

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menggunakan model ADDIE, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *e-book* interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X materi *Syuh'abul Iman* telah melalui proses yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi. Produk ini telah mengalami proses validasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian direvisi sesuai dengan saran yang diberikan.

Revisi yang dilakukan meliputi aspek desain maupun materi. Dari segi desain, dilakukan perbaikan pada tanda baca, pemilihan dan ukuran font, warna teks, serta penyesuaian penempatan elemen visual agar lebih proporsional dan tidak mengganggu keterbacaan. Dari segi materi, perbaikan dilakukan pada aspek dalil, penyampaian problematika keimanan, serta penyisipan ilustrasi dan video pembelajaran yang lebih representatif dan sesuai konteks siswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk *e-book* interaktif memiliki kelayakan sangat baik, dengan skor validasi ahli media sebesar 86% dan 96%, serta ahli materi sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Selain itu, hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase motivasi belajar sebesar 65,6%, sedangkan uji coba kelompok besar meningkat menjadi 71%. Keduanya termasuk dalam kategori "Termotivasi". Data tersebut membuktikan bahwa penggunaan *e-book* interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dalam hal perhatian, minat, maupun keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran E-Book Interaktif berbantuan Canva dan Heyzine Flipbook memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses belajar siswa, antara lain mampu menarik perhatian melalui tampilan visual dan animasi yang

interaktif, memfasilitasi pembelajaran mandiri, fleksibel dan mudah diakses di berbagai perangkat, serta membantu pemahaman konsep materi PAI yang bersifat abstrak. Selain itu, media ini ramah lingkungan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, media ini juga memiliki kekurangan, seperti ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet, potensi distraksi, kurangnya interaksi sosial secara langsung, keterbatasan dalam praktik ibadah, kebutuhan literasi digital dasar, serta perlunya pengembangan konten secara berkala agar tetap relevan dan efektif. Dengan demikian, media ini efektif sebagai pendukung pembelajaran, tetapi tetap perlu dikombinasikan dengan metode tatap muka dan praktik langsung untuk hasil yang optimal.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan

Bagi guru, e-book interaktif ini dapat digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan belajar mengajar, baik secara daring maupun luring. Guru dapat mengintegrasikan media ini ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau kegiatan proyek berbasis kurikulum merdeka. Penggunaan e-book ini diharapkan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menumbuhkan semangat belajar siswa.

Bagi siswa, e-book interaktif dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar mandiri di luar jam pelajaran. Dengan fitur video, kuis, dan game edukatif, siswa dapat belajar secara lebih menyenangkan dan fleksibel sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Bagi pihak sekolah, media ini dapat dijadikan contoh inovasi pembelajaran digital yang sesuai dengan arah transformasi Pendidikan. Sekolah juga dapat mengintegrasikan media ini ke dalam sistem pembelajaran berbasis digital seperti Google Classroom atau Learning Management System (LMS) sekolah.

2. Saran Diseminasi

Media pembelajaran ini dapat dilakukan melalui berbagai kanal pendidikan, seperti website sekolah serta platform pembelajaran digital (Google Classroom, LMS Madrasah, dan lainnya).

Selain itu, produk ini juga dapat diajukan dalam kegiatan seminar atau workshop guru sebagai contoh inovasi pembelajaran digital berbasis kebutuhan siswa. Diseminasi yang lebih luas akan mempercepat adopsi media serupa di berbagai satuan pendidikan.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Penelitian pengembangan ini masih memiliki ruang untuk perbaikan dan penyempurnaan di masa mendatang. Pengembangan berikutnya dapat dilakukan dengan menambahkan fitur evaluasi otomatis, pembelajaran berbasis AR (Augmented Reality), atau integrasi kecerdasan buatan (AI) untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memperluas cakupan materi ke bab-bab lain dalam PAI, seperti fiqih, akhlak, dan sejarah kebudayaan Islam, sehingga e-book ini dapat berkembang menjadi seri media pembelajaran interaktif yang komprehensif.

Penelitian juga dapat dilakukan untuk menguji efektivitas media terhadap aspek lain selain motivasi belajar, seperti hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dengan demikian, e-book interaktif berbantuan Canva dan Heyzine Flipbook diharapkan terus berkembang menjadi media pembelajaran yang inovatif, adaptif terhadap teknologi, serta relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.