



Research Article

## Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Digital SKI Materi Peradaban Islam Daulah Umayyah Di Damaskus Kelas X Madrasah Aliyah

Nila Abidatum Munafiatin<sup>1</sup>, Alaika Abdi Muhammad<sup>2</sup>, Ahmad Mustofa Lutfi<sup>3</sup>

1. Universitas Islam Nahdlatul Ulama Sunan Giri; [nilaabidatumo4@gmail.com](mailto:nilaabidatumo4@gmail.com)
2. Universitas Islam Nahdlatul Ulama Sunan Giri; [alaika@unugiri.ac.id](mailto:alaika@unugiri.ac.id)
3. Universitas Islam Nahdlatul Ulama Sunan Giri; [mustofalutfi@unugiri.ac.id](mailto:mustofalutfi@unugiri.ac.id)

Copyright © 2025 by Authors, Published by **Kasyafa: Jurnal Pendidikan Agama Islam**. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : April 10, 2025  
Accepted : June 12, 2025

Revised : May 25, 2025  
Available online : July 26, 2025

**How to Cite:** Nila Abidatum Munafiatin, Alaika Abdi Muhammad, & Ahmad Mustofa Lutfi. (2025). Development of Learning Media Pocket Book Digital SKI Material Islamic Civilization Umayyad State in Damascus Class X Madrasah Aliyah. *Kasyafa: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(3), 395-405. <https://doi.org/10.61166/kasyafa.v2i3.115>

### Development of Learning Media Pocket Book Digital SKI Material Islamic Civilization Umayyad State in Damascus Class X Madrasah Aliyah

**Abstract.** The rapid development of technology requires teachers to innovate and utilize technology to support the learning process, one of which is by utilizing digital pocket books as a learning medium, so that the learning process becomes varied and not boring. In SKI learning, teachers often use the lecture method with learning media in the form of printed books/LKS without other media, which makes students feel bored because of the monotonous learning atmosphere and the lack of innovation in the learning media used. This study aims to determine the development process and feasibility of the SKI digital pocket book learning media. This type of research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, including analysis, design, development, implementation and evaluation. Data

collection was carried out using observation, interview, questionnaire and documentation techniques. The data analysis technique in this study is a descriptive statistical data analysis technique using a Likert scale. The results of the study showed that the SKI digital pocket book had very feasible criteria, the design aspect obtained a value of 94.9%, the readability aspect obtained a value of 94.4%, the material aspect obtained a value of 98.8% and the practicality aspect obtained a value of 95.2%. Thus, the SKI digital pocket book learning media for the material of Islamic civilization of the Umayyad Daulah in Damascus for class X MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro has been tested for its validity and practicality and is feasible to be used when learning.

**Keywords:** Learning Media, Pocket Book, History of Islamic Culture.

**Abstrak.** Perkembangan teknologi yang begitu pesat menuntut guru berinovasi dan memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan pocket book digital sebagai media pembelajaran, agar proses belajar menjadi bervariasi dan tidak membosankan. Pembelajaran SKI seringkali guru menggunakan metode ceramah dengan media pembelajaran berupa buku cetak/LKS tanpa adanya media lainnya, yang mana peserta didik merasa jenuh karena suasana pembelajaran yang monoton serta kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan dari media pembelajaran pocket book digital SKI. Jenis penelitian ini yaitu Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi analisis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) and evaluation (evaluasi). Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu teknik analisis data statistik deskriptif menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pocket book digital SKI memiliki kriteria sangat layak, aspek desain memperoleh nilai 94,9%, aspek keterbacaan memperoleh nilai 94,4%, aspek materi memperoleh nilai 98,8% dan aspek kepraktisan memperoleh nilai 95,2%. Dengan demikian media pembelajaran pocket book digital SKI materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus kelas X MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro telah teruji kevalidan dan kepraktisannya dan layak untuk digunakan ketika pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Pocket Book, Sejarah Kebudayaan Islam

## PENDAHULUAN

Pesatnya teknologi menghasilkan inovasi baru pada beberapa aspek salah satunya pendidikan (Fernando & Fahrudin, 2023). Pendidikan tidak lepas dari berkembangnya aplikasi baru yang memberikan alternatif pembelajaran yang lebih menarik, untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Penerapan teknologi dalam pendidikan sudah mencapai banyak aspek diantaranya teknologi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Media menjadi salah satu hal yang berhubungan dengan perkembangan teknologi serta berperan penting untuk menunjang proses belajar. Dasar penggunaan media pada proses belajar terdapat dalam Alquran QS al-Nahl ayat 44, yaitu (Pito, 2018):

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Alquran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi, dapat berupa visual ataupun audio, dimana hal tersebut berhubungan dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran berhubungan dengan *software* dan

*hardware* yang digunakan untuk menyajikan materi kepada peserta didik, dapat memotivasi belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Jalinus & Ambiyar, 2016). Namun, minimnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi momok tersendiri bagi peserta didik. Sarana dan usia guru menjadi kendala kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, guru yang berusia diatas 40 tahun cenderung tidak memahami media berbasis teknologi dan lebih condong ke gaya mengajar yang monoton.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menuntut guru berinovasi dan memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran, dengan begitu proses belajar menjadi lebih menyenangkan, beragam, serta tidak monoton (Ambarwati et al., 2021). Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang didesain dalam bentuk digital, yaitu *pocket book* digital yang dinilai lebih menarik, menyesuaikan perkembangan zaman, dan lebih inovatif melebihi buku konvensional.

Ada beberapa penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian (Rohman et al., 2023) yang Pengembangan Buku Saku Digital SKI untuk Madrasah Tsanawiyah. Perbedaan penelitian (Rohman et al., 2023) dengan penelitian ini terletak pada produk yang dihasilkan, penelitian (Rohman et al., 2023) berupa aplikasi yang perlu diinstal melalui *android* sedangkan peneliti berupa *link*, bisa diakses melalui *smartphone*/komputer. Penelitian (Rohman et al., 2023) dikembangkan melalui aplikasi *software android studio*. Sedangkan peneliti menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzine flipbook*. Persamaan kedua penelitian ini ada pada model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE, dan sama-sama memilih mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Buku saku pada penelitian (Rohman et al., 2023) dan penelitian ini sama-sama berisi materi, gambar dan soal evaluasi, namun peneliti sekarang menambahkan video animasi dan juga *game* edukasi.

Kedua, penelitian (Maulidah, 2022) yang mengembangkan bahan ajar berbasis *pocket book* pada pembelajaran IPS. Perbedaan penelitian (Maulidah, 2022) dengan penelitian ini adalah pada mata pelajaran dan materi yang dipilih, pada penelitian tersebut menggunakan mata pelajaran IPS materi Kehidupan Masyarakat Masa Islam kelas VII sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran SKI materi Peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus kelas X. Model pengembangan pada penelitian (Maulidah, 2022) menggunakan model pengembangan 4-D, sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE. Selain itu, *pocket book* pada penelitian (Maulidah, 2022) berbentuk cetakan fisik, yang memuat teks dan gambar, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti berupa *pocket book* digital berbentuk *link* yang lebih fleksibel, mudah diakses secara online, memuat teks, gambar, video animasi, *game*, dan soal evaluasi. Persamaan penelitian (Maulidah, 2022) dengan penelitian sekarang ada pada penggunaan aplikasi *canva* sebagai alat bantu pembuatan *pocket book*.

Ketiga, penelitian yang relevan dilakukan (Sari & Ahmad, 2021). Penelitian tersebut menghasilkan flipbook digital IPS. Perbedaan penelitian (Sari & Ahmad, 2021) dengan penelitian ini adalah pada materi, penelitian tersebut menggunakan materi IPS Indahnya Keragaman Negeriku sedangkan peneliti materi SKI Peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian (Sari

& Ahmad, 2021) adalah *adobe flash* dan *adobe animate*. Sedangkan peneliti menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzine flipbook*. Selain itu, produk yang dihasilkan pada penelitian (Sari & Ahmad, 2021) berupa *flipbook digital* yang memuat materi, gambar dan video sedangkan yang dihasilkan peneliti berupa *pocket book digital* yang tidak hanya memuat materi, gambar dan video saja, namun juga terdapat fitur lainnya seperti audio, game edukasi, dan soal evaluasi. Persamaan kedua penelitian ini ada pada model pengembangan yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan model ADDIE.

Alasan pemilihan topik ini berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti saat pembelajaran SKI di MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro, terlihat proses pembelajaran berpusat pada guru, yang mana peserta didik bersifat pasif, mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan berupa buku cetak/LKS serta belum adanya media yang memanfaatkan teknologi yang digunakan selama proses pembelajaran. Buku cetak relatif berukuran besar dan tebal, kurang praktis ketika dibawa, berisi banyak teks dengan tampilan visual yang sedikit, sehingga menjadikan buku tampak kurang menarik, cenderung monoton dan menimbulkan rasa jenuh pada peserta didik karena kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan. Padahal memasuki era digital seharusnya pembelajaran harus bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk memaksimalkan proses belajar.

Media *pocket book* dianggap sebagai alternatif dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, sehingga penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran *pocket book digital SKI* dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *heyzine flipbook*. Aplikasi *canva* sangat membantu dalam pembuatan *pocket book* karena dalam aplikasi tersebut memuat fitur-fitur yang dapat digunakan untuk memadukan teks, gambar, soal evaluasi serta menautkan *link* dan *tools* agar *pocket book* bersifat interaktif dan menarik. Selain itu, agar tampilan buku menjadi seperti aslinya, peneliti menggunakan *heyzine flipbook* untuk membuat efek *pocket book* bisa terbolak balik seperti sungguhan. Adapun pemilihan materi SKI peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus didasari oleh peserta didik yang menganggap materi tersebut sulit dipahami karena memiliki cakupan materi yang luas, serta nama-nama khalifah pada materi tersebut dianggap kurang familiar bagi peserta didik dibandingkan dengan materi lainnya.

Pengembangan *pocket book digital SKI* ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *pocket book digital SKI* materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus, *pocket book* yang dihasilkan memperoleh kriteria sangat layak, yang meliputi aspek desain, aspek keterbacaan, aspek materi dan aspek kepraktisan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih serta solusi atas permasalahan yang terjadi pada lembaga pendidikan terutama inovasi media pembelajaran, yang dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi, dengan mengembangkan *pocket book digital* sebagai media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Pocket book* ini juga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam penyampaian materi ketika proses belajar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) and *evaluation* (evaluasi) (Sugiono, 2013). Penelitian ini menggunakan dua jenis data (1) data kualitatif, yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara guru dan peserta didik, serta masukan, kritik dan saran dari para validator ahli media dan ahli materi. (2) data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari penilaian angket dari validator ahli media dan materi serta angket respon guru dan peserta didik.

Pengumpulan data yang dilakukan (1) observasi, yaitu mengamati proses pembelajaran SKI secara langsung dengan menggunakan pedoman observasi, (2) wawancara, yang dilakukan bersama guru SKI dan peserta didik dengan menggunakan pedoman wawancara, (3) dokumentasi, berupa catatan penelitian, angket desain dan uji coba produk ke peserta didik dalam bentuk foto. (4) angket, yang terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon guru dan peserta didik. Angket validasi ahli media berisi beberapa pernyataan mengenai aspek desain, keterbacaan, kepraktisan. Sedangkan angket validasi ahli materi mengenai aspek isi/materi, keterbacaan, dan kepraktisan. Kemudian, angket respon respon guru dan peserta didik berisi beberapa pernyataan mengenai aspek desain, keterbacaan dan kepraktisan. *Pocket book* yang telah divalidasi oleh ahli media dan materi, serta telah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari validator, kemudian *pocket book* diujicobakan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui respon sebagai pengguna *pocket book*.

Selanjutnya analisis data, proses analisis data kualitatif yang telah terhimpun, kemudian dilakukan (1) reduksi data, yaitu memilah data yang penting dan membuang data yang bersifat kurang penting (2) penyajian data, data yang telah direduksi kemudian disajikan secara rapi dan sistematis, dapat berupa uraian singkat, bagan, ataupun sejenisnya. (3) penarikan kesimpulan, mencakup informasi penting mengenai produk yang dikembangkan, ditulis dalam bahas yang mudah dipahami (Sugiono, 2013). Analisis data kuantitatif diperoleh dari data angket validasi ahli media dan materi serta angket respon guru dan peserta didik, dengan aspek yang dinilai meliputi aspek desain, keterbacaan, kepraktisan, dan isi/materi. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan diukur menggunakan skala likert yang mengadopsi pada (Saifudin, 2020). Adapun kriteria penilaian skala likert dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1** Kriteria Penilaian Skala Likert

| Skor | Keterangan          |
|------|---------------------|
| 5    | Sangat Sesuai       |
| 4    | Sesuai              |
| 3    | Netral              |
| 2    | Tidak Sesuai        |
| 1    | Sangat Tidak Sesuai |

Hasil data dari angket validasi dan angket respon kemudian dihitung menggunakan rumus yang diadopsi dari (Sugiono, 2017). Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$p$  : angka persentase data angket

$f$  : jumlah skor yang diperoleh

$N$  : jumlah skor maksimum

Kemudian hasil perhitungan angket dipersentasekan berdasarkan kriteria berikut:

**Tabel 2** Persentase Kriteria Kelayakan

| Persentase | Kategori           |
|------------|--------------------|
| 81%– 100%  | Sangat Layak       |
| 61%– 80%   | Layak              |
| 41% – 60%  | Cukup Layak        |
| 21% – 40%  | Tidak Layak        |
| <20%       | Sangat Tidak Layak |

## PEMBAHASAN

### **Pengembangan media Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Digital SKI Materi Peradaban Islam Daulah Umayyah Di Damaskus.**

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *Pocket Book Digital SKI Materi Peradaban Islam Daulah Umayyah Di Damaskus*, menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey (Winarni, 2018) dengan tahapan *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) and *evaluation* (evaluasi).

Tahap analisis, peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis materi dan analisis kebutuhan yang diperoleh dari observasi dan wawancara bersama guru dan peserta didik untuk mengetahui proses pembelajaran sebelum dikembangkan produk, hal ini dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di lokasi penelitian. Tahap desain, peneliti merancang tampilan *pocket book digital*, yang dimulai dengan penyusunan materi dan membuat desain *pocket book* yang dirancang menggunakan aplikasi *canva*. *Pocket book* dirancang dengan tampilan interaktif dan menarik, selain memuat materi, *pocket book* dilengkapi dengan gambar ilustrasi, video pembelajaran, soal evaluasi dan game edukasi.

Tahap pengembangan, yaitu mengimport rancangan desain *pocket book digital* dari aplikasi *canva* ke *heyzine flipbook*. *Pocket book digital* yang selesai dibuat selanjutnya divalidasi kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan *pocket book*. Setelah *pocket book* selesai divalidasi dan telah direvisi sesuai dengan saran dari validator, selanjutnya dilakukan tahap implementasi.

Tahap implementasi adalah tahap mengujicobakan *pocket book*. Uji coba dilakukan secara langsung di kelas X MA Al Arqom Sarirejo Bojonegoro pada mata pelajaran SKI. Uji coba hanya dilakukan satu kali oleh 1 orang guru SKI dan 22 peserta didik. Tahap terakhir adalah evaluasi, pada tahap ini dilakukan perbaikan dan penyempurnaan *pocket book* yang dihasilkan berdasarkan hasil penilaian validasi ahli media dan ahli materi, respon guru dan peserta didik.

*Pocket book* yang dihasilkan dalam penelitian ini berbentuk *link* atau *barcode*, dapat diakses secara online melalui *smartphone* ataupun komputer. Berikut disajikan tabel *link* atau *barcode pocket book* yang telah selesai dikembangkan:

**Tabel 3** *Link dan Barcode Pocket Book Digital SKI*

| <i>Link dan Barcode Pocket Book Digital SKI</i>                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <a href="https://heyzine.com/flip-book/1f87fed7f.html">https://heyzine.com/flip-book/1f87fed7f.html</a> |
|                      |

### Kelayakan Media Pembelajaran *Pocket Book* Digital SKI Materi Peradaban Islam Daulah Umayyah Di Damaskus

*Pocket book* digital yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki kriteria “sangat layak” diimplementasikan ketika kegiatan pembelajaran, meliputi desain yang menarik dan interaktif, kebahasaan yang mudah dipahami, kesesuaian isi materi dengan kurikulum yang berlaku, serta kepraktisan dalam penggunaannya. Berikut disajikan hasil analisis data validasi ahli dan hasil uji coba lapangan yang ditunjukkan pada tabel 5.

**Tabel 5** Hasil Rekapitulasi Analisis Data Validasi Ahli dan Uji Coba Lapangan

| Aspek       | Sumber Data   | Hasil | Rata-rata | Kelayakan    | Tindak Lanjut |
|-------------|---------------|-------|-----------|--------------|---------------|
| Desain      | Ahli media    | 96%   | 94,9 %    | Sangat layak | Implementasi  |
|             | Guru          | 97,7% |           |              |               |
|             | Peserta didik | 91%   |           |              |               |
| Keterbacaan | Ahli media    | 95%   | 94,4%     | Sangat layak | Implementasi  |
|             | Ahli materi   | 92,5% |           |              |               |
|             | Guru          | 100%  |           |              |               |

|             |               |       |       |              |              |
|-------------|---------------|-------|-------|--------------|--------------|
|             | Peserta didik | 90,2% |       |              |              |
| Materi      | Ahli materi   | 98,8% | 98,8% | Sangat layak | Implementasi |
|             | Ahli media    | 96,6% |       |              |              |
| Kepraktisan | Ahli materi   | 100%  |       |              |              |
|             | Guru          | 95%   | 95,2% | Sangat layak | Implementasi |
|             | Peserta didik | 89,5% |       |              |              |

#### a. Desain

Aspek desain pada *pocket book* memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan ketika pembelajaran, dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 94,9% dari ahli media, respon guru dan peserta didik. Kualifikasi sangat layak karena tercatat beberapa hal yaitu, kesesuaian tata letak teks dan gambar, kesesuaian warna dan *background* serta kemenarikan sampul. Desain sampul memiliki kekuatan yang menjadikan seseorang tertarik untuk membuka buku dan membaca isinya (Aisyah & Rinjani, 2023). Selain itu, pemilihan warna menjadi hal yang sangat penting dan pertama kali dilihat, pemilihan warna yang kurang sesuai akan merusak citra, sulit dibaca, dan mengurangi minat baca (Fani et al., 2024).

Selain berisi teks *pocket book* juga dilengkapi dengan video, game, dan soal evaluasi yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan semangat belajar (Sulastrri et al., 2023). Selanjutnya, *pocket book* didesain dengan jenis huruf dan ukuran yang tepat serta mudah dibaca, tidak menggunakan ukuran huruf yang terlalu kecil, karena hal tersebut akan berpengaruh pada tampilan dan menyulitkan pembaca ketika membaca melalui *smartphone* (Sarip et al., 2022). Dengan demikian, keseluruhan desain dalam *pocket book* digital SKI memiliki kriteria sangat layak dari segi tampilan karena memiliki desain yang menarik dan inovatif yang dapat digunakan sebagai sumber penunjang belajar peserta didik.

#### b. Keterbacaan

Aspek keterbacaan pada *pocket book* memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan ketika pembelajaran, dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 94,4% dari ahli media, ahli materi, respon guru dan peserta didik. Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam *pocket book* disesuaikan dengan bahasa yang sering didengar peserta didik, sehingga materi yang dibaca oleh peserta didik dapat dipahami dengan mudah. Bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan pembacanya, mudah dipahami, sesuai dengan kosakata (pilihan kata dan istilah) serta kemampuan bahasa mereka (Sarip et al., 2022). Pemilihan kata yang tidak sesuai, akan menjadikan bentuk kalimat yang kurang jelas dan samar. Kalimat harus berisi gagasan yang mudah dipahami pembaca (Yustiani & Rahayu, 2018).

Keterbacaan *pocket book* sudah jelas, baik dan sesuai karena teks yang disajikan menggunakan bahasa yang sederhana. Teks dengan tingkat



keterbacaan yang baik dapat meningkatkan minat belajar, daya ingat, meningkatkan kecepatan serta efisiensi membaca dan juga menjaga kebiasaan membaca (Yusidi et al, 2018). Dengan demikian, keterbacaan dalam *pocket book* telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan karena bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

### c. Materi

Aspek materi pada *pocket book* memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan ketika pembelajaran, dengan perolehan nilai sebesar 98,8% dari ahli materi. *Pocket book* digital SKI dilihat dari kesesuaian isi dan materi telah disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran serta kurikulum yang diterapkan. Kesesuaian isi materi mencakup kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, kesesuaian kebutuhan peserta didik, kebenaran materi, menambah wawasan dan pengetahuan, kesesuaian dengan nilai sosial dan moralitas, kesesuaian gambar, video dan audio, kesesuaian tugas dan quiz, kejelasan tujuan pembelajaran dan materi (Pradita & Lubis, 2018).

Kelayakan penyajian dalam *pocket book* digital SKI dinilai tepat karena mencakup pendahuluan, isi dan penutup, dalam struktur penyajian, sifat penyajian sistematis harus disajikan dengan jelas, taat asas materi dengan adanya pendahuluan, bagian isi yang meliputi uraian materi, latihan dan soal evaluasi, serta bagian penutup yang meliputi daftar pustaka (Supriadi, 2012). Dengan demikian, kesesuaian isi materi dalam *pocket book* digital SKI telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan disesuaikan dengan kurikulum, sesuai dengan konstruk materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus, serta dilengkapi dengan video pembelajaran, penugasan dan evaluasi berbasis *google form*.

### d. Kepraktisan

Aspek materi pada *pocket book* memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan ketika pembelajaran, dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 95,2% dari ahli media, ahli materi, respon guru dan peserta didik. *Pocket book* digital berbentuk *link* yang dapat diakses melalui smartphone, laptop ataupun komputer. *Pocket book* sangat praktis dan cocok digunakan ketika pembelajaran karena selain mudah diakses, *pocket book* juga bisa dibuka kapan saja dan dimana saja (Mudinillah, 2021).

*Pocket book* dapat digunakan peserta didik sebagai sarana belajar mandiri karena *pocket book* memuat materi pembelajaran, gambar, kegiatan penugasan, video pembelajaran serta soal evaluasi. Selanjutnya, *pocket book* juga memuat dan game yang bisa dimainkan oleh peserta didik yang menjadi daya tarik sehingga dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Beberapa penelitian membuktikan penggunaan game ketika pembelajaran dinilai efektif dan berdampak positif, peserta didik dapat belajar melalui berbagai cara, termasuk kognitif, emosional, sosial dan fisik dengan adanya permainan saat pembelajaran (Atmaja & Widodo, 2022).

*Pocket book* disajikan dengan adanya tombol navigasi yang memudahkan peserta didik untuk membuka halaman yang diinginkan. Selain itu, terdapat petunjuk penggunaan yang memberikan penjelasan pengoperasian *pocket book*. Dengan demikian, kepraktisan dalam *pocket book* digital SKI telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan, karena dapat menjadi sarana belajar peserta didik dengan adanya petunjuk penggunaan *pocket book*, dilengkapi dengan tombol interaktif, mudah digunakan dan diakses kapan saja dan dimana saja, meningkatkan minat belajar peserta didik serta dapat membantu guru dalam pembelajaran

## SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran *pocket book* digital SKI materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *pocket book* digital SKI memiliki kriteria sangat layak dari aspek desain, keterbacaan, materi dan kepraktisan, dengan presentase kelayakan desain 94,9%, keterbacaan 94,4%, isi/materi 98,8% dan kepraktisan 95,2%. Dengan demikian, *pocket book* digital SKI materi peradaban Islam Daulah Umayyah di Damaskus telah teruji kevalidan dan kepraktisannya dan layak untuk digunakan ketika pembelajaran. Dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan praktis, serta dapat membantu guru dalam penyampaian materi ketika proses belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, I. H., & Rinjani, D. (2023). Pengaruh Seni Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Baca. *INVENSI: Jurnal Penciptaan Dan Pengkajian Seni*, 8(1), 1–13.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Atmaja, I. W. W., & Widodo, J. P. (2022). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3914>
- Fani, A., Yusrina, S., Asy'ari, A. Y., & Barus, I. (2024). Pengaruh Pemilihan Palet Warna Dalam E-Book Terhadap Representasi Identitas Desa Bigaran, Borobudur. *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 2(1). <https://doi.org/10.59581/seniman-widyakarya.v2i.1.2167>
- Fernando, D. D., & Fahrudin. (2023). History Of The Industrial Revolution. *Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 94–98. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Maulidah, I. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book dalam Pembelajaran IPS pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII di Mts Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Mudinillah, A. (2021). *Software untuk Media Pembelajaran*. Bintang Pustaka Madani.

- Pito, A. (2018). Media Pembelajaran Perspektif Al-Qu'an. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, 6(2), 97–117.
- Pradita, R., & Lubis, F. (2018). Kelayakan Isi Dan Bahasa Buku Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 Penerbit Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. *Basastra*, 7(4).
- Rohman, F., Al Mufti, A. Y., Sa'diyah, M. I., & Ardiyanto, W. S. (2023). Pengembangan Buku Saku Digital Sejarah Kebudayaan Islam untuk Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 605–618. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i1.4268>
- Saifudin, A. (2020). *Penyusunan Skala Psikologi*. Kencana.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–1826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 43–59. <https://doi.org/10.21580/jid.v4i1.1.7847>
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sulastri, M., Serap, A., Sundaygara, C., & Ayu, H. D. (2023). Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis Android Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Usaha dan Pesawat Sederhana. *Jurnal Terapan Sains Dan Teknologi*, 5(3), 211–221. <https://doi.org/10.21067/jtst.v5i3.9333>
- Supriadi, R. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Lunakpengolah Angka untuk Kelas XI SMA Negeri 2 Wates. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 5(3). <https://doi.org/10.15575/jipai.vii1.11042>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Bumi Aksara.
- Yustiani, L., & Rahayu, V. (2018). Komunikasi Menggunakan Kalimat Bahasa Indonesia Dengan Benar. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 7(2). <https://doi.org/10.20527/jbsp.v7i2.4428>