-Huda Kota Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif berbantuan *canva* dan *heyzine flipbook* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMK Al-Huda Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran *e-book* interaktif berbantuan *canva* dan *heyzine flipbook* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMK Al-Huda Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *e-book* interaktif berbantuan *canva* dan *heyzine flipbook* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMK Al-Huda Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas dapat memberikan garis besar tujuan penelitian secara mendalam sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *e-book* interaktif berbantuan *canva* dan *heyzine flipbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMK Al-Huda Kota Kediri.
2. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran *e-book* interaktif berbantuan *canva* dan *heyzine flipbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMK Al-Huda Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui media pembelajaran *e-book* interaktif berbantuan *canva* dan *heyzine flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMK Al-Huda Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Produk berupa *e-book interaktif* berbasis digital yang didesain menggunakan *Canva* dan disajikan secara interaktif melalui *website Heyzine Flipbook*.
2. Produk ini memiliki komponen, yakni cover, pendahuluan (kata pengantar, daftar menu, panduan pemakaian, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta infografis, isi tiap kegiatan pembelajaran (uraian materi, video pembelajaran, lagu, game, asesmen atau kuis interaktif), penutup (daftar Pustaka, refleksi dan riwayat penulis).
3. Produk ini berbentuk *link* yang dapat diakses secara *online* melalui ponsel ataupun laptop/PC. Produk ini juga dapat diunduh sehingga dapat diakses secara *offline*.
4. Produk ini kompatibel dengan berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, maupun laptop/pc.
5. Produk ini memiliki fitur tombol navigasi (*next, back, home*), elemen audio (penjelasan atau murottal), lagu, game, video (pembelajaran atau ilustrasi), dan animasi.

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memajukan literatur tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pendidikan. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi teoritis bagi peneliti lain yang ingin meneliti media pembelajaran interaktif berbasis *e-book*. Penelitian ini menyoroti pendekatan baru dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media digital yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Hal ini dapat mendukung teori bahwa penggunaan multimedia interaktif memiliki dampak positif pada hasil belajar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini memberikan alternatif bagi guru untuk mengemas materi PAI dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Guru dapat mengakses materi yang telah dipersiapkan dalam bentuk *e-book* interaktif yang siap digunakan di kelas. Serta penggunaan *canva* dan *heyzine flipbook* dalam pembuatan *e-book* interaktif akan meningkatkan keterampilan guru dalam mengoperasikan perangkat lunak berbasis digital.

b. Bagi Siswa

Diharapkan *e-book* interaktif ini akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan menyediakan konten yang lebih menarik dan mudah dipahami. *E-book* dengan evaluasi interaktif dan elemen visual memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan pemahaman, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini akan memberikan citra positif bagi sekolah sebagai institusi yang inovatif dan berkomitmen untuk memajukan pendidikan. Dengan penerapan media pembelajaran digital ini, diharapkan terjadi peningkatan dalam kualitas pembelajaran di kelas, yang berdampak langsung pada hasil belajar siswa.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Penelitian ini mengasumsikan bahwa siswa memiliki akses ke perangkat digital seperti laptop, tablet, atau ponsel pintar yang diperlukan untuk mengakses *e-book* interaktif secara mandiri maupun pembelajaran di kelas.
- b. Penelitian ini mengasumsikan bahwa guru memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan media digital, terutama dalam mengakses *e-book* interaktif sebagai media pembelajaran alternatif di kelas.

- c. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Diharapkan penggunaan elemen interaktif dan multimedia dalam *e-book* akan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK yang cenderung lebih aktif dan visua.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Ketersediaan jaringan internet menjadi kendala utama, terutama untuk mengakses *e-book* dalam bentuk flipbook online melalui Heyzine. Meskipun bisa diunduh, fitur interaktifnya lebih maksimal saat digunakan secara online.
- b. Waktu penelitian terbatas karena mengikuti kalender akademik dan jam pelajaran di sekolah, sehingga pengembangan dan pengujian media dilakukan secara bertahap dalam ruang lingkup waktu yang sempit.
- c. Penelitian dilakukan hanya di SMK Al-Huda Kota Kediri, sehingga hasil temuan tidak dapat digeneralisasikan secara luas ke sekolah-sekolah lain dengan kondisi sarana, karakteristik siswa, dan kultur pembelajaran yang berbeda.

G. Penelitian Terdahulu

Adapun karya-karya ilmiah terdahulu yang menjadi bahan acuan peneliti untuk pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif yaitu:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Miranda (2019), UIN Raden Intan Lampung, Pengembangan Media Pembelajaran E-Book dengan Bantuan Sigil Software untuk Kelas	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>e-book</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek penelitian untuk siswa MTS (kelas VII), sedangkan penelitian saya untuk siswa SMK (kelas X). • Mata pelajaran ini fokus pada Fiqh, 	<ul style="list-style-type: none"> • Kombinasi Canva dan Heyzine Flipbook dalam mengembangkan <i>e-book</i> pada mata pelajaran PAI di SMK adalah hal baru.

	VII MTS Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung pada Mata Pelajaran Fiqh. ¹⁸		<p>sedangkan penelitian saya fokus pada PAI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software penelitian ini menggunakan Sigil Software, sedangkan penelitian saya menggunakan Canva dan Heyzine Flipbook. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus penelitian saya adalah motivasi belajar, sedangkan skripsi ini tidak membahas motivasi secara spesifik.
2.	Nur Hidayanti (2023), Universitas Jambi, Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Canva untuk Mendukung Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Pembelajaran PPKn Kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi. ¹⁹	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama menggunakan Canva sebagai bagian dari pengembangan media pembelajaran. • Sama-sama berfokus pada siswa tingkat menengah (kelas X). 	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran penelitian ini pada PPKn, sedangkan penelitian saya pada PAI. • Software penelitian ini hanya menggunakan Canva, sedangkan penelitian saya mengombinasikan Canva dan Heyzine Flipbook. • Penelitian ini berfokus pada meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, sementara penelitian saya fokus pada meningkatkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan Canva dan Heyzine Flipbook sebagai bagian dari media pembelajaran e-book adalah hal baru dalam penelitian. • Penelitian saya fokus pada motivasi belajar

¹⁸ Miranda Audia, "Pengembangan Media E-Book Dengan Bantuan Sigil Software Untuk Kelas Vii Mts Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung Pada Mata Pelajaran Fiqh," *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2019, <http://repository.radenintan.ac.id/8416/1/SKRIPSI MIRANDA.pdf>.

¹⁹ Nur Hidayanti, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Canva Untuk Mendukung Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Pembelajaran PPKn Kelas X-1 MAN 1 Muaro Jambi" (Universitas Jambi, 2023).

			motivasi belajar.	
3.	Ida Riana (2024), Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif Berbasis Canva dan Heyzine Flipbook pada Materi Ciri-Ciri Perubahan Cuaca pada Siswa Kelas III di SD. ²⁰	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran e-book interaktif berbasis Canva dan Heyzine Flipbook.	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian ini berfokus pada siswa kelas III SD, sedangkan penelitian saya pada siswa kelas X SMK. • Mata pelajaran penelitian ini berfokus pada materi perubahan cuaca, sedangkan penelitian saya berfokus pada mata pelajaran PAI. • Penelitian ini berfokus pada pemahaman materi, sedangkan penelitian saya lebih fokus pada motivasi belajar siswa. 	Penelitian saya lebih focus dalam hal motivasi belajar siswa di SMK, sementara penelitian ini lebih berfokus pada pemahaman materi dasar pada siswa SD.
4.	Najwa dan Zulherman (2023), Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine pada Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran E-Book • Sama-sama menggunakan aplikasi digital Heyzine untuk membuat E-Book. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplikasi yang Digunakan Penelitian yang saya ambil menggunakan Canva dan Heyzine, sementara penelitian ini hanya menggunakan Heyzine. • Mata Pelajaran Penelitian saya 	Penelitian saya menawarkan orisinalitas dengan menggabungkan dua platform (Canva dan Heyzine) dalam pengembangan E-Book interaktif, serta fokus pada mata pelajaran PAI yang mungkin kurang

²⁰ Ida Riana, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Interaktif Berbasis Canva Dan Heyzine Flipbook Pada Materi Ciri-Ciri Perubahan Cuaca Pada Siswa Kelas III Di SD," *Universitas PGRI Palembang*, 2024.

	Siswa Kelas V Sekolah Dasar. ²¹		berfokus pada mata pelajaran PAI sedangkan penelitian ini berfokus pada materi sistem pencernaan. <ul style="list-style-type: none"> • Penelitian saya ditujukan untuk siswa SMK (kelas X), sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa SD (kelas V). 	dieksplorasi dalam konteks E-Book sebelumnya. Selain itu, penelitian ini mengeksplorasi dampak media pembelajaran terhadap motivasi belajar, yang dapat memberikan wawasan baru dalam bidang pendidikan.
5.	Ilham, dkk (2024), IAIN Palopo, Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Canva pada Materi Akhlak-Ku Kelas VI MIS Hidayatul Ilmi Kalitata Kabupaten Luwu Utara. ²²	<ul style="list-style-type: none"> • Sama-sama fokus pada pengembangan media pembelajaran dalam bentuk E-Book interaktif. • Sama-sama menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) untuk mengembangkan materi ajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian yang saya ambil berfokus pada siswa kelas X di SMK, sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada siswa kelas VI di MIS. • Penelitian saya berfokus pada mata pelajaran PAI, sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada materi akhlak. • Penelitian saya menggunakan Canva dan Heyzine Flipbook, 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian saya menggabungkan dua platform (Canva dan Heyzine) untuk menciptakan E-Book interaktif, yang mungkin belum pernah dilakukan sebelumnya dalam konteks PAI di SMK. • Penelitian saya menekankan peningkatan motivasi belajar siswa, yang

²¹ Najwa Rachmani Qouri and Zulherman Zulherman, "Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2023.

²² Ramadhan, Marwiyah, and Rahmadani, "PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA MATERI AKHLAK-KU KELAS VI MIS HIDAYATUL ILMI KALITATA KABUPATEN LUWU UTARA Ilham."

			sedangkan penelitian sebelumnya hanya menggunakan Heyzine.	merupakan aspek yang lebih spesifik dibandingkan dengan fokus pada hasil belajar secara umum dalam penelitian sebelumnya.
--	--	--	--	---

H. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan segala bentuk alat, sarana, atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi, atau pesan dalam proses pembelajaran guna membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mencakup berbagai format seperti visual, audio, audiovisual, digital, dan fisik, yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman, menarik perhatian, dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.

2. E-Book Interaktif

E-book interaktif merupakan buku elektronik (*e-book*) yang dilengkapi dengan elemen-elemen interaktif seperti video, audio, kuis, dan hyperlink, yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan konten. *E-book* ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dengan menyajikan informasi dalam format digital yang menarik dan mudah diakses.

3. Canva

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain visual, termasuk poster, infografik, dan presentasi. *Canva* menawarkan alat yang sederhana dan template siap pakai yang memudahkan pembuatan konten media pembelajaran seperti gambar dan diagram yang menarik.

4. Heyzine Flipbook

Heyzine flipbook merupakan platform yang memungkinkan pembuatan *e-book* atau majalah digital dalam bentuk *flipbook*, yang menyerupai buku fisik dengan efek membalik halaman. *Heyzine* menyediakan alat untuk menambahkan elemen interaktif seperti video, audio, dan tautan yang mendukung pengalaman membaca yang lebih dinamis dan engaging.

5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan internal atau eksternal yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar berkaitan dengan sejauh mana peserta didik merasa tertarik, bersemangat, dan ingin mencapai tujuan pembelajaran mereka, yang berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai.

6. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam merupakan mata pelajaran yang mengajarkan ajaran, nilai, dan praktik agama Islam, termasuk aqidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membentuk kepribadian peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sesuai dengan prinsip ajaran Islam.