

Literasi Digital Islam Melalui E-Book Interaktif Pada Pembelajaran Matematik

Hasna Al Usna Anum^{1*}, Ariyani Muljo², Fenny Anggreni³, Fitriani⁴

^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Negeri Langsa, Aceh, Indonesia

INFO ARTIKEL

Original Research

Article History

Received : 29-08-2025

Accepted : 13-11-2025

Published : 30-01-2026

Keywords:

Islamic Digital Literacy, Interactive E-Book, SPLDV, Mathematics Learning, Islamic Values.

*Correspondence email:

hasnaalhusnaanum03@gmail.com

ABSTRACT: *This study aims to develop an interactive e-book based on Islamic digital literacy in the topic of Systems of Linear Equations in Two Variables (SPLDV). The media is designed to help students understand mathematical concepts in a contextual and meaningful way while integrating Islamic values into the learning process. The research method used is the ADDIE development model, focused up to the evaluation stage. The study was conducted at SMP Muhammadiyah Langsa, Aceh, involving 30 students of grade VIII as research subjects and three expert validators consisting of specialists in mathematics education, educational technology, and Islamic education. Data were analyzed using descriptive quantitative techniques through expert validation scores and student response questionnaires. Expert validation and student responses indicate that the e-book is feasible and received very positive feedback. The expert validation results show an average score of 4.60 (very feasible), and student responses show a positive percentage of 95% across all assessment aspects. Aspects such as content quality, visual appearance, interactivity, Islamic values, and usability scored highly. The integration of knowledge and faith through digital media has proven effective in increasing student engagement and motivation. Therefore, this interactive e-book can serve as an alternative educational, spiritual, and relevant media for learning mathematics in the digital era.*

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa e-book interaktif berbasis literasi digital Islam pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep matematika secara kontekstual dan bermakna, serta menanamkan nilai-nilai Islami dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE dengan fokus hingga tahap evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Langsa, Aceh, dengan melibatkan 30 siswa kelas VIII sebagai subjek uji coba dan tiga validator ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan agama Islam. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif berdasarkan skor validasi ahli dan angket respons siswa. Hasil validasi ahli dan tanggapan siswa menunjukkan bahwa e-book ini layak digunakan

dan mendapat respons sangat baik. Hasil validasi ahli memperoleh skor rata-rata 4,60 (sangat layak), dan respons siswa menunjukkan persentase positif sebesar 95% pada seluruh aspek penilaian. Aspek seperti kualitas materi, tampilan visual, interaktivitas, nilai Islam, dan keterpakaian umum memperoleh skor rata-rata tinggi. Integrasi antara ilmu dan iman melalui media digital ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, *e-book* interaktif ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran matematika yang edukatif, religius, dan relevan di era digital.

Correspondence Address: Jln. Meurandeh Kota Langsa, Aceh Kode Pos 24416, Negara Indonesia; e-mail: info@iainlangsa.ac.id

How to Cite (APA 6th Style): Anum. H. A. U., Muljo. A., Anggreni. F., Fitriani. (2026). Literasi Digital Islam melalui E-book Interaktif Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)*, 9 (2): 370-380. DOI: 10.37150/7e6gn163.

Copyright: Anum. H. A. U., Muljo. A., Anggreni. F., Fitriani. (2026).

Competing Interests Disclosures: The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika merupakan salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan karena berfungsi membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, serta kreatif pada peserta didik. Meskipun demikian, kenyataannya matematika masih sering dipersepsikan sebagai pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Hal ini umumnya disebabkan penyajian materi yang bersifat abstrak serta tidak dikaitkan dengan pengalaman nyata maupun nilai-nilai spiritual. Kondisi tersebut berkontribusi pada rendahnya motivasi belajar siswa dan belum optimalnya pemahaman konsep yang mereka miliki (Pebria & Imamuddin, 2024). Oleh sebab itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu mengonkritkan konsep matematika melalui penyediaan media inovatif yang menarik dan bermakna. Salah satu alternatifnya adalah *e-book* interaktif yang memungkinkan materi disajikan secara fleksibel dengan visualisasi dan fitur interaktif sehingga membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih mudah (Muljo, Anggreni, & Maulida, 2024).

Pada era transformasi digital saat ini, pembelajaran tidak hanya dituntut untuk meningkatkan penguasaan konsep akademik, tetapi juga perlu mengembangkan kecakapan teknologi dan karakter moral peserta didik. Meskipun generasi sekarang hidup dalam lingkungan digital yang sangat kuat, kemampuan mereka untuk memanfaatkan teknologi secara bijaksana, bertanggung jawab, dan sesuai nilai etika serta spiritual Islam belum sepenuhnya berkembang (Eraku, Baruadi, & Anantadjaya, 2021). Hal tersebut menunjukkan perlunya pengintegrasian literasi digital dengan nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran, sehingga media digital tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai wahana pembentukan akhlak dan kepribadian.

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) merupakan salah satu materi inti dalam aljabar yang berfungsi sebagai dasar bagi pemahaman konsep matematika lanjutan seperti sistem persamaan linear, program linear, dan pemodelan matematika (Fitriani & Amelia, 2021). Kemampuan menyelesaikan SPLDV juga memiliki keterkaitan dengan pemecahan masalah kontekstual seperti analisis biaya, perbandingan keuntungan, dan

hubungan antara dua variabel (Lasmanawati, 2021). Namun, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami SPLDV karena penyajiannya sering berfokus pada prosedur tanpa dikaitkan dengan situasi nyata (N.K. Juliani, I.G.P. Sudiarta, & N.N. Nuadi, 2023). Penyajian materi ini melalui *e-book* interaktif diharapkan dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam, visual, dan aplikatif.

Selaras dengan hal tersebut, Islam memberi perhatian besar terhadap pentingnya ilmu pengetahuan, sebagaimana tergambar dalam wahyu pertama, *Iqra'* (bacalah), yang menjadi landasan berkembangnya peradaban umat manusia. Dengan demikian, pembelajaran matematika sejatinya tidak dapat dipisahkan dari nilai-nilai keagamaan, karena keduanya sama-sama mengarahkan manusia pada pencarian kebenaran, ketelitian, dan keteraturan. Berbagai konsep matematika seperti keseimbangan, keadilan, keteraturan, dan presisi selaras dengan nilai-nilai yang terdapat dalam Al-Qur'an, sehingga pembelajaran matematika berpotensi menjadi sarana internalisasi karakter Islami secara kontekstual (Fatma, Najib, Rahmanita, Husaini, & Santosa, 2023).

Namun demikian, hasil observasi awal dan refleksi proses pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika yang tersedia saat ini belum mampu menarik minat siswa secara optimal maupun menanamkan nilai-nilai spiritual keislaman. Banyak media digital yang berfokus pada aspek visual dan estetika, namun belum memperhatikan integrasi nilai-nilai agama dalam kontennya (Suwarji & Faradiba, 2025). Di sisi lain, kemampuan literasi digital siswa, khususnya literasi digital yang berlandaskan adab dan moral Islam, masih tergolong rendah meskipun mereka sangat aktif memanfaatkan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari.

Karena itu, perlu dikembangkan sebuah *e-book* interaktif berbasis literasi digital Islam yang tidak hanya menyajikan materi matematika dengan tampilan menarik dan mudah dipahami, tetapi juga menyatukan nilai-nilai Islam secara kontekstual dalam proses belajar. Pengembangan media ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital sekaligus menghadirkan pendekatan pendidikan yang menyelaraskan antara ilmu dan iman, serta antara kemampuan berpikir logis dan pembentukan akhlak peserta didik (Hikmah & Haqiqi, 2021).

ejumlah penelitian sebelumnya turut memperkuat urgensi pengembangan media digital tersebut. (Mulyana, Roza, & Armis, 2022). menunjukkan bahwa *e-book* interaktif mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar matematika. (Firdaus, 2020)) menyatakan bahwa pendekatan yang memadukan konsep matematika dengan nilai-nilai Islam dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian (Rachmiati & Mansur, 2021) juga menegaskan bahwa media pembelajaran bernuansa Islami dapat memperkuat sikap religius peserta didik. Selain itu, (Hifzhi, Asmar, Fauzan, & Jamaan, 2024) menambahkan bahwa media digital interaktif berbasis karakter efektif dalam meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa.

Meskipun penelitian terdahulu telah mengembangkan berbagai media digital untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, namun belum terdapat penelitian yang secara spesifik mengembangkan *e-book* interaktif berbasis literasi digital Islam pada materi SPLDV untuk tingkat SMP. Selain itu, penelitian sebelumnya belum menguji efektivitas media tersebut melalui uji coba pembelajaran nyata di kelas dengan melibatkan validasi ahli dan respons siswa. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kebaruan (*novelty*) pada pengembangan *e-book* interaktif yang memadukan konten matematika dengan nilai-nilai Islam melalui pendekatan literasi digital. Pendekatan ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang cenderung hanya menekankan aspek akademik atau aspek keagamaan secara

terpisah, sehingga memberikan kontribusi baru dalam integrasi pembelajaran matematika dan nilai-nilai Islami secara interaktif.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *e-book* interaktif berbasis literasi digital Islam pada materi SPLDV untuk tingkat SMP dan belum diujicobakan dalam pembelajaran nyata. Inilah kesenjangan penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar penting dilakukannya pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya berorientasi pada kompetensi kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kompetensi digital Islami.

Oleh sebab itu, pengembangan *e-book* interaktif berbasis literasi digital Islam pada materi SPLDV dipandang sebagai alternatif solusi yang tepat untuk menghadapi tantangan pembelajaran matematika di era digital. Media ini dirancang agar mampu menyajikan konsep-konsep matematika secara lebih visual, kontekstual, dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik. Selain itu, *e-book* ini juga berfungsi sebagai sarana penanaman nilai-nilai Islami, sehingga diharapkan dapat membentuk generasi muslim yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki kekuatan spiritual dan kemampuan menggunakan teknologi secara bijaksana.

Penelitian ini berfokus pada proses pengembangan *e-book* interaktif berbasis literasi digital Islam pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) untuk siswa kelas VIII SMP. Selain itu, penelitian ini bertujuan menilai tingkat kelayakan media melalui validasi para ahli. Peneliti juga mengeksplorasi respons siswa terkait penggunaan *e-book* tersebut dalam pembelajaran SPLDV, sehingga diperoleh gambaran sejauh mana media ini dapat diterima dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Secara khusus, tujuan penelitian ini meliputi pengembangan *e-book* interaktif berbasis literasi digital Islam untuk materi SPLDV, penilaian kelayakan media berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, dan ahli pendidikan agama Islam, serta analisis tanggapan siswa terhadap penggunaan *e-book* tersebut dalam proses pembelajaran.

Ruang lingkup penelitian dibatasi pada 30 siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Langsa. Fokus penelitian adalah materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV), dan proses validasi dilakukan oleh tiga orang ahli yang masing-masing menilai aspek materi, media, dan integrasi nilai-nilai Islam dalam *e-book*.

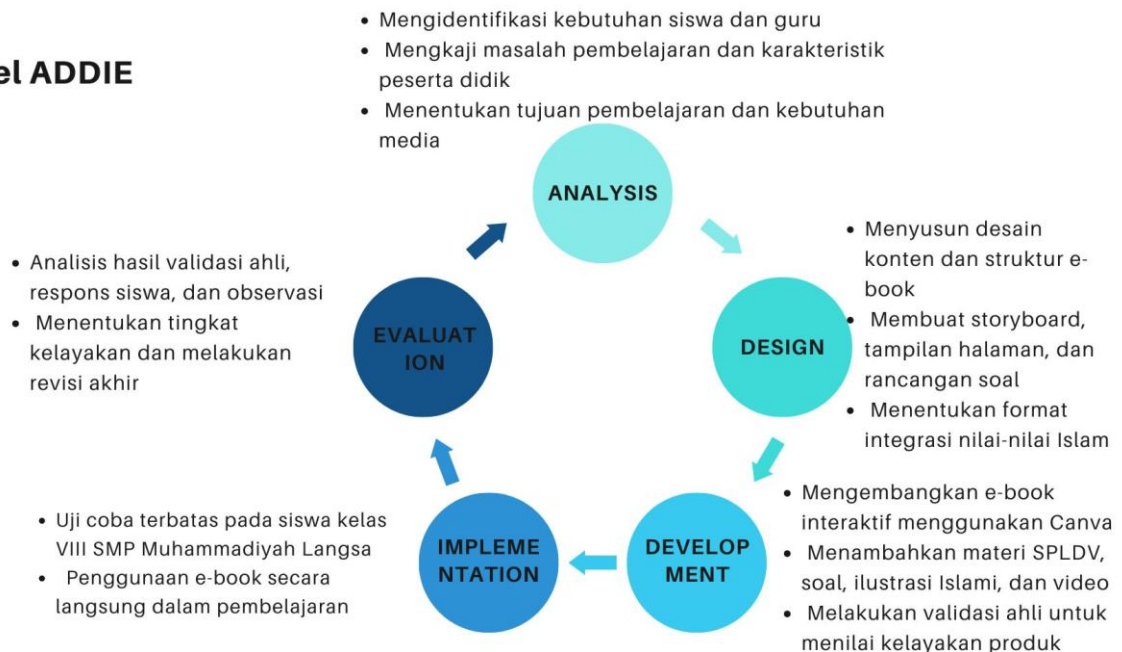
Nilai kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada pengembangan *e-book* interaktif yang secara langsung memadukan materi matematika dengan nilai-nilai keislaman melalui pendekatan literasi digital. Pendekatan ini memberikan kontribusi baru karena tidak hanya menonjolkan aspek akademik atau keagamaan secara terpisah, tetapi mengintegrasikan keduanya sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih utuh, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahap utama: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pemilihan model ini didasarkan pada sifatnya yang sistematis dan terstruktur, sehingga sangat sesuai untuk proses pengembangan media pembelajaran digital mulai dari tahap perencanaan, pembuatan produk, hingga penilaian kelayakan dan efektivitasnya.

Untuk memperjelas tahapan pengembangan media, berikut ditampilkan bagan alur proses pengembangan *e-book* interaktif berbasis literasi digital Islam menggunakan model *ADDIE*:

Model ADDIE



Penelitian ini dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Langsa, Aceh, dengan melibatkan 30 siswa kelas VIII sebagai subjek uji coba. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kesediaan sekolah dan karakteristik siswa yang dianggap sesuai dengan kebutuhan pengembangan media.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respons siswa, serta lembar observasi aktivitas pembelajaran. Lembar validasi ahli berfungsi untuk menilai kelayakan *e-book* interaktif berbasis literasi digital Islam dari aspek isi materi, kualitas tampilan visual, tingkat interaktivitas, serta kesesuaian integrasi nilai-nilai Islam dalam konten. Angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tingkat penerimaan, pengalaman belajar, dan persepsi siswa setelah menggunakan media. Sementara itu, lembar observasi digunakan untuk memantau keterlaksanaan pembelajaran serta melihat tingkat keterlibatan siswa selama penggunaan *e-book* berlangsung.

Proses validasi dilakukan oleh tiga orang validator, yaitu seorang dosen Pendidikan Matematika, seorang dosen Teknologi Pendidikan, dan seorang guru Matematika dari SMP Muhammadiyah Langsa. Para validator dipilih dengan mempertimbangkan kriteria tertentu, seperti pengalaman mengajar minimal lima tahun, kualifikasi akademik sekurang-kurangnya Magister (S2), dan kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran atau penguasaan konten matematika. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5, di mana skor 1 menunjukkan kategori sangat kurang dan skor 5 menunjukkan kategori sangat baik. Aspek penilaian mencakup ketepatan konsep SPLDV, kejelasan materi dan contoh soal, kualitas tampilan visual, kelayakan interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta relevansi integrasi nilai-nilai Islam dalam media.

Instrumen validasi yang digunakan disusun dengan menggunakan skala Likert 1–5 untuk mengukur kualitas *e-book* interaktif berbasis literasi digital Islam yang dikembangkan. Skala tersebut terdiri atas kategori sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), dan sangat baik (5). Penilaian mencakup berbagai indikator, antara lain ketepatan dan kebenaran

konsep matematika SPLDV, kejelasan penyampaian materi, kelengkapan contoh soal, kesesuaian format media dengan tujuan pembelajaran, kualitas tampilan visual, tingkat keterbacaan teks, efektivitas interaktivitas, kemudahan navigasi, serta relevansi integrasi nilai-nilai Islam seperti ayat Al-Qur'an, hadis, dan pesan moral. Hasil penilaian dari para validator dijadikan dasar untuk menentukan kelayakan media sebelum diuji cobakan kepada siswa.

Data yang diperoleh dari validasi ahli dan respons siswa dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian melalui perhitungan rata-rata dan persentase, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (Dan, n.d.) Skor rata-rata penilaian ahli dihitung menggunakan rumus $\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$, di mana $\bar{X}$ merupakan nilai rata-rata, $\sum X$ adalah total skor yang diperoleh, dan N adalah jumlah validator. Selanjutnya, persentase kelayakan media dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Skor di peroleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%.$$

Hasil persentase kelayakan kemudian diinterpretasikan dalam kategori: sangat layak (81%–100%), layak (61%–80%), cukup layak (41%–60%), kurang layak (21%–40%), dan tidak layak (0%–20%). Sementara itu, data respons siswa dianalisis melalui perhitungan persentase respon positif dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah respon positif}}{\text{Total respon}} \times 100\%$$

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran diterima oleh siswa dan memberikan pengalaman belajar yang efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa sebuah *e-book* interaktif berbasis literasi digital Islam dengan judul "*Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)*". Media ini dikembangkan sebagai sarana pembelajaran matematika bagi siswa kelas VIII SMP. *E-book* tersebut tidak hanya menyajikan materi SPLDV secara visual dan interaktif, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai Islam yang relevan dalam konteks literasi digital. Proses pengembangannya mengikuti model ADDIE, yang mencakup tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap implementasi, *e-book* diuji cobakan kepada 30 siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah Langsa selama dua kali pertemuan pembelajaran.

Validasi media dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Hasil penilaian menunjukkan skor rata-rata sebesar 4,60 yang masuk dalam kategori sangat layak (81%–100%). Aspek integrasi nilai-nilai Islam mendapatkan skor tertinggi, yaitu 4,80, diikuti aspek interaktivitas yang memperoleh skor 4,30. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kelayakan dan berpotensi untuk digunakan dalam pembelajaran SPLDV.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Respons Siswa pada Penggunaan *E-Book* Interaktif

No	Aspek penilaian	Skor maksimal	Skor Rata-rata	kategori
1.	Kualitas Materi	5	4.55	Sangat baik
2.		5	4.40	baik

	Tampilan Visual			
3.	Interaktivitas	5	4.30	baik
4.	Nilai Islam	5	4.70	Sangat baik
5.	Keterpakaian Umum	5	4.50	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 1, aspek integrasi nilai-nilai Islam memperoleh skor tertinggi, yaitu 4,70. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa memberikan apresiasi yang sangat baik terhadap penyajian unsur keagamaan dalam media pembelajaran. Hasil tersebut selaras dengan penelitian (Firdaus, 2020) mengemukakan bahwa integrasi nilai Islam dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi sekaligus membentuk sikap religius peserta didik. Selain itu, temuan ini juga sejalan dengan hasil penelitian (Mulyana et al., 2022), yang menegaskan bahwa penyisipan nilai keislaman dalam media digital mampu meningkatkan makna pembelajaran secara lebih kontekstual.

Di sisi lain, aspek interaktivitas memperoleh skor terendah, yaitu 4,30. Hal ini mengindikasikan bahwa fitur interaktif dalam e-book masih perlu diperkuat, misalnya melalui penambahan latihan otomatis, simulasi digital, maupun pemberian umpan balik langsung. Penelitian (Putri & Hasan, 2023) menyatakan bahwa peningkatan kualitas interaktivitas dalam media digital dapat memperkaya pengalaman belajar siswa serta membantu memperdalam pemahaman terhadap konsep matematika.

Tabel 2. Persentase Tanggapan Siswa terhadap Aspek-aspek *E-Book* Interaktif

No	Aspek penilaian	Sangat setuju (%)	Setuju (%)	Tidak setuju (%)	Total positif (%)	Kategori
1.	Kualitas Materi	70	25	5	95	Sangat baik
2.	Tampilan Visual	65	30	5	95	Sangat baik
3.	Interaktivitas	60	35	5	95	Sangat baik
4.	Nilai Islam	80	15	5	95	Sangat baik
5.	Keterpakaian Umum	75	20	5	95	Sangat baik

Secara keseluruhan, seluruh aspek memperoleh persentase respons positif sebesar 95%, yang menunjukkan bahwa media ini diterima dengan sangat baik oleh siswa. Aspek integrasi nilai-nilai Islam mencatat persentase persetujuan tertinggi, yaitu 80%, menandakan bahwa *e-book* mampu memberikan pengalaman belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga bermakna secara spiritual. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Nurhidayati, 2020) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang memuat nilai-nilai Islam dapat meningkatkan kesadaran berakhlak dan memperkuat sikap religius peserta didik.

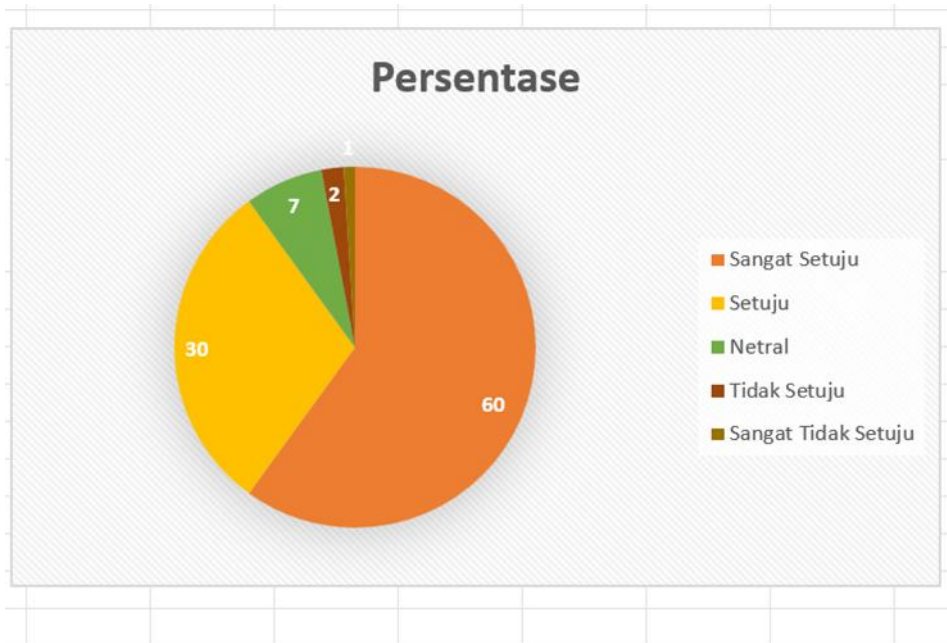
Tabel 3. Distribusi Skor Penilaian terhadap Nilai Islam dalam *E-Book*

No	Pernyataan	Skor rata-rata	Kategori
----	------------	----------------	----------

1.	Media ini mengandung kutipan ayat Al-Qur'an yang relevan	4.80	Sangat baik
2.	Penyajian nilai Islam mudah dipahami	4.65	Sangat baik
3.	Media ini membuat saya lebih sadar terhadap nilai akhlak dalam belajar	4.70	Sangat baik
Rata-rata Aspek Nilai Islam		4.72	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa integrasi nilai-nilai Islam dalam *e-book* interaktif mendapatkan penilaian yang sangat baik dari para siswa. Pernyataan mengenai keberadaan kutipan ayat Al-Qur'an yang relevan memperoleh skor rata-rata tertinggi, yaitu 4,80. Selain itu, penyampaian nilai-nilai Islam yang mudah dipahami serta kontribusinya terhadap peningkatan kesadaran akhlak siswa juga mendapatkan skor tinggi, masing-masing 4,65 dan 4,70. Secara keseluruhan, aspek nilai Islam memperoleh rata-rata 4,72 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”, menunjukkan bahwa nilai spiritual dalam media tidak hanya disertakan, tetapi juga benar-benar dirasakan manfaatnya oleh peserta didik.

emuan ini memperkuat bahwa aspek spiritual menjadi salah satu kekuatan utama dari *e-book* yang dikembangkan. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian (Puspita Faadhilaha, Pardi, & Evendi, 2024) yang menegaskan bahwa integrasi nilai-nilai spiritual dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif siswa secara bersamaan.



Gambar 1. Diagram pie tanggapan siswa terhadap nilai-nilai Islam dalam *e-book* interaktif

Diagram pie tersebut menunjukkan pola distribusi respons siswa terhadap integrasi nilai-nilai Islam dalam *e-book* interaktif yang digunakan pada pembelajaran matematika. Mayoritas siswa, yakni 60%, menyatakan sangat setuju, diikuti 30% siswa yang memberikan tanggapan setuju. Persentase ini menunjukkan tingkat apresiasi yang tinggi terhadap penyajian nilai-nilai Islam dalam media pembelajaran. Hanya sebagian kecil siswa yang memberikan respons netral (7%), tidak setuju (2%), dan sangat tidak setuju (1%). Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan nilai spiritual dalam format digital tidak hanya diterima dengan baik, tetapi juga mampu meningkatkan ketertarikan dan pemaknaan siswa terhadap materi matematika.

Gambar 1 menunjukkan bahwa 60% siswa memberikan respon “sangat setuju” terhadap integrasi nilai-nilai Islam dalam *e-book* interaktif, dan 30% siswa menyatakan “setuju”. Sementara itu, hanya sebagian kecil siswa yang bersikap netral (7%), tidak setuju (2%), dan sangat tidak setuju (1%). Hasil ini mengindikasikan bahwa integrasi nilai spiritual dalam pembelajaran matematika memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Firdaus (2020) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengaitkan materi matematika dengan nilai Islam mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penelitian (Rachmiati & Mansur, 2021) juga menegaskan bahwa penyisipan nilai akhlak dalam media digital dapat memperkuat sikap religius siswa dan meningkatkan partisipasi belajar.

Tingginya persentase respons positif menunjukkan bahwa media digital berbasis literasi Islam mampu mendukung pembelajaran yang lebih humanis dan bermakna. Integrasi nilai-nilai spiritual dalam pembelajaran matematika memberikan ruang bagi berkembangnya karakter sekaligus kemampuan kognitif siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Muhammad Hafizd Fauzi et al., 2025), yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang berlandaskan nilai keagamaan dapat meningkatkan aspek afektif dan motivasi intrinsik peserta didik selama proses belajar.

Skor tinggi pada aspek nilai Islam juga menegaskan pentingnya penyampaian konsep matematika yang dipadukan dengan nilai spiritual. Hal ini mendukung teori *multimedia learning* yang dikemukakan (Mayer, 2009) bahwa kombinasi penyajian visual dan verbal dapat memperkuat pemahaman konsep. Selaras dengan itu, (Alsa, Hidayatullah, & Hardianti, 2021) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis nilai keagamaan mampu menumbuhkan kemampuan kognitif dan spiritual secara berimbang.

Di sisi lain, skor yang lebih rendah pada aspek interaktivitas mengindikasikan perlunya peningkatan fitur seperti latihan otomatis dan pemberian umpan balik digital agar pengalaman belajar menjadi lebih responsif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Arifin, 2022) yang menegaskan bahwa interaktivitas merupakan komponen penting dalam media digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Adapun kelebihan media ini terletak pada integrasi nilai Islam yang kuat, kualitas tampilan visual yang menarik, serta fleksibilitas akses melalui berbagai perangkat digital. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, di antaranya jumlah sampel yang masih terbatas dan fitur interaktivitas otomatis yang belum optimal. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas jumlah responden dan menyempurnakan fitur interaktif dalam media.

Secara keseluruhan, produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi isi, tampilan, interaktivitas, dan integrasi nilai-nilai Islam. Dengan demikian, *e-book* interaktif berbasis literasi digital Islam ini terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran matematika yang kontekstual, menarik, serta berkontribusi pada pembentukan karakter siswa secara holistik.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *e-book* interaktif berbasis literasi digital Islam yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep SPLDV secara lebih visual dan kontekstual, sekaligus menanamkan nilai-nilai spiritual dalam proses pembelajaran. Media ini mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa, baik dari sisi kelengkapan isi, kualitas tampilan visual, tingkat interaktivitas, maupun penyisipan nilai-nilai Islam. Hasil observasi serta angket menguatkan bahwa pendekatan pembelajaran ini efektif

dalam membentuk karakter siswa yang tidak hanya cakap secara intelektual, tetapi juga bijak dalam memanfaatkan teknologi dan memiliki kesadaran religius yang kuat. Dengan demikian, *e-book* ini layak dijadikan alternatif media pembelajaran yang edukatif, inspiratif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital.

Penggunaan *e-book* interaktif ini direkomendasikan untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi dan pengaitan nilai. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sarat nilai. Untuk penelitian selanjutnya, pengembangan media dapat dilakukan dengan menambahkan fitur narasi audio, permainan interaktif, maupun integrasi evaluasi otomatis agar keterlibatan siswa semakin meningkat. Selain itu, perlu juga diuji efektivitasnya pada berbagai jenjang pendidikan dan materi pelajaran lainnya untuk memastikan manfaatnya dapat diterapkan secara lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian serta penulisan artikel ini dapat di selesaikan dengan baik. Saya juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan masukan selama proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsa, A., Hidayatullah, A. P., & Hardianti, A. (2021). Strategi Belajar Kognitif Sebagai Mediator Peran Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar. *Gadja Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 7(1), 99. <https://doi.org/10.22146/gamajop.62623>
- Arifin, A. (2022). Efektivitas E-book Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Dan, K. (n.d.). *No Title*.
- Eraku, S. S., Baruadi, M. K., & Anantadjaya, S. (2021). Digital Literacy and Educators of Islamic Education, 569–576. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1533>
- Fatma, N., Najib, M., Rahmanita, B. N., Husaini, F., & Santosa, S. (2023). Integrasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Pembelajaran IPA Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1288. <https://doi.org/10.35931/am.v7i3.2316>
- Firdaus, F. (2020). Integrasi Ilmu Dalam Pembelajaran (Menuju Pendidikan yang Holistik dan Non Dikotomik). *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 1(1), 37–41. <https://doi.org/10.55583/jkip.v1i1.59>
- Fitriani, N., & Amelia, R. (2021). SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL : DITINJAU DARI ANALISIS KESALAHAN SISWA MTs, 4(4), 985–992. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.985-992>
- Hifzhi, H., Asmar, A., Fauzan, A., & Jamaan, E. Z. (2024). Enhancing student learning motivation: Developing an integrated mathematics module with islamic values. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1), 131. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v15i1.21980>
- Hikmah, N., & Haqiqi, A. K. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Terintegrasi Nilai-

- Nilai Islam Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Bentuk Aljabar. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 125–140. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3438
- Lasmanawati, A. (2021). Strategi pembelajaran self regulation dalam pemecahan masalah matematika. *Humanika*, 21(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.29310>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Muhammad Hafizd Fauzi, Salwa Salsabila, Aghnia l'Imi Diniyati, Annisa Rizki Pebriani, Raden Ayu Intan Fithriya, & Edi Suresman. (2025). Integrasi Nilai Islam dan Inovasi Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi dalam Perspektif Akademik dan Keagamaan. *Reflection: Islamic Education Journal*, 2(2), 186–196. <https://doi.org/10.61132/reflection.v2i2.771>
- Muliyana, D., Roza, Y., & Armis, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint-Geogebra Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 459–471. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1038>
- Muljo, A., Anggreni, F., & Maulida, S. (2024). Pengembangan E-Modul Persamaan Lingkaran Kelas XI MA dengan Menggunakan Aplikasi Heyzine. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 8(1), 113–121. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v8i1.8368>
- N.K. Juliani, I.G.P. Sudiarta, & N.N. Nuadi. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Untuk Meningkatkan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 12(1), 72–83. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v12i1.933>
- Nurhidayati. (2020). Pengembangan E-book Interaktif Matematika dengan Integrasi Nilai Islam untuk Meningkatkan Sikap Religius Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 87–95.
- Pebria, W., & Imamuddin, M. (2024). Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Integrasi Nilai-Nilai Islam, 4(2), 99–107.
- Puspita Faadhilaha, D., Pardi, M. H. H., & Evendi, E. (2024). Integrasi Nilai-nilai Islam dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 49–63. <https://doi.org/10.51700/mutaaliyah.v4i2.877>
- Putri, & Hasan. (2023). Efektivitas E-Book Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Islami dalam Pembelajaran Matematika di SMP. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1), 15–29.
- Rachmiati, W., & Mansur. (2021). Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Untuk Mengembangkan Pemahaman Matematis Dan Karakter Religius Siswa Sd. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 2623–2685. Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/47111%0Ahttp://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/download/47111/3138>
- Suwarji, W. K., & Faradiba, S. S. (2025). Integrasi nilai-nilai islam dalam media pembelajaran digital berbasis etnomatematika, 7(September), 1530–1543.