

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pentingnya bahan ajar yang menarik pada era saat ini secara signifikan memberikan dampak positif pada pembelajaran. Salah satu manfaat bahan ajar yang menarik adalah pembelajaran menjadi lebih efektif. Pembelajaran ialah interaksi antara bahan ajar, peserta didik, dan pendidik yang bertujuan untuk memfasilitasi perolehan ilmu, menambahkan keterampilan, dan membentuk sikap serta kepercayaan diri peserta didik.¹

Dalam konteks pembelajaran, bahan ajar memiliki peran penting sebagai sumber belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Tuntutan global saat ini memaksa sektor pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas. Sehingga, pendidik diharapkan untuk memanfaatkan teknologi yang sesuai perkembangan zaman dalam mendukung proses pembelajaran.

Pada masa sekarang, pendidik juga dituntut memiliki keterampilan dalam membuat bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Ketersediaan bahan ajar yang memadai sangat mendukung proses pembelajaran, salah satunya dapat mendukung pengembangan kemandirian peserta didik dalam belajar.

Bahan ajar adalah salah satu perangkat penting pada saat pendidik menyampaikan materi karena, bahan ajar dimaksudkan sebagai sesuatu yang

¹ Moh Suardi, *Belajar & Pembelajaran* (Sleman: Deefublish, 2018),7.

dapat digunakan untuk mendapatkan interaksi pesan antara pengirim dan penerima. Dengan demikian, bahan ajar berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat memperoleh respon dalam bentuk pemikiran, perasaan dan perhatian, serta minat dari peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar yang efektif.² Dalam pandangan Islam berkaitan dengan bahan ajar, Allah berfirman dalam QS. Al-'alaq ayat 1-5.³

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, dia menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhanmulah yang maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Bahan ajar sebagai sumber belajar tidak hanya sebatas buku cetak. Akan tetapi dapat dikembangkan menjadi bahan ajar yang menarik dan praktis tanpa biaya tambahan yaitu bahan ajar non cetak atau berbasis buku elektronik (*e-book*).

E-book adalah sebuah buku yang dirancang dalam bentuk digital atau elektronik dengan cara penggunaan yang lebih sederhana melalui media teknologi seperti komputer, laptop, handphone dan *netbook*.⁴ Salah satu, keunggulan *E-book* yaitu dapat menghemat kertas dan kebutuhan ruang penyimpanan, karena dapat disimpan dalam berbagai media digital.

² Badri Munawar, dkk, “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang”, *Jurnal Golden Age* 4, no. 02 (2020): 311, <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2473>.

³ Al Qur'an In Word, Surat Al-'alaq Ayat 1-5.

⁴ Fransisca, dkk, “Pengembangan E-Book BUDIMAS ‘Buku Digital Agama Islam’ Untuk Pembelajaran PAI Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 5269, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>.

Salah satu contoh *e-book* yang digunakan di sekolah adalah Buku Elektronik Sekolah (BSE) yang dikeluarkan pemerintah. Hal ini, merupakan inisiatif pemerintah untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam mengakses bahan bacaan dan sumber belajar dengan mudah dan ekonomis.

Buku Elektronik Sekolah (BSE) adalah konversi dari buku teks biasa ke format digital, dengan tampilan yang sama seperti buku cetak umumnya. Dengan kata lain, Buku Elektronik Sekolah (BSE) merupakan transformasi wujud dari bentuk cetak ke bentuk digital tanpa adanya perubahan atau penambahan fitur.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di Sekolah SMK Dirgahayu Kedungadem, diperoleh informasi bahwa pendidik kurang dalam penggunaan bahan ajar yang bervariasi, dan belum memanfaatkan teknologi digital. Hal tersebut disampaikan oleh salah satu pendidik mata pelajaran PAI kelas X di SMK Dirgahayu Kedungadem, Ibu Umi Maghfiroh mengungkapkan bahwasanya pembuatan bahan ajar Pendidikan Agama Islam dianggap sulit dan membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya, belum lagi bahan ajar digital berupa audiovisual.⁵

Pada saat pembelajaran pendidik menggunakan metode ceramah dan peserta didik hanya menggunakan acuan buku LKS dan buku paket. Hal tersebut, menyebabkan pembelajaran menjadi monoton. Selain itu, peserta didik jenuh, kurang aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran serta kesulitan memahami materi dikarenakan materi yang disajikan pada

⁵ Wawancara, Umi Maghfiroh, SMK Dirgahayu Kedungadem, 15 Desember 2023.

buku LKS bersifat umum, tidak ada visualnya.⁶ Padahal memasuki era digital seharusnya pembelajaran harus bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk memaksimalkan proses belajar.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam identik dengan materi sejarah. Salah satunya adalah materi dakwah Islam Wali Songo. Materi dakwah Islam wali Songo adalah materi yang wajib di ajarkan pada kurikulum merdeka fase E. Materi tersebut sangat penting untuk dipelajari peserta didik karena, Wali Songo merupakan tokoh penting dalam penyebaran agama Islam di Indonesia.⁷ Mempelajari materi dakwah Islam Wali Songo memberikan pemahaman mendalam terhadap akidah Islam, nilai-nilai moral, dan praktek kehidupan yang sesuai dengan konteks Nusantara. Hal ini, dapat menguatkan iman, memperkokoh identitas muslim, toleransi dan sikap saling menghormati untuk kehidupan sehari-hari peserta didik.

Metode dakwah Islam Wali Songo merupakan materi sejarah yang dianggap sulit peserta didik karena, mengingat tentang peristiwa-peristiwa sejarah. Pendidik dalam menyampaikan materi tersebut hanya menggunakan metode ceramah sehingga, peserta didik mudah lupa dengan materi yang disampaikan. Selain itu, materi ini membutuhkan jam pelajaran yang cukup lama. Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar yang menarik dan praktis untuk menyampaikan materi sejarah tersebut. Pemanfaatan bahan ajar dalam

⁶ Observasi, X Akuntansi, SMK Dirgahayu Kedungadem, 15 Desember 2023.

⁷ Nur Nabila Masruroh, dkk, "Pemanfaatan Flipbook SEWA (Sejarah Wali Songo) Untuk Mengenalkan Kebudayaan Islam Kepada Siswa SD," *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 2 (2023): 878, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.2096>.

pembelajaran diharapkan dapat mengubah persepsi peserta didik terhadap kejenuhan dan kesulitan memahami sejarah.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik mengembangkan sebuah bahan ajar berbasis *heyzine* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi dakwah Islam Wali Songo di Jawa. *Heyzine* adalah *software* yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan bahan ajar digital interaktif yang dapat dibalik layaknya sebuah buku pada umumnya serta dapat menambahkan audio, gambar, video, tombol interaktif dan link.

Bahan ajar berbasis *heyzine* yang dikembangkan peneliti adalah *e-book* interaktif. *E-book* interaktif yang dikembangkan peneliti berbeda dengan penelitian terdahulu yaitu dengan adanya asesmen di dalam *e-book*. Asesmen adalah istilah umum yang melibatkan rangkaian prosedur digunakan untuk mendapatkan informasi tentang hasil belajar peserta didik dan pelaksanaan penilaian mengenai kemajuan belajar peserta didik.⁸

Asesmen dalam *e-book* interaktif ini berupa kuis interaktif untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran peserta didik yang dikerjakan setelah pembelajaran berlangsung sehingga, pembelajaran menjadi lebih interaktif dapat menambah semangat belajar peserta didik untuk mengatasi kejenuhan. Selanjutnya, hasil dari asesmen tersebut dapat digunakan pendidik sebagai acuan untuk memperbaiki pembelajaran selanjutnya.

E-book interaktif dengan asesmen ini adalah bahan ajar baru yang belum pernah ditemui sebelumnya oleh peserta didik. *E-book* Interaktif ini juga

⁸ M.Iyas Ismail, *Asesmen Dan Evaluasi Pembelajaran* (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), 9.

memuat unit informasi digital seperti teks, audio, gambar, dan video yang disajikan dalam satu program serta dilengkapi tombol - tombol interaktif. Adanya fitur yang digabungkan menjadi satu program dapat memudahkan peserta didik ketika memahami materi pembelajaran. Selain itu, peserta didik lebih terfokus pada materi tanpa memerlukan dari sumber belajar lain.

Melalui *e-book* interaktif dapat mempermudah proses pembelajaran karena dapat diakses melalui ponsel mereka masing-masing kapan dan dimanapun baik di dalam pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Sehingga, materi dapat tersimpan baik dalam memori peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Pengembangan *e-book* interaktif dengan asesmen berbasis *heyzine* materi dakwah Islam Wali Songo kelas X SMK Dirgahayu Kedungadem Bojonegoro**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan *e-book* interaktif dengan asesmen berbasis *heyzine* materi dakwah Islam Wali Songo kelas X SMK Dirgahayu Kedungadem Bojonegoro?
2. Bagaimana kelayakan dari aspek desain, materi, kepraktisan dan keterbacaan *e-book* interaktif dengan asesmen berbasis *heyzine* materi dakwah Islam Wali Songo kelas X SMK Dirgahayu Kedungadem Bojonegoro?

C. Tujuan Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan maka diharapkan dapat memperoleh hasil sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan *e-book* interaktif dengan asesmen berbasis *heyzine* materi dakwah Islam Wali Songo kelas X SMK Dirgahayu Kedungadem Bojonegoro.
2. Untuk mendeskripsikan kelayakan dari aspek desain, materi, kepraktisan, dan keterbacaan *e-book* interaktif dengan asesmen berbasis *heyzine* materi dakwah Islam Wali Songo kelas X SMK Dirgahayu Kedungadem Bojonegoro.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis pada penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan *e-book* interaktif dengan asesmen berbasis *heyzine* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi dakwah Islam Wali Songo untuk kelas X SMK Dirgahayu Kedungadem Bojonegoro.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pendidik

E-book interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disajikan oleh pendidik karena *e-book* interaktif yang disajikan mampu mewadahi peserta didik yang beragam.

c. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan bagi peneliti lanjutan sehingga dapat mengembangkan bahan ajar dengan objek yang lebih bervariasi.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk

Produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah *e-book* interaktif dengan asesmen yang dibuat dengan menggunakan *website heyzine* yang memuat materi dakwah Islam Wali Songo untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *E-book* interaktif ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah dan tidak mudah jenuh selama proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil pembelajaran yang lebih baik. Spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut.

1. *E-book* interaktif dikembangkan menggunakan *website heyzine*.

2. *E-book* interaktif di desain menggunakan *canva*.
3. *E-book* interaktif ini berbentuk link yang dapat diakses secara *online* melalui ponsel maupun PC/laptop.
4. *E-book* interaktif yang dikembangkan memuat materi dakwah Islam Wali Songo mata pelajaran Pendidikan Agama Islam semester II.
5. Produk didesain dengan tampilan menu yang interaktif, dilengkapi dengan gambar, video pembelajaran, petunjuk penggunaan *e-book* interaktif, uraian materi serta asesmen dalam bentuk kuis interaktif dan soal evaluasi.
6. Deskripsi isi *e-book* interaktif
Produk *e-book* interaktif memiliki komponen yakni: sampul depan (*cover*), pendahuluan (kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta peta konsep), isi tiap kegiatan pembelajaran (uraian materi, video pembelajaran, asesmen atau kuis interaktif dan soal evaluasi), penutup (daftar pustaka dan penulis).

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

1. Ruang lingkup

Pada penelitian pengembangan *e-book* interaktif dengan asesmen berbasis *heyzine* ini berfokus pada ruang lingkup mata pelajaran pendidikan agama Islam semester II kelas X pada materi dakwah Islam Wali Songo. Sementara itu, penerapan *e-book* interaktif tersebut terbatas pada peserta didik kelas X Akuntansi SMK Dirgahayu Kedungadem.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu *e-book* interaktif dengan asesmen berbasis *heyzine* pada materi dakwah Islam Wali Songo di SMK Dirgahayu Kedungadem Bojonegoro memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

- a. Penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan satu materi, yakni dakwah Islam Wali Songo.
- b. Uji coba penggunaan *e-book* interaktif tersebut dilakukan terbatas pada kelas X Akuntansi dengan total 36 peserta didik.

G. Definisi Operasional

1. *E-book* Interaktif

E-book interaktif merupakan inovasi bahan ajar yang memanfaatkan *software* untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik dengan berbagai fitur seperti teks, gambar, video, asesmen atau kuis interaktif, dan soal evaluasi yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan bahan ajar.

2. Asesmen

Asesmen merupakan penilaian yang dilakukan bertujuan untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara keseluruhan terkait materi yang terdapat pada bahan ajar.

3. *Heyzine*

Heyzine adalah sebuah *website* yang dapat digunakan membuat bahan ajar atau materi pembelajaran menjadi *flipbook* dan di dalam *heyzine*,

pengguna dapat menambahkan berbagai elemen seperti, gambar, video, audio, dan link.

4. Dakwah Islam Wali Songo

Dakwah Islam Wali Songo merupakan materi penyebaran agama Islam yang dilakukan oleh para Wali dengan memanfaatkan budaya, menggabungkan seni budaya lokal seperti wayang, gamelan, tembang jawa, serta upacara adat dengan ajaran Islam melalui proses akulturasi.

H. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Penelitian, Nama Peneliti, Judul dan Tahun	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Jurnal, Najwa Rachmani Qouri dan Zulherman, Pengembangan <i>e-book</i> berbantuan <i>heyzine</i> pada materi system pencernaan manusia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar, 2023. ⁹	<i>E-book</i> yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdsarkan hasil dari ahli media yaitu 78,82%, ahli materi yaitu 93,33%, ahli bahasa yaitu 78%, uji coba skala kecil yaitu 91,67, dan uji coba skala besar yaitu 92,90%	a. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). b. Model yang digunakan ADDIE c. Aplikasi yang digunakan <i>heyzine</i>	a. Produk yang dihasilkan penelitian ini adalah <i>e-book</i> yang memuat materi, gambar dan video sedangkan peneliti berupa <i>e-book</i> interaktif yang memuat, materi, gambar video, asesmen (kuis interaktif), soal evaluasi dan tombol interaktif b. Penelitian ini memuat materi system pencernaan manusia kelas V Sekolah Dasar sedangkan peneliti materi dakwah Islam Wali Songo kelas X SMK

⁹ Najwa Rachmani Qouri dan Zulherman Zulherman, "Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 11 (2023): 9623, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2591>.

2	Jurnal, Ni Ketut Erawati, dkk, Pengembangan e-modul logika matematika dengan heyzine untuk menunjang pembelajaran di SMK, 2022. ¹⁰	<i>E-modul</i> yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak berdsarkan hasil dari 3 validator yaitu 85%, uji coba siswa yaitu 90% dan respon guru yaitu 96%	a. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). b. Aplikasi yang digunakan <i>heyzine</i>	a. Model yang digunakan penelitian ini adalah Ploomp sedangkan peneliti ADDIE b. Produk yang dihasilkan penelitian ini adalah <i>e-modul</i> yang memuat materi, gambar, video, sedangkan peneliti berupa <i>e-book</i> interaktif yang memuat, materi, gambar video, asesmen (kuis interaktif), soal evaluasi dan tombol interaktif c. Penelitian ini memuat materi logika matematika di SMK sedangkan peneliti materi dakwah Islam Wali Songo kelas X SMK
3	Jurnal, Denisa Ramadhani, Pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi heyzine flipbooks tentang kesultanan Banten abad ke-17 di kelas X SMKN 2 kota Serang. ¹¹	Bahan ajar digital yang dikembangkan dinyatakan valid berdsarkan hasil dari ahli media yaitu 88,88%, ahli materi yaitu 85,26%, ahli bahasa yaitu 83%, uji coba skala kecil yaitu 86,25, dan uji coba skala besar yaitu 87,5%	a. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (R&D). b. Model yang digunakan ADDIE c. Aplikasi yang digunakan <i>heyzine</i>	a. Produk yang dihasilkan penelitian ini adalah bahan ajar digital yang memuat materi, gambar, video dan sedangkan peneliti berupa <i>e-book</i> interaktif yang memuat, materi, gambar video, asesmen (kuis interaktif), soal evaluasi dan tombol interaktif b. Penelitian ini memuat materi

¹⁰ Ni Ketut Erawati, dkk, "Pengembangan E-Modul Logika Matematika Dengan Heyzine Untuk Menunjang Pembelajaran Di Smk," *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2022): 75, <https://doi.org/https://doi.org/10.33474/jpm.v8i2.16245>.

¹¹ Denisa Ramadhani, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Heyzine Flipbooks Tentang Kesultanan Banten Abad Ke-17 Di Kelas X Smkn 2 Kota Serang," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah* 4, no. 2 (2023): 393, <https://doi.org/10.51874/jips.v4i2.133>.

				kesultanan Banten abad ke-17 di kelas X SMKN 2 kota Serang sedangkan peneliti materi dakwah Islam Wali Songo kelas X SMK Dirgahayu Kedungadem
--	--	--	--	---

Tabel 1.2 Posisi Penelitian

No	Penelitian dan Tahun Penelitian	Tema dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Skripsi, Ika Novitasari, 2024	Pengembangan <i>e-book</i> interaktif dengan asesmen berbasis <i>heyzine</i> materi dakwah Islam Wali Songo kelas X SMK Dirgahayu Kedungadem Bojonegoro	Pengembangan <i>e-book</i> Interaktif dengan Asesmen Berbasis <i>heyzine</i> materi dakwah Islam Wali Songo	<i>Research and Development (R&D)</i>	Hasil dari pengembangan <i>e-book</i> interaktif yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak. Aspek desain memperoleh nilai rata-rata sebesar 91,07%, aspek Materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 97,92, aspek kepraktisan memperoleh nilai rata-rata srbesar 92,05% dan aspek keterbacaan memperoleh nilai rata-rata sebesar 95,54%.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan sebagai pedoman penulisan yang bertujuan untuk memudahkan penyajian serta memahami maksud dari penulisan ini. Berikut sistematika pembahasan dalam penelitian ini.

BAB I Pendahuluan

Bab pendahuluan penelitian ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan

spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teori

Pada bab kajian teori memaparkan tentang pengembangan *e-book* interaktif yang berisi pengertian *e-book* interaktif, kelebihan *e-book* interaktif, asesmen yang berisi pengertian asesmen dan tujuan asesmen, *heyzine* yang berisi pengertian *heyzine*, kelebihan dan kekurangan *heyzine*, dan materi dakwah Islam Wali Songo yang berisi metode dakwah Islam, metode dakwah Islam Wali Songo, dan pembentukan masyarakat Islam di Nusantara, hikmah dan pesan damai dari dakwah Wali Songo di Tanah Jawa.

BAB III Metode Penelitian dan Pengembangan

Bab tiga adalah metode penelitian dan pengembangan yang menjelaskan tentang metode yang dipakai untuk mengembangkan bahan ajar *e-book* interaktif yang terdiri dari model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, teknik dan instrumen pengumpulan data, data dan sumber data, uji coba produk, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil dan Pengembangan

Bab hasil dan pengembangan berisi paparan dari hasil penelitian dan pengembangan *e-book* interaktif dengan asesmen berbasis *heyzine* materi dakwah Islam Wali Songo kelas X SMK Dirgahayu Kedungadem Bojonegoro.

BAB V Penutup

Bab lima adalah bagian penutup yang berisi tentang kesimpulan hasil pengembangan *e-book* interaktif dengan asesmen berbasis *heyzine* dan saran pemanfaatan, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

