

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
E-BOOKLET BERBASIS NILAI KEISLAMAN PADA MATERI  
ANIMALIA DI KELAS X SMA/MA**

**Nicho Alfarid**

Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus  
[nichoalfarida@gmail.com](mailto:nichoalfarida@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah (1)mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman pada materi animalia (2)mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman pada materi animalia. Penelitian ini menggunakan model R&D (*Research and Developmen*) oleh Sugiyono (10 langkah) yang modifikasi menjadi 7 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi produk, ujicoba produk, dan revisi produk. Berdasarkan *need assessment* didapatkan hasil bahwa pesatnya dunia teknologi, terbatasnya media dan suber belajar, sulitnya materi animalia, serta maraknya kasus kenakalan remaja menjadikan penting bagi peneliti untuk mengembangkan produk ini. *E-booklet* didesain menggunakan aplikasi *Canva* dan *Hyzine flipbook*. Tahap selanjutnya produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media mendapatkan skor 95,8 % dan 83,3 % dengan kategori “Sangat valid”. Setelah divalidasi oleh ahli produk mendapatkan saran dan masukan sebagai acuan untuk merevisinya. Kemudian produk di uji cobakan di MA NU Ma’arif Kudus dengan subyek guru biologi dan 28 siswa yang mana mendapatkan skor 84,82 % dengan kategori “Sangat Layak”.

**Kata Kunci:** *E-Booklet*, nilai keislaman, animalia

**ABSTRACT**

*The aims of this study were (1) to find out the process of developing e-booklet learning media based on Islamic values on animalia material (2) to find out the feasibility of e-booklet learning media based on Islamic values on animalia material. This study used the R&D (Research and Development) model by Sugiyono (10 steps) which was modified into 7 steps namely potentials and problems, information gathering, product design, design validation, product revision, product testing, and product revision. Based on the need assessment, it was found that the rapid world of technology, the limited media and learning resources, the difficulty of animalia material, and the rise of juvenile delinquency cases made it important for researchers to develop this product. The e-booklet was designed using the Canva and Hyzine flipbook applications. The next stage is the product is validated by material experts and media experts. Based on the validation results of material experts and media experts, they scored 95.8% and 83.3% in the "Very valid" category. After being validated by product experts, they get suggestions and input as a reference for revising it. Then the product was*

tested at MA NU Ma'arif Kudus with the subject of a biology teacher and 28 students who got a score of 84.82% in the "Very Eligible" category.

**Keywords:** E-booklet, islamic values, animalia

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Media yang tepat akan menarik keingintahuan peserta didik dengan materi yang diberikan. Selain itu media pembelajaran dapat membantu memahamkan konsep-konsep materi yang mana sulit dipahami secara langsung. Seorang guru sebelum menentukan media dan alat bantu pembelajaran hendaknya harus mengenal karakteristik dan tipe belajar siswanya baik secara individu maupun secara keseluruhan, agar media dan alat yang digunakan tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga materi yang disampaikan dalam pembelajaran dapat diterima dan berkesan (Linna Fitriani, Yuni Krisnawati, 2022).

Berdasarkan Pikiran Rakyat tebitan 2017 mengatakan bahwa studi "*Most Littered Nation In the World*" yang dilakukan oleh *Central Connecticut State Univesity* pada 2016, Indonesia masih berada diperingkat ke-60 dari 61 negara terkait minat membaca (Citra Pratama Sari, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi anak Indonesia masih tergolong rendah.

Disisi lain, hasil observasi yang dilakukan peneliti di MA NU Ma'arif Kudus pada bulan Agustus 2022 dan wawancara guru biologi serta siswa, bahwa media pembelajaran yang sering digunakan dalam mata pelajaran biologi adalah LKS, buku paket dan proyektor. Buku cetak yang digunakan berupa LKS yang belum memiliki gambar yang bervariasi dan berwarna serta memiliki materi yang relatif banyak. Selain itu perlu biaya untuk membelinya dan butuh perawatan agar tidak rusak. Sedangkan untuk penggunaan layar proyektor masih belum bisa digunakan setiap saat karena keterbatasan jumlah fasilitas tersebut.

Permasalahn lainnya terjadi pada materi animalia kelas X yang dirasa sulit karena memiliki cakupan yang luas mulai dari kelompok invertebrata dan vertebrata yang mana sulit jika disajikan secara nyata (Ristinawati, 2020). Berdasarkan standar kompetensinya siswa harus memahami manfaat keanekaragaman serta kompetensi dasar siswa mampu mendeskripsikan ciri-ciri anggota dalam dunia hewan dan peranannya bagi kehidupan (Pinasthika, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, banyak mengalami kesulitan

pada materi animal ini karena banyak terdapat nama-nama ilmiah yang sering digunakan mulai dari tingkatan kingdom sampe spesies serta karakteristik yang harus dipahami.

Hal yang perlu diperhatikan juga bahwasannya maraknya kasus kenakalan remaja meliputi: a) Penyalahgunaan narkoba, minuman keras, dan zatnadiaktif lainnya, b) Perkelahian/tawuran antar pelajar, c) pergaulan bebas (Muchlish Huda, 2019). Maka disini perlu sebuah inovasi pembelajaran yang dapat memecahkan permasalahan tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan untuk membantu siswa memahami materi adalah media pembelajaran berupa *e-booklet* berbasis nilai-nilai keislaman. *E-booklet* memiliki kemiripan dengan *e-book*, hanya memiliki perbedaan dari sisi ukuran media yang digunakan. *e-booklet* memiliki isi lebih ringkas dibandingkan dengan *e-book*, walaupun penggunaannya pada media interaktif akan tetap sama (Hendra Setiawan, 2022). Selain itu *e-booklet* memiliki kelebihan, diantaranya praktis untuk diakses dimanapun dan kapanpun, serta dilengkapi dengan warna yang menarik dan gambar ilustrasi. Nilai-nilai keislaman yang ada dalam *e-booklet* harapannya dapat menjadikan siswa memiliki karakter akhlaqul karimah sesuai dengan ajaran agama islam.

Berdasarkan alasan-alasan diatas peneliti tergerak untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai-nilai keislaman yang diharapkan dapat menciptakan suatu media pembelajaran yang inovatif, menarik dan materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses dan kelayakan pengembangan media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman materi animalia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan model Sugiyono (10 langkah) yang dimodifikasi menjadi 7 langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi produk, ujicoba produk, dan revisi produk. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2022 hingga April 2023. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman materi animalia. Langkah model pengembangan R&D Sugiyono sebagai berikut :

1. Potensi dan masalah

Langkah awal yang dilakukan peneliti yaitu menggali potensi dan masalah. Analisis permasalahan dilakukan melalui observasi dan wawancara di sekolah dengan guru Biologi MA NU Ma'arif Kudus, pemberian angket kepada siswa, dan studi literatur. Berdasarkan analisis permasalahan tersebut menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan sebuah produk yang dapat berpotensi menjadi solusi pada masalah tersebut.

2. Pengumpulan informasi

peneliti mengumpulkan data sebagai sumber referensi yang menunjang pengembangan produk yang akan dibuat. Sumber referensi untuk pengembangan media *e-booklet* ini didapat dari buku, skripsi, artikel jurnal, internet dan sumber lain yang relevan.

3. Desain produk

Setelah melakukan tahap pengumpulan data peneliti kemudian mulai melakukan proses pengeditan, pemilihan gambar, pemilihan materi dan percetakan *e-booklet* menjadi media pembelajaran.

4. Validasi desain

Produk yang sudah jadi kemudian di uji ke ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket penilialian. Hasil penilaian tersebut akan diolah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : persentase kelayakan

$\sum x$  : jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$  : jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Setelah itu hasil nilai presentase yang ada akan dikonversikan ke interval kelayakan dari Arikunto (2006) dalam (Roy Fikri dkk, 2019) yaitu:

**Tabel 1. Presentase Kelayakan Berdasarkan Suharsimi Arikunto (2006)**

Persentase	Keterangan

81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
40% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Selain memberikan nilai kelayakan, ahli materi dan ahli media juga memberikan saran, masukan, ataupun komentar terhadap media yang diujikan guna penyempurnaan, Hasil uji validasi akan di olah berdasarkan skor intervan kelayakan sehingga dapat dinyatakan produk layak digunakan.

5. Revisi produk

Setelah media *e-booklet* pembelajaran dinilai layak maka dilakukan proses penyempurnaan produk berdasarkan hasil dari validasi ahli dan kritik maupun saran.

6. Ujicoba produk

Produk *e-booklet* pembelajaran biologi yang telah mengalami revisi, kemudian peneliti ujicobakan kepada guru biologi dan 28 orang siswa kelas X MA NU Ma'arif Kudus. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang telah dibuat untuk ke tahap selanjutnya selanjutnya. Peneliti memberikan angket penilaian kepraktisan yang dimodifikasi dari Duina Apriliani yang meliputi 3 indikator yaitu tampilan, penyajian materi dan manfaat. Hasil uji coba kemudian dihitung menggunakan rumus sama dengan uji validasi. Setelah dapat skor presentase kemudian di dikonversikan pada interval kelayakan dari Arikunto (2006).

7. Revisi produk

Berdasarkan data yang telah didapat dari proses uji coba validasi dan uji coba lapangan, maka produk *e-booklet* biologi diperbaiki dan dilakukan penyempurnaan oleh peneliti agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang sempurna.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model Sugiyono (10 langkah) yang dimodifikasi menjadi 7 langkah yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk. Langkah pertama dalam penelitian ini yaitu menggali potensi dan masalah. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi (Sugiyono, 2013). Masalah yang diketahui peneliti berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran biologi beserta siswa yaitu pesatnya perkembangan teknologi. Salah satu tantangan industri 4.0 yaitu dalam dunia pendidikan adalah inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh Sumber Daya Manusia, dalam hal ini guru, dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi yang berkembang pesat di era revolusi industri 4.0 sehingga dapat berperan meningkatkan mutu pembelajaran (Dhia Fitriah, 2019).

Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia sangatlah penting, hal ini mengingat bahwa pendidikan di Indonesia masih jauh tertinggal dari negara-negara lain. Berdasarkan hasil *Programme International Student Assessment (PISA)* 2018 yang diselenggarakan oleh lembaga internasional OECD (*Organization for Economic Co-Operation and Development*) Indonesia masih menempati posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi dengan skor kemampuan sains mencapai angka 396. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia masih rendah.

Selain itu media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks berupa LKS dan Proyektor. Buku LKS sendiri memiliki kekurangan yaitu gambar bersifat hitam putih, sedangkan pada pembelajaran biologi perlu banyak gambar yang jelas untuk memahami konsep/materi. Sedangkan untuk proyektor sendiri terbatas dalam penggunaannya, karena harus menyesuaikan jadwal dengan guru mata pelajaran lain.

Masalah lainnya yaitu materi Animalia yang dirasa sulit karena cakupannya sangat luas. Kesulitan belajar pada materi animalia di SMA A di Pontianak terjadi pada

penggunaan nama ilmiah , penguasaan istilah biologi, dan pengklasifikasian spesies (Lalu Nurbaiti,dkk, 2017). Penelitian lain menunjukkan hasil 61 dari 70 siswa mengalami kesulitan belajar pada konsep animalia (Risda Putri Indriani , 2020).

Selain itu maraknya kasus kenakalan remaja diakhir-akhir ini menjadi penting bagi peneliti untuk menerapkan nilai-nilai islam didalam suatu media pembelajaran. Contoh kasus kenakalan remaja diantaranya adalah berbohong, membolos sekolah, keluyuran, bergaul dengan teman yang memberi pengaruh buruk, berpesta pora, membaca buku-buku porno, turut dalam pelacuran atau melacurkan diri, berpakaian tidak pantas, minum minuman keras, tawuran. Adapaun kenakalan yang sifatnya masuk dalam pelanggaran hukum meliputi, mencuri, mencopet, menjambret, merampas, penggelapan barang, pembegalan, penipuan dan pemalsuan, berjudi menjual gambar-gambar porno dan film porno, perkosaan, pemalsuan uang, pembunuhan dan aborsi (Esti Aryani, 2021).

Sedangkan potensi dalam penelitian ini yaitu peneliti melihat bahwasannya di sekolah memperbolehkan siswanya membahwa *smartphone*. Namun dalam prakteknya, *smartphone* yang dibawa siswa masih belum maksimal dalam penggunaannya atau masih belum di terapkan dalam sebuah pembelajaran. Melihat kondisi seperti itu peneliti berusaha mengembangkan media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman materi Animalia yang dapat diakses melalui *smartphone*.

Langkah kedua merupakan mengumpulkan informasi atau sumber referensi yang menunjang pengembangan media *e-booklet*. Sumber yang digunakan berasal dari buku, artikel jurnal, internet, skripsi dan sumber-sumber lain yang relevan.

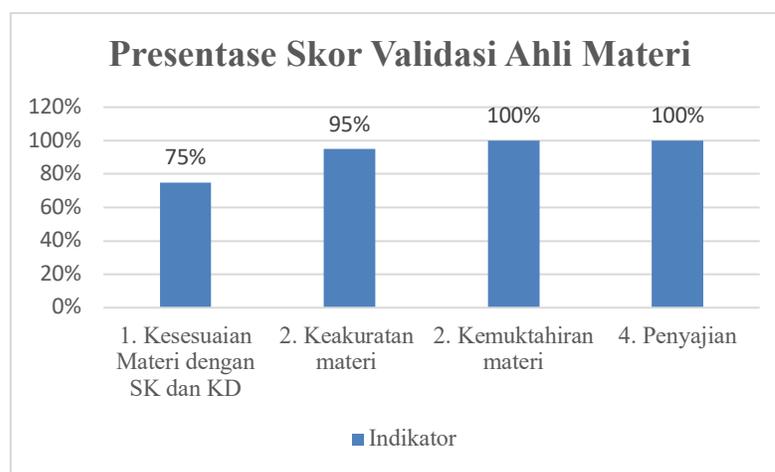
Langkah ketiga yaitu peneliti mendesain produk media pembelajaran. Produk *e-booklet* yang dikembangan di desain mengunkan aplikasi *Canva* dan *Hyzine Flipbook*. *Canva* merupakan aplikasi dan web desain online yang menyediakan berbagai fitur presentasi, poster, pamflet, resume, brosur, grafik, infografis, dan template lainnya (Garris Pelangi, 2021). Sedangkan *Heyzine flipbook* adalah website online converter PDF ke flipbook gratis dengan memberikan efek buku elektronik yang dapat dibuka disetiap halaman layaknya sebuah buku.

Komponen desain meliputi cover depan, cover dalam, petunjuk penggunaan, kata pengantar, daftar isi, doa sebelum belajar, KI dan KD, peta konsep, pendahuluan, materi,

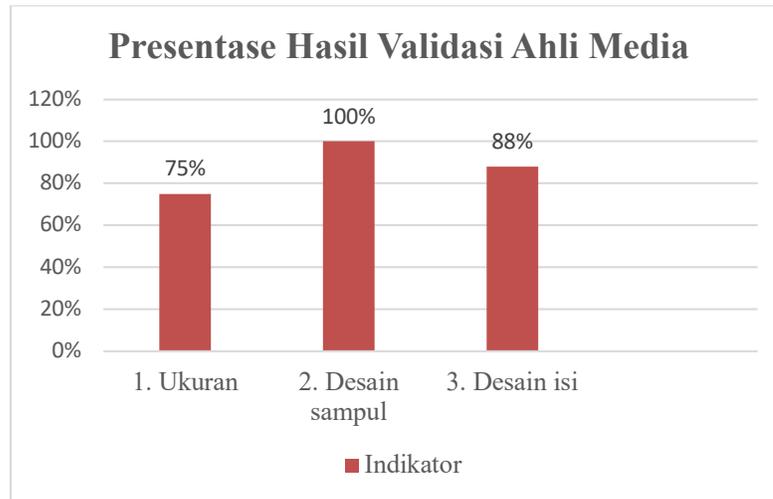
rangkuman, evaluasi, daftar pustaka, glosarium, biodata penulis dan cover belakang. Desain diawali dengan cover depan yang menarik meliputi nama penulis, gambar unta, logo program studi Tadris Biologi, logo IAIN Kudus, serta judul *e-booklet*. Petunjuk penggunaan berisi tentang hal-hal penting yang harus dipahami siswa sebelum menggunakan *e-booklet*. Kata pengantar memuat ucapan terimakasih ke berbagai pihak yang telah mendukung dalam pembuatan *e-booklet* dan harapan kedepan pengembangan media ini. Daftar isi pada *e-booklet* menunjukkan keseluruhan isi didalamnya. Materi memuat hewan invertebrate dan vertebrata yang disajikan dengan gambar untuk memudahkan dalam memahaminya. Rangkuman berisi ringkasan materi dari awal pelajaran sampai akhir. Evaluasi berupa soal pilihan yang terdapat dalam sebuah link quiziz yang mana terdiri dari beberapa soal. Daftar pustaka terdiri dari berbagai macam sumber seperti Campbell, buku biologi dan lain-lain. Glosarium bertujuan untuk memudahkan siswa memahami istilah yang tidak dipahami, memuat istilah penting, dan konsep Biologi. Biodata penulis berisikan riwayat peneliti, pengalaman pendidikan dan motto hidup peneliti. Cover belakang terdapat sebuah kata-kata mutiara yang diambil dari sahabat Ali bin Abi Thalib.

Langkah keempat yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Ahli materi memberikan penilaian terhadap berbagai indikator seperti kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, kemuktahiran materi, dan penyajian. Sedangkan untuk ahli media memberikan penilaian berbagai indikator seperti ukuran, desain cover dan desain isi *e-booklet*.

**Gambar 1. Grafik Persentase Skor Validasi Materi**



**Gambar 2. grafik persentase skor validasi media**



Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, dan ahli media masing-masing diperoleh skor persentase sebesar 95,8 %, dan 83,3 %. Kedua skor persentase tersebut jika dikonversikan pada interval kelayakan dari Arikunto (2006) termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Hasil validasi produk pada penelitian ini selaras dengan penelitian oleh Nujul Rahmah (2021) dengan judul “Pengembangan Media *E-Booklet* Pada Materi Tumbuhan Paku(*Pteridophyta*) Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Biologi Di SMA Negeri I Kluet Tengah Banda Aceh”, penelitian ini menyatakan bahwa *e-booklet* memiliki kategori layak digunakan, dengan perolehan skor ahli materi 96,87% dan skor ahli media, 80,8 %. Sedangkan penelitian dari lain menunjukkan hasil validasi media *booklet* dari ahli materi tergolong sangat valid sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran (Puspita, A. dkk, 2017).

Langkah keelima yaitu melakukan revisi produk. Setelah dilakukan validasi ke ahli materi dan media, maka tahap selanjutnya peneliti melakukan revisi desain. Berdasarkan hasil validasi desain didapatkan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan sangat layak namun memiliki saran dan masukan guna perbaikan. Pada ahli materi terdapat beberapa saran yang diberikan di antaranya yaitu pada materi Filum Arthropoda kelas insecta (serangga) penggolongannya berdasarkan pembagian sayap yaitu apterygota dan pterygota. Selain itu

juga penulisan nama ilmiah lebih diperhatikan lagi. Menurut Depdiknas (Zunaidah, Fidiastuti, 2016), saran dan masukan baik secara lisan pada saat diskusi dengan ahli materi menjadi dasar revisi terhadap penyajian data agar memperoleh pengakuan kesesuaian produk dengan kebutuhan sehingga penggunaannya menjadi lebih efisien, komunikatif dan efektif dengan melihat tujuan penyusunannya serta agar pemakaiannya patut dan layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan saran pada ahli media di antaranya yaitu untuk ukuran huruf lebih diperbesar dan kurangi tulisan yang terlalu banyak.

Langkah keenam yaitu uji coba produk atau uji kepraktisan terhadap guru dan siswa yang diukur menggunakan lembar angket kepraktisan yang terdiri dari 16 pertanyaan yang memuat tampilan, penyajian materi dan manfaat. Kepraktisan media e-booklet ditentukan dari hasil penilaian keterlaksanaan media yang dilakukan oleh pengamat (A'an Muhajar, 2020). Uji coba kepraktisan dilakukan dengan guru biologi MA NU Ma'arif Kudus dan 28 siswa. Hasil uji kepraktisan guru dan siswa menunjukkan skor presentase 84,82 %, jika dikonversikan pada interval kelayakan Arikunto (2006) termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan A'an Muhajar dan Isnawati dengan judul "Pengembangan media *booklet* elektronik materi jamur untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas X SMA" mendapatkan hasil presentase 97,5 %, skor ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan praktis. Penelitian lain menunjukkan bahwa *e-booklet* layak dan efektif digunakan sebagai bahan ajar biologi (Try Dayanti, 2022). Berdasarkan hasil penelitian yang ada dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-booklet* berbasis nilai keislaman layak digunakan di lapangan dan mendapatkan nilai kepraktisan yang baik dari guru dan siswa.

**Tabel 2. hasil uji coba kepraktisan produk**

	N	Means	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil penilaian guru dan siswa	29	84,82%	92,28%	71,87%

Langkah ketujuh yaitu peneliti melakukan revisi kembali terhadap *e-booklet* berbasis nilai keislaman materi animalia karena terdapat saran dan masukan dari guru Biologi berupa

penambahan soal evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *E-booklet* berbasis nilai keislaman materi animalia menggunakan model pengembangan oleh Sugiyono yang dimodifikasi menjadi 7 langkah. Diawali dengan potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, revisi produk, ujicoba produk, dan revisi produk. Kemudian media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman materi animalia di uji coba kelayakannya dari ahli materi memperoleh nilai 95,8 %, ahli media dengan nilai 93,3 % dan penilaian kepraktisan guru biologi dan siswa dengan nilai 84,82 %. Maka media pembelajaran *e-booklet* berbasis nilai keislaman materi animalia ini termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

## REFRENSI

- C, Pinasthika, Haryono, T., & Pratiwi, M. S. (2013). Aktifitas Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Menggunakan LKS Berbasis WEB Materi Kingdom Animalia. *Jurnal BioEdu*, vol. 2, no. 3. Diunduh dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.
- Dayanti, Tri, dkk. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Konsep Sistem Ekskresi Di SMA Berbentuk E-Booklet Berbasis Android. *JUPENJI*, Vol.1 No.2. Diunduh dari <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jupenji/article/view/256>.
- E, Ristinawati. (2020). Pengaruh Model Meaningful Instructional Design ( MID ) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Animalia *Influence of The Meaningful Instructional Design ( MID ) Model on Students ' Learning Outcomes in Animalia Material"*. *Jurnal Metaedukasi*, vol 2, no. 1. Diunduh dari <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v2i1.1806>.
- Esti Aryani, Triwanto. (2021). Penyuluhan Hukum Tentang Kenakalan Remaja Dan Penanganannya, Empowerment : *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. vol. 4, no 3. Diunduh dari <https://journal.uniku.ac.id/index.php/empowerment/article/view/4384>
- Fitriani, Linna dan Yuni Krisnawati. (2019). Pengembangan Media Booklet Berbasis Keanekaragaman Jenis Jamur Makroskopis." *BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, Vol. 2, No. 2. Diunduh dari <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i2.977>.

- Huda, Muchlish. (2019). Kenakalan Remaja Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *al-Afkar, Journal for Islamic Studies*. vol. 2, no. 1. Diunduh dari DOI 10.5281/zenodo.3554133
- Kemendikbud, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 36 Tahun 2018”. Diunduh dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/permendikbud%20Nomor%2036%20Tahun%202018.pdf>.
- Muhajar, A’an. (2020). Pengembangan Media Booklet Elektronik Materi Jamur untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas X. *Jurnal Bioedu*, vol.9, no. 1. Diunduh dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/36753>
- Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo*, vol. 8 no. 2. Diunduh dari <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Puspita, A., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Imun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sman 8 Pontianak, *Jurnal Bioeducation*, vol. 4, no. 1. Diunduh dari <https://repository.unmuhpnk.ac.id/543/>
- Rahmah, Nujul. (2021). *Pengembangan Media E-Booklet Pada Materi Tumbuhan Paku(Pteridophyta) Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Biologi Di Sma Negeri I Kluet Tengah Banda Aceh*. Skripsi, UIN Ar Raniry Aceh. Diunduh dari <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/19426/>
- Sari, Citra Pratama. (2018). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol 7, no 32. Diunduh dari <https://eprints.uny.ac.id/57375/>.
- Setiawan, Hendra dan Hilda Aqua Kusuma Wardani. (2018). Pengembangan Media E-Booklet Pada Materi Keanekaragaman Jenis Nepenthes. *Journal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, vol. 2, no. 2. Diunduh dari <http://jurnal.unka.ac.id/index.php/fkip/article/view/176>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung:Alfabeta.
- Tinambunan, Roy Fikri dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”, *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, Vol. 6 No. 2. Diunduh dari [https://www.researchgate.net/publication/339030556\\_PENGEMBANGAN\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_INTERAKTIF\\_BERBASIS\\_MASALAH\\_PADA\\_MATA\\_PELAJARAN\\_PENDIDIKAN\\_KEWARGANEGARAAN](https://www.researchgate.net/publication/339030556_PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_INTERAKTIF_BERBASIS_MASALAH_PADA_MATA_PELAJARAN_PENDIDIKAN_KEWARGANEGARAAN)