YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v5i2.5199

PENGEMBANGAN E-BOOK FIQIH BERBASIS APLIKASI SIGIL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DI KELAS X MA SALAFIYAH SYAFI'IYAH MOJOKERTO

Development of a Sigil-Based E-Book on Fiqh to Enhance Learning Interest in Grade X at MA Salafiyah Syafi'iyah Mojokerto

Rifdatul 'Aisyil Farrihah[1], Aufia Aisa[2], Rina Dian Rahmawati[3]
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
syilfafarrihah@gmail.com; aufiaaisa@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Feb 19, 2025	Mar 3, 2025	Mar 15, 2025	Mar 20, 2025

Abstract

This research is motivated by the fact that the use of learning media in schools is still dominated by conventional methods such as lectures. So that students interest in reading decreases. Therefore, this research was conducted with the aim of developing an interactive multimedia-based e-book using the sigil application as a fiqh learning media for class X students. The method used in this study is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects in this study were 32 students in class X MA Salafiyah Syafi'iyah. The data instruments used were interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques consisted of expert validation data analysis, product trial data analysis, and analysis of student learning outcomes. Based on the results of the validation, namely material expert validation and media expert validation, the category was very feasible as a learning medium with a value of 85%. The results of the trial of the E-book product used can increase students' interest in learning through the E-book feasibility questionnaire which received a very feasible

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

category with a value of 90.71%. This is proven by the increase in the influence of the use of interactive multimedia E-books on student learning outcomes from the pre-test (59.8438) and post-test (74.8438) of students and the results of the analysis using the t-test (paired) obtained a significant value of 0.001 <0.05 from the use of Interactive Multimedia-based E-books using the Sigil Application in Fiqh learning.

Keywords: E-Book Development; Sigil; Fiqh; Increase Interest in learning

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran disekolah masih dominan menggunakan buku cetak dan pembelajaran disekolah masih didominasi dengan metode konvensional, seperti ceramah. Sehingga daya minat baca peserta didik berkurang. Oleh karena itu, Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengembangkan *e-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *sigil* sebagai media pembelajaran fiqih untuk siswa kelas X. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MA Salafiyah Syafi'iyah yang berjumlah 32 anak. Instrument data yang digunakan berupa *interview* (wawancara), *kuisioner* (angket), dan tes. Teknik analisis data terdiri dari analisis data validasi ahli, analisis data uji coba produk, dan analisis hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil dari para validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media mendapatkan kategori sangat layak sebagai media pembelajaran dengan nilai 85%. Hasil dari uji coba produk *E-book* yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan melalui angket kelayakan *E-book* yang mendapatkan kategori sangat layak dengan nilai 90.71%. Hal ini terbukti adanya peningkatan pengaruh penggunaan *E-book* multimedia *interaktif* terhadap hasil belajar peserta didik dari *pre-test* (59.8438) dan *post-test* (74.8438) peserta didik serta hasil analisis menggunakan uji t (berpasangan) diperoleh nilai signifikan 0,001 < 0,05 dari penggunaan *E-book* berbasis Multimedia *Interaktif* menggunakan Aplikasi *Sigil* dalam pembelajaran Fiqih.

Kata Kunci: Pengembangan E-Book; Sigil; Fiqih; Meningkatkan Minat belajar

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat di era digital ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Kemajuan teknologi yang terus meningkat membuka peluang baru untuk memenuhi kebutuhan akan sarana teknologi informasi yang dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Dengan demikian, inovasi yang dilakukan oleh guru menjadi sangat penting dalam pengembangan bahan ajar. Sebab, kurangnya inovasi dalam pembelajaran, terutama pada bahan ajar, dapat berdampak negatif pada siswa, memengaruhi hasil belajar, sikap, serta cara berpikir mereka (Malik, 2021). Pembelajaran yang hanya mengandalkan bahan ajar konvensional cenderung terasa monoton. Penggunaan metode tradisional dalam proses belajar mengajar sering kali membuat peserta didik merasa jenuh, kurang terlibat, dan tidak efisien. Oleh karena itu, para guru dituntut untuk memanfaatkan

berbagai alat yang disediakan oleh sekolah. Hal ini penting untuk memastikan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman yang terus berubah (Syafril et al., 2021).

Perangkat pembelajaran merupakan sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan peserta didik dan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran (Santi et al., 2015). Salah satu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Ani Daniyati et al., 2023). Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media untuk menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, movie, video dan audio (Rahmat, 2015). Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Adapun pengertian dari media sendiri merupakan perantara dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga dapat membantu saat pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada siswa (Maulidi & Aisa, 2023).

Pada perkembangan teknologi saat ini, buku tidak hanya ada dalam bentuk cetak, akan tetapi ada juga dalam bentuk non cetak atau disebut dengan buku elektronik atau *Electronic Book (E-Book). E-book* ialah versi elektronik dari buku cetak tradisional yang bisa dibaca dengan memanfaatkan perangkat komputer pribadi atau menggunakan alat baca *E-book* (Cahyani & Wahyunengsih, 2023). *E-book* memiliki satu kelebihan yang tidak dimiliki oleh buku cetak, yaitu dapat menghemat penggunaan kertas dan memerlukan sedikit ruang dalam penyimpanannya. Namum *E-book* dalam penggunaannya memerlukan perangkat yang dapat membaca *E-book* tersebut seperti perangkat komputer, *smartphone*, tablet dan sebagainya (Hanikah et al., 2022). Buku ajar merupakan panduan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang memuat materi pelajaran, kegiatan penyelidikan berdasarkan konsep informasi dan lain-lain (Sugiarto et al., 2018).

Sigil adalah aplikasi untuk manajemen dan pembuatan digital *book* (*E-book)* dengan format epub, dimana kita dapat membuat digital *book* sesuai dengan yang kita inginkan. *Sigil* mendukung format text, html, serta format epub. *Sigil* juga mempunyai kelebihan dan kekurangan (Munandar et al., 2021). Kata Fiqih dalam ilmu Etimologi dikutip dari bahasa Arab *al-fahmu* yang artinya adalah paham, seperti pernyataan *faqqahtu ad-darsa* yang artinya

saya telah memahami pelajaran tersebut. Sedangkan pengertian fiqih secara terminologi, pada awalnya diartikan sebagai ilmu agama yang mencakup semua ajaran agama baik dalam bentuk keimanan maupun amaliah (Muhammad, 2022). Mata pelajaran Fiqih merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan mempersiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengikuti syariat islam, yang kemudian menjadi landasan pedoman hidup melalui bimbingan, pengajaran, latihan, pengalaman dan kebiasaan (Syaifulloh, 2016). Tujuan dari mata pelajaran Fiqih adalah memberikan bekal yang kuat kepada peserta didik agar mereka dapat memahami esensi hukum Islam secara mendalam dan komprehensif. Dengan demikian, mereka diharapkan dapat mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan tepat dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Maimunah, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara di sekolah MA Salafiyah Syafi'iyah mojokerto diperoleh informasi bahwa untuk media pembelajaran, pendidik jarang menggunakan laptop ataupun LCD proyektor pada proses pembelajaran dan pendidik lebih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah, sehingga daya minat baca buku berkurang dan pendidik hanya terpaku dalam media yang lama yaitu buku yang disediakan oleh pihak sekolah atau buku cetak. Mengatasi permasalahan di atas maka dibutuhkan media pembelajaran baru berupa *Electronic Book (E-Book)* yang menggunakan bantuan *Sigil Software,* yang mana *E-book* adalah suatu buku yang bentuknya digital/elektronik yang hanya bisa di baca dan dipergunakan melalui komputer, laptop, tablet, dan *smartphone* (Ambarwati et al., 2022). Salah satu aplikasi yang tepat sebagai solusi akan kebutuhan tersebut yaitu *sigil software*. *Sigil software* merupakan editor untuk epub. *Sigil Software* ini dapat digunakan untuk semua orang (Khusni, 2021). Dengan segala kemudahan yang diberikan *sigil* ini dapat dijadikan salah satu pemecahan masalah yang ada dalam dunia pendidikan terutama pada bahan ajar berupa media pembelajaran seperti buku elektronik/ *Electronic Book (E-Book)*. *E-book* interaktif ialah buku elektronik atau buku digital yang bisa membuat penggunanya berinteraksi dan berkomunikasi secara timbal balik (Jannah et al., 2017). Didalam buku elektronik/*Electronic Book (E-Book)* yang peneliti buat, didalamnya terdapat berbagai macam varian warna dan juga ada permainan edukatif di setiap bab nya, yang bertujuan untuk mengevaluasi peserta didik supaya lebih semangat lagi dalam proses pembelajarannya. Dari ide penelitian sebelumnya, peneliti disini akan membuat buku elektronik/*Electronic Book (E-Book)* dengan bantuan *sigil software*.

Adapun tujuan penelitian dari paparan diatas adalah untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan desain buku ajar *E-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi sigil dalam pembelajaran fiqih dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran

E-book berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi sigil dalam pembelajaran fiqih untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X.

METODE

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D *(Research and Development)*. Penelitian dan Pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut (Sugiyono, 2019). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation)*. Tujuan peneliti menggunakan penelitian pengembangan R&D adalah untuk menciptakan produk baru, mengembangkan produk yang sudah ada, dan meningkatkan efisiensi proses produksi (Rahmat, 2015).

Penelitian ini menggunakan dua bentuk data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil validasi berupa komentar, saran guru berupa wawancara dan peserta didik melalui angket yang dianalisis secara deskriptif. Sedangkan data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil penilaian validasi, hasil angket kelayakan produk, dan hasil nilai tes (*pretest* dan *posttest*). Sampel yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah kelas X sejumlah 32 peserta didik dan lokasi penelitian bertempat di MA Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko kab. Mojokerto. Penelitian dimulai dari mengantar surat penelitian ke sekolah pada tanggal 26 Maret 2024 dan pada hari itu juga melakukan observasi dengan bertanya langsung kepada guru Fiqih terkait mengenalkan media pembelajaran dan penentuan kelas untuk diadakan penelitian. Selanjutnya mendapat surat balasan pada tanggal 27 Maret 2024 dan pada tanggal 17 Juli 2024 dilakukan uji coba media pembelajaran serta menyebar angket kelayakan media pembelajaran dan wawancara kepada guru fiqih sekaligus kepala sekolah.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, angket dan tes. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan pedoman wawancara, lembar validasi, lembar angket kelayakan, dan soal uji tes (*pretest* dan *posttest*). Pedoman wawancara digunakan untuk memandu proses wawancara, lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan itu layak atau perlu ditingkatkan yang diisi oleh para ahli, lembar angket kelayakan digunakan untuk mengetahui nilai dari kelayakan produk tersebut, instrument tes digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan bahan ajar yang terdiri dari dua tes yaitu *pretest* dan *posttest*.

HASIL

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model penelitian ADDIE yaitu meliputi *(Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation)*. Berdasarkan model penelitian yang telah diuraikan, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tahap pertama yaitu analisis (*analysis*), hasil pada tahap analisis kebutuhan berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru Fiqih kelas X MA Salafiyah Syafi'iyah diperoleh informasi bahwa pembelajaran bersifat pasif dikarenakan kurang minatnya daya baca peserta didik dalam pembelajaran Fiqih. Di samping itu, guru hanya menggunakan LKS sebagai bahan ajar tetap tanpa ada penunjang lainnya. Media pembelajaran yang digunakan berupa audio visual, papan tulis dan spidol tanpa ada penunjang media lainnya misalnya *power point* dari guru.

Tahap yang kedua yaitu desain (*design*), Setelah melakukan analisis, langkah selanjutnya yaitu peneliti akan mulai melakukan tahap perancangan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti akan merancang konsep produk media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu berupa *E-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi *sigil* pada pembelajaran Fiqih kelas X di MA Salafiyah Syafi'iyah. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan *E-book* tersebut yaitu menetapkan judul *E-book* yang akan dirancang, menetapkan materi yang akan dimasukkan ke dalam *E-book*, dan menetapkan desain yang menarik.

Pada tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*), Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu penyusunan *E-book* menggunakan *Microsoft Word 2010*, aplikasi *Canva*, dan aplikasi *Sigil* yang menghasilkan desain *E-book* berbasis multimedia *interaktif* dan pada tahap terakhir terdapat tahap validasi ahli materi dan validasi ahli media. Yang akan diimplementasikan peneliti kepada peserta didik kelas X MA Salafiyah Syafi'iyah.

1. Penyusunan *E-book* berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Aplikasi *Sigil*

Buku ini disusun dengan menggunakan *Microsoft Word 2010* pada bagian isi materi, kemudian menggunakan aplikasi *Canva* pada bagian *cover* depan dan belakang dan yang terakhir yaitu menggunakan aplikasi *Sigil* untuk memasukkan materi dalam *E-book*. Dalam penyusunannya peneliti membaca beberapa buku, artikel, web dan referensi lainnya yang berhubungan dengan isi atau materi yang akan dimasukkan ke dalam *E-book* tersebut. Langkah pertama yaitu mendesain *lay out* dengan menyesuaikan materi yang dikaji. Dalam *E-book* ini di setiap materi (bab) nya terdapat permainan yang bertujuan untuk

mengevaluasi hasil belajar tersebut. Di dalam materi pembelajaran terdapat berbagai macam varian warna yang bertujuan agar peserta didik tidak bosan ketika membacanya.

Format teknis *E-book* dalam pengembangan media ini menggunakan ukuran A4, dengan jumlah 113 halaman. Isi *E-book* menggunakan font *Times New Roman* yang digunakan pada kata pengantar, daftar isi, dan materi pembelajaran. Untuk ukuran font pada penulisan abjad dalam materi berukuran 12, sedangkan untuk ukuran font pada penulisan Arab berukuran 14 dan menggunakan font *Traditional Arabic.*

2. Hasil desain *E-book*

Secara umum, *E-book* ini terbagi menjadi 9 bagian diantaranya yaitu *cover,* kata pengantar, daftar isi, sub bab awal, isi materi, evaluasi/permainan, daftar pustaka, glosarium dan indeks. Berikut ini adalah desain *E-book* yang dikembangkan.

1. Sampul *cover* depan dan belakang



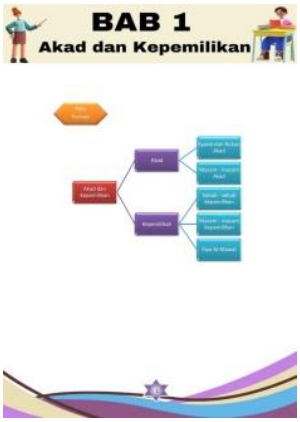
Gambar. 1 cover depan dan belakang

2. Kata pengantar dan daftar isi



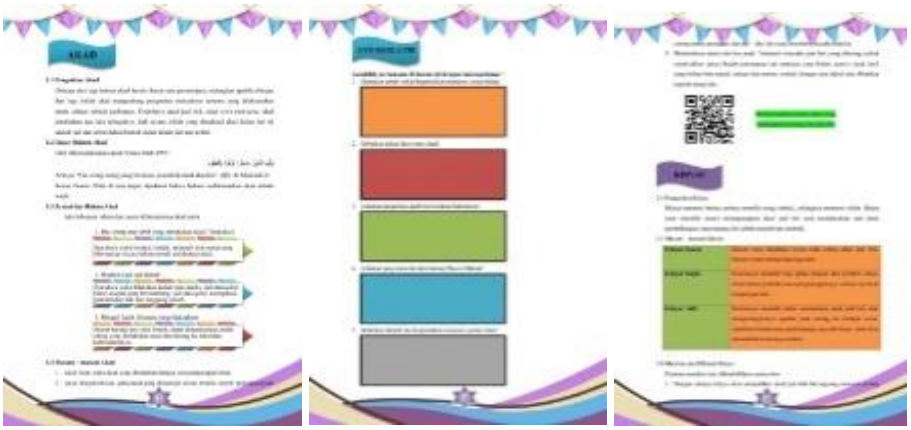
Gambar. 2 kata pengantar dan daftar isi

3. Peta konsep sub bab awal



Gambar. 3 Peta konsep sub bab awal

4. Isi materi dan latihan soal



Gambar. 4 Isi materi dan latihan soal

5. Evaluasi / Permainan



Gambar. 5 Evaluasi / Permainan

6. Daftar Pustaka dan Glosarium



Gambar. 6 Daftar Pustaka dan Glosarium

Setelah penyusunan *E-book* selesai, sebelum diujikan di lapangan, E-book ini melewati tahap validasi dan revisi oleh ahli. Hasil komentar dan saran tersebut dilakukan perbaikan. Perubahan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel. 1 Revisi Produk berdasarkan Komentar dan Saran Validator

No	Validator	Komentar dan saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Ahli Materi	Barangkali ada inovasi penambahan video tutorial di beberapa materi bab.		
2.	Ahli Media	Mengganti judul *E-book* agar lebih spesifik ke materi Fiqih dan Al-Qur'an Hadits.		

3. Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

Validasi ahli materi meliputi aspek isi, bahasa, dan pembelajaran. Adapun hasil dari validasi ahli materi, diperoleh presentase rata-rata penilaian *E-book* yaitu 90%, dengan presentase 81%-100%, yang termasuk dalam kategori sangat valid sehingga dapat digunakan atau diimplementasikan tanpa revisi. Selanjutnya *E-book* divalidasi oleh ahli media. Validasi ahli media meliputi aspek pewarnaan, pemakaian kata dan bahasa, dan

penyajian. Adapun hasil dari validasi ahli media, diperoleh presentase rata-rata penilaian *E-book* yaitu 80%, dengan presentase 61%-80%, yang termasuk dalam kategori valid sehingga dapat digunakan atau diimplementasikan namun perlu revisi. Adapun hasil dari kedua validator secara spesifik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 2 Hasil Analisis Data Validasi Secara Keseluruhan

No.	Indikator Penilaian Validitas	Nilai Validitas	Kategori Validitas
1.	Ahli Materi	90%	Sangat Valid
2.	Ahli Media	80%	Valid
Rata-rata		**85%**	**Sangat Valid**

E-book yang telah dikategorikan sangat valid dan sudah mengalami revisi sesuai dengan saran tim ahli.

Pada tahap selanjutnya yaitu Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini *E-book* di ujicobakan kepada 32 peserta didik kelas X. Sebelum mengimplementasikan *E-book* yang telah dikembangkan, peneliti memberikan tes berupa *pre-test post-test* untuk mengukur pengaruh *E-book* terhadap minat belajar peserta didik kelas X MA Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko Kab. Mojokerto. dan di akhiri dengan angket kelayakan *E-book*.

Hasil belajar peserta didik kelas X MA Salafiyah Syafi'iyah mengatakan bahwa nilai *pre-test* mendapat nilai dengan rata-rata 59.8438 sedangkan untuk nilai *post-test* nya mendapat nilai dengan rata-rata 74.8438. Berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwa menerapkan *E-book* berbasis Multimedia *Interaktif* menggunakan Aplikasi *Sigil* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Fiqih. Sedangkan hasil analisis menggunakan uji t (berpasangan) diperoleh nilai signifikan 0,001 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *E-book* berbasis Multimedia *Interaktif* dengan Aplikasi *Sigil* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MA Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko kab. Mojokerto. Dari hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *E-book* diperoleh rata-rata presentase keseluruhan yaitu 90,71%, dengan presentase 81%-100%, yang termasuk dalam kategori sangat layak sehingga *E-book* dapat digunakan dalam pembelajaran.

Tahap akhir yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap ini, dilakukan revisi terhadap *E-book* yang dikembangkan. Perbaikan dilakukan berdasarkan hasil penilaian dan saran baik dari validator maupun peserta didik. Semua saran perbaikan terhadap *E-book* yang dikembangkan direvisi dengan baik dan sesuai.

PEMBAHASAN

Pengembangan E-book berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi sigil dapat menjadi salah satu alternative media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran ini tidak hanya berupa tulisan-tulisan yang membosankan tetapi divariasikan berbagai macam warna (Nursyam, 2019). Teori yang relevan dengan penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman mereka sendiri dan kolaborasi (Suryana et al., 2022). Dengan adanya *E-book* berbasis multimedia interaktif memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi materi fiqih secara mandiri melalui teks, gambar, audio dan vidio yang mendorong pemahaman dan keterlibatan aktif. Menurut teori belajar multimedia (*Multimedia Learning Theory*) yang di kemukakan oleh Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi (Ardiani, 2022). *E-book* berbasis multimedia interaktif ini sesuai dengan prinsip tersebut karena menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Adapun dari penelitian terdahulu itu sama-sama menggunakan aplikasi sigil namun berbeda pada sampel, tempat dan materi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MA Salafiyah Syafi'iyah Mojokerto, pengembangan *E-book* berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi sigil dalam pembelajaran Fiqih menggunakan model penelitian ADDIE yaitu meliputi *(Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation)* (Cahyadi, 2019). Pada tahap awal peneliti menganalisis permasalahan dengan melakukan wawancara salah satu murid di kelas X MA Salafiyah Syafi'iyah Mojokerto. untuk media pembelajaran, pendidik jarang menggunakan laptop ataupun *LCD* proyektor pada proses pembelajaran dan pendidik lebih sering menggunakan metode ceramah dengan media pembelajaran yang lama yaitu media cetak/buku cetak. Peserta didik membutuhkan metode serta bahan ajar yang menarik, menyenangkan, dan membuat peserta didik lebih mudah memahami pelajaran Fiqih. Dengan adanya *E-Book* berbasis Multimedia Interaktif menggunakan Aplikasi *Sigil* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik kelas X.

Tahap kedua pada model pengembangan ADDIE yaitu pembuatan desain media yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti membuat rancangan atau desain produk dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Produk yang dibuat adalah *E-book* berbasis

Multimedia Interaktif menggunakan Aplikasi *Sigil* dalam pembelajaran Fiqih. Tahap perancangan pembuatan *E-book* disesuaikan dengan materi Fiqih kelas X yang ditujukan kepada para ahli (materi dan media) dan angket respon peserta didik. Desain sampul *E-book* berjudul "Materi Fiqih dan Al-Qur'an Hadits kelas X". *E-book* terdapat berbagai macam varian warna dan juga ada permainan edukatif di setiap bab nya. Desain sampul dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan desain materi/isi *E-book* dibuat menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2010* dan aplikasi *Sigil Software*.

Tahap ketiga yaitu pengembangan atau pembuatan media. Tahap ini meliputi pembuatan produk, validasi produk dan revisi. Pembuatan *E-book* dari semua bahan dirancang menjadi satu guna menjadi *E-book* yang sudah terkonsep. Produk yang telah selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari dua validator memperoleh rata-rata presentase 85% dengan kategori "sangat valid" sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan berupa *E-book* telah valid oleh para ahli baik ahli media maupun ahli materi. Setelah produk selesai divalidasi, kemudian direvisi sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli.

Pada tahap keempat yaitu implementasi. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh validator ahli materi dan ahli media, selanjutnya akan diimplementasikan kepada peserta didik untuk mengetahui minat belajar peserta didik terhadap penilaian produk tertentu. Pengimplementasian terhadap peserta didik pada suatu produk tersebut melalui pengenalan permainan edukatif yang ada dalam media *E-book*. Setelah melakukan permainan edukatif sesuai dengan materi peserta didik diberikan *post test* untuk mengukur hasil belajar yang dicapai, serta peserta didik mengisi angket kelayakan *E-book* yang diberikan oleh peneliti. Hasil belajar peserta didik kelas X MA Salafiyah Syafi'iyah nilai *pre-test* mendapat nilai dengan rata-rata 59.8438 sedangkan untuk nilai *post-test* nya mendapat nilai dengan rata-rata 74.8438. Berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwa menerapkan *E-book* berbasis Multimedia *Interaktif* menggunakan Aplikasi *Sigil* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Fiqih. Sedangkan hasil analisis menggunakan uji t (berpasangan) diperoleh nilai signifikan 0,001 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *E-book* berbasis Multimedia *Interaktif* dengan Aplikasi *Sigil* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas X MA Salafiyah Syafi'iyah Mojokerto. Adapun hasil pengisian angket kelayakan *E-book* dari peserta didik secara spesifik diperoleh hasil rata-rata presentase sacara keseluruhan yaitu 90,71% dengan kategori "sangat layak". Mayoritas peserta didik memilih kategori jawaban sangat setuju dan setuju. Hal ini

menunjukkan bahwa adanya ketertarikan dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran yang mengacu pada *E-book* yang dikembangkan.

Pada tahap terakhir (evaluasi), peneliti melakukan evaluasi dari hasil penilaian peserta didik terkait produk yang dikembangkan melalui angket respon yang diberikan setelah produk digunakan dalam pembelajaran. Semua saran perbaikan terhadap E-book yang dikembangkan akan direvisi dengan baik dan sesuai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan proses pengembangan desain buku ajar *E-book* berbasis Multimedia *Interaktif* dengan Aplikasi *Sigil* dalam pelajaran Fiqih yaitu dikembangkan dengan metode *research and development* (R&D) menggunakan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan *E-book* tersebut yaitu menetapkan judul *E-book* yang akan dirancang, menetapkan materi yang akan dimasukkan ke dalam *E-book*, dan menetapkan desain yang menarik.
2. Menurut hasil uji coba, produk *E-book* yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan melalui angket kelayakan *E-book* yang mendapatkan kategori sangat layak dengan nilai 90.71%. Hal ini terbukti adanya peningkatan pengaruh penggunaan *E-book* multimedia *interaktif* terhadap hasil belajar peserta didik dari *pre-test* (59.8438) dan *post-test* (74.8438) peserta didik serta hasil analisis menggunakan uji t (berpasangan) diperoleh nilai signifikan 0,001 < 0,05 dari penggunaan *E-book* berbasis Multimedia *Interaktif* dengan Aplikasi *Sigil* dalam pelajaran Fiqih.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarwati, C. P., Laila, F. N., & Marlisti, M. M. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Ebook Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(3), 1921–1923. https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.9345

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Ardiani, K. E. (2022). Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*,

6(1), 26–35. https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159

Cahyani, M. P., & Wahyunengsih, W. (2023). Comparative Analysis Of Digital Or Print Book Reading References Among Journalism Students. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, *11*(2), 104. https://doi.org/10.24036/124538-0934

Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7352–7359. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503

Jannah, N., Fadiawati, N., & Tania, L. (2017). Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, *6*(1), 186–198. https://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/5702

Maimunah, M. (2019). Pembelajaran Fiqih Sebagai Mata Kuliah Wajib Pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Geneologi PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *6*(2), 142. https://doi.org/10.32678/geneologipai.v6i2.2338

Malik, A. S. (2021). Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software Dan Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Pasundan Journal of Mathematics Education : Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(Vol 11 No 1). https://doi.org/10.23969/pjme.v11i1.3731

Masta, N., Lumbantobing, S. S., Sianturi, M., Murniarti, E., Faradiba, Guswantoro, T., Malau, N. D., Giawa, E. N., Sadja, A., & Laia, T. K. (2023). Pelatihan Pembuatan E-Modul Berbasis Sigil di SMA Yadika 9. *JURNAL ComunitÃ Servizio : Jurnal Terkait Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Terkhusus Bidang Teknologi, Kewirausahaan Dan Sosial Kemasyarakatan*, *5*(2), 1478–1498. https://doi.org/10.33541/cs.v5i2.5141

Maulidi, M., & Aisa, A. (2023). Desain Pengembangan Buku Ajar Bahasa Arab Berbasis Permainan Edukatif Gramatikal Bahasa Arab. *Al-Lahjah: Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab, Dan Kajian Linguistik Arab*, *6*(2), 1–8. https://doi.org/10.32764/allahjah.v6i2.2948

Muhammad, A. H. (2022). Pengaruh Pemahaman Mata Pelajaran Fiqih Terhadap Keaktifan Beribadah Siswa Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Kota Blitar Tahun Ajaran 2021-2022. *SINDA: Comprehensive Journal of Islamic Social Studies*, *2*(2), 11–25. https://doi.org/10.28926/sinda.v2i2.444

Munandar, R. R., Cahyani, R., & Fadilah, E. (2021). Pengembangan E-Modul Sigil Software Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. In *Biodik* (Vol. 7, Issue 4). https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.15204

Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, *18*(1), 811–819. https://doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371

Rahmat, S. T. (2015). PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, *7*(2), 196–208. https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35

Santi, D., Sugiarti, T., & K, A. I. (2015). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK PADA POKOK BAHASAN LINGKARAN KELAS VIII SMP Dewi Santi 28 , Titik Sugiarti 29 , Arika Indah K 30. *Kadikma*, *6*(1), 85–94. https://jurnal.unej.ac.id/index.oho/kadikma/article/view/1831

Sugiarto, R., Nurdyansyah, N., & Rais, P. (2018). Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *2*(2), 201–212. https://doi.org/10.21070/halaqa.v2i2.1772

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta CV

Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *5*(7), 2070–2080. https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666

Syafril, S., Surenda, R. F., Sada, H. J., & Mukti. (2021). Aplikasi Inventor sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Android di SMAN. *Al-Tadzkiyyah: Jurnnal Pendidikan Islam*, *12*(1), 107. http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v12i1.8956.

Syaifulloh, A. (2016). Pengaruh Strategi Problem-Based Learning (PBL) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Wahana Akademika*, *3*(2), 121–136. https://doi.org/10.21580/wa.v3i2.1148.