

**PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN
PAI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI
SMA N 01 MESUJI TIMUR**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

SEPTI WULAN SARI

NPM. 1911010437

Jurusan: Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

**PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN
PAI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI
SMA N 01 MESUJI TIMUR**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**SEPTI WULAN SARI
NPM. 1911010437**

Jurusan: Pendidikan Agama Islam



Pembimbing 1: Drs. Haris Budiman, M.Pd

Pembimbing 2: Dr. Sunarto, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2024 M**

ABSTRAK

Tujuan dilakukan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan modul elektronik mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva di SMA N 01 Mesuji Timur. Tingkat kelayakan modul elektronik mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva. Tujuan lainnya adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul elektronik mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva di SMA N 01 Mesuji Timur. Metodologi penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah siswa kelas XI IPA di SMA N 01 Mesuji Timur. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah wawancara, angket validasi, angket kemenarikan, dan tes. Desain penelitian ini adalah *One Group Pretest Posttest* yang menggunakan satu kelas yaitu kelas XI IPA dengan jumlah responden 30 siswa. Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah canva. Pemilihan aplikasi ini didasarkan pada penggunaannya yang mudah dan dapat menggabungkan gambar, animasi, suara, dan video. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif deskriptif dan analisis data kuantitatif dengan menggunakan rumus *n-gain*. Adapun langkah-langkah pengembangan modul elektronik mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva yang pertama yaitu menganalisis kebutuhan siswa, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Langkah kedua yaitu mendesain, yang ketiga yaitu mengembangkan media yang sudah dirancang, selanjutnya validasi produk yang sudah dikembangkan. Langkah keempat yaitu implementasi atau mengujicobakan kepada siswa, dan yang terakhir yaitu mengevaluasi produk yang dikembangkan. Hasil uji kelayakan oleh validator ahli materi mendapat skor 75%, ahli media mendapat skor 77,3%, dan ahli bahasa mendapat skor 92,5% dengan kriteria layak untuk digunakan. Uji respon kemenarikan oleh pendidik mendapat skor 75% dan respon kemenarikan oleh siswa mendapat skor 92,01% dengan kriteria sangat menarik. Hasil efektivitas produk untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dengan memberikan *pretest* dan *posttest* dengan nilai *pretest* memperoleh skor rata-rata 48,16 dan nilai *posttest* memperoleh skor rata-rata 77,60, sehingga

terlihat perbedaan sebesar 29,5. Kemudian nilai *pretest* dan *posttest* dihitung dengan rumus *n-gain* diperoleh hasil skor rata-rata 0,56 dengan kategori sedang. Berdasarkan uji coba kelayakan dan uji coba kemenarikan dapat disimpulkan bahwa modul elektronik mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva dinyatakan layak dan sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran. Dan berdasarkan hasil efektivitas produk dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sesudah menggunakan modul elektronik mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva di SMA N 01 Mesuji Timur.

Kata Kunci: Modul Elektronik, PAI, Hasil Belajar



ABSTRACT

The purpose of this research and development is to find out the steps for developing electronic modules for PAI subjects based on the Canva application at SMA N 01 Mesuji Timur. The feasibility level of the PAI electronic module based on the Canva application. Another objective is to determine student learning outcomes before and after using the electronic module for PAI subjects based on the Canva application at SMA N 01 Mesuji Timur. This research methodology uses the research and development method (Research and Development) with the ADDIE development model which consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research and development were class XI science students at SMA N 01 Mesuji Timur. The techniques used to collect data are interviews, validation questionnaires, attractiveness questionnaires, and tests. This research design is One Group Pretest Posttest which uses one class, namely class XI Science with a total of 30 students as respondents. The application used in this research is Canva. The selection of this application was based on its ease of use and the ability to combine images, animation, sound and video. The data analysis technique used in this research is descriptive qualitative data analysis and quantitative data analysis using the n-gain formula. The first steps for developing electronic modules for PAI subjects based on the Canva application are analyzing student needs, curriculum analysis and analysis of student characteristics. The second step is designing, the third is developing the media that has been designed, then validating the product that has been developed. The fourth step is implementation or testing on students, and the last is evaluating the product being developed. The results of the feasibility test by the material expert validator got a score of 75%, the media expert got a score of 77.3%, and the linguist got a score of 92.5% with the criteria being suitable for use. The teacher's attractiveness response test received a score of 75% and the student's attractiveness response received a score of 92.01% with very attractive criteria. The results of product effectiveness to see the increase in student learning outcomes by providing pretest and posttest with the pretest score getting an average score of 48.16 and

the posttest score getting an average score of 77.60, so you can see a difference of 29.5. Then the pretest and posttest scores were calculated using the n-gain formula, resulting in an average score of 0.56 in the medium category. Based on feasibility trials and attractiveness trials, it can be concluded that the PAI electronic module based on the Canva application is declared feasible and very interesting to use in the learning process. And based on the results of the product's effectiveness, it can be concluded that student learning outcomes have increased after using the electronic module for PAI subjects based on the Canva application at SMA N 01 Mesuji Timur.

Keywords: Electronic Modules, PAI, Learning Results



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Septi Wulan Sari

NPM : 1911010437

Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA N 01 MESUJI TIMUR”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi atau saduran dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 10 Maret 2024

Penulis.



Septi Wulan Sari

NPM. 1911010437



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran
PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA N.01 Mesuji
Timur

Nama : Septi Wulan Sari

NPM : 1911010437

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Haris Budiman, M.Pd
NIP. 195912071988021001


Dr. Sunarto, M.Pd.I
NIP. 198509102023211018

Mengetahui,
Ketua Pogram Studi


Dr. Ummi Hijriyah, M.Pd
NIP. 197205151997032004



**KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. H. Endro Suratmin I Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA N 01 Mesuji Timur, Disusun oleh: Septi Wulan Sari, NPM: 1911010437, Jurusan: Pendidikan Agama Islam. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Selasa, 26 Maret 2024, Pukul 11:00-12:30 WIB.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Baharudin, M.Pd

Sekretaris : Dra. Beti Susilawati, M.Pd

Penguji Utama : M. Indra Saputra, M.Pd

Penguji Pendamping I : Drs. Haris Budiman, M.Pd

Penguji Pendamping II : Dr. Sunarto, M.Pd.I

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. Hj. Nirmala Diana, M.Pd.
NIP. 196408281988032002



MOTTO

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ الْآخِرَةِ لِيَسُئُوا
وُجُوهَكُمْ وَلِيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيَبُتَبَرُوا مَا عَلُوا تَتَّيَبَرًا

○۷

Artinya: “Jika kamu berbuat baik, (berarti) kamu telah berbuat baik untuk dirimu sendiri. Dan jika kamu berbuat jahat, maka (kerugian dari kejahatan) itu kembali kepada dirimu sendiri. Apabila datang saat (kerusakan) yang kedua, (Kami bangkitkan musuhmu) untuk menyuramkan wajahmu, untuk memasuki masjid (Baitulmaqdis) sebagaimana memasukinya ketika pertama kali, dan untuk membinasakan apa saja yang mereka kuasai”. (QS. Al-Isra’ 17:7)¹



¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung: Diponegoro, 2018).

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbilalamin, dengan penuh syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta mengharap ridho Allah SWT sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penyusun mempersembahkan skripsi ini sebagai tanda terima kasih yang tulus kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Khoirul Anam dan Ibu Ginarti untuk segala pengorbanan, dukungan, motivasi, kasih sayang dan do'a yang tiada henti untuk kesuksesanku. Terimakasih telah menjadi kedua orang tua yang terbaik, tersabar, dan terhebat yang telah membesarkanku serta mendidikku sehingga mengantarkan penyusun menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kepada adikku yang kusayangi Gita Khoiria Sari terimakasih atas motivasi, canda tawa, kasih sayang dan dukungan yang selalu membuatku semangat, semoga Allah SWT memberikan kemudahan dalam setiap langkahmu dan semoga kita bisa membuat orang tua kita selalu tersenyum bahagia atas kesuksesan kita.
3. Untuk diriku sendiri, terimakasih sudah mampu bertahan dan mampu menjalani ujian dan rintangan. Terimakasih sudah kuat sampai detik ini.
4. Untuk kakak sepupu Debi Pranata yang selalu memberikan bantuan, dukungan dan doa selama proses perkuliahan dan penyelesaian tugas akhir skripsi.
5. Untuk para sahabat yang memberikan dukungan dan semangat, Juwita Rahma, Yuri Prentika, Seftia Wulandari, Nisa Liwa Liyana, dan Tri Asmarita. Terimakasih telah menjadi sahabat sejak di bangku perkuliahan, serta berbagi cerita dan berjuang bersama mewujudkan cita-cita.
6. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, sebuah instansi tempatku menuntut Ilmu dan manambah pengalaman.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Septi Wulan Sari dilahirkan di Eka Mulya, Kec. Mesuji Timur, Kab. Mesuji pada tanggal 16 September 2001 dari pasangan Bapak Khoirul Anam dan Ibu Ginarti sebagai anak pertama dari dua bersaudara. Penulis memiliki adik perempuan Gita Khoiria Sari.

Penulis menempuh pendidikan dimulai dari TK Pertiwi lulus pada tahun 2007, dilanjutkan pendidikan di SD Negeri 01 Mesuji Timur lulus pada tahun 2013, dilanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Mesuji Timur lulus pada tahun 2016, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 01 Mesuji Timur lulus pada tahun 2019. Semasa studi di SMA N 01 Mesuji Timur, penulis pernah aktif di beberapa ekstrakurikuler antara lain: rohis, pramuka, dan kesenian tari. Pada tahun 2019 penulis diterima dan terdaftar melalui jalur Ujian Masuk Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (UM-PTKIN) sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Raden Intan Lampung.

Selama menempuh kuliah di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, penulis pernah aktif di beberapa organisasi maupun komunitas antara lain: sebagai anggota di UKM Permata Sholawat, kader akhwat Al-Ittihad, Asosiasi Mahasiswa Penerima Bidikmisi (AMPIBI), dan Binayarna Seni Ushuluddin (SUN). Tahun 2022 pada bulan Juni sampai Juli penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di desa Eka Mulya, Kec. Mesuji Timur, Kab. Mesuji. Kemudian pada bulan Agustus sampai September 2022 penulis melaksanakan PPL di SMAS Al-Azhar Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah dan karunia-Nya dan doa dari kedua orang tua serta usaha penulis yang telah dilakukan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA N 01 Mesuji Timur.**

Penulis menyusun skripsi ini sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih terdapat kesalahan dan kekurangan, serta kekeliruan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pembaca. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dorongan, serta uluran tangan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Umi Hijriah, S.Ag., M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
3. Dr. Baharudin, M.Pd, selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Drs. Haris Budiman, M.Pd, selaku pembimbing I atas kesediaan dan keikhlasannya memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang diberikan selama penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Sunarto, M.Pd.I, selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen serta staff Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

7. Bapak Jeni Arif Nugroho S.Pd.I, selaku guru PAI di SMAN 01 Mesuji Timur yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
8. Bapak dan Ibu serta staff SMAN 01 Mesuji Timur.
9. Siswa-siswi kelas XI SMA N 01 Mesuji Timur.
10. Kepada keluarga yang terkasih yang selalu mendoakan dan memberikan semangat untuk dapat menyelesaikan tugas skripsi ini.
11. Teman-teman angkatan 2019 Jurusan Pendidikan Agama Islam, teman-teman KKN-DR desa Eka Mulya, Kec. Mesuji Timur, Kab. Mesuji dan teman-teman PPL di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.
12. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, dan berkenan membalas semua kebaikan dan keikhlasan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 28 Januari 2024
Penulis,

Septi Wulan Sari
NPM.1911010437

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	vii
HALAMAN PERSETUJUAN	ix
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	xii
RIWAYAT HIDUP	xiii
KATA PENGANTAR	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
LAMPIRAN	xxi

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	5
C. Identifikasi dan Batasan Masalah	16
D. Rumusan Masalah	16
E. Tujuan Pengembangan	17
F. Manfaat Pengembangan	17
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	18
H. Sistematika Penulisan	24

BAB II LANDASAN TEORI **25**

A. Deskripsi Teoretik	25
1. Modul Pembelajaran	25
a. Pengertian Modul	25
b. Fungsi Modul	27
c. Tujuan Penyediaan Modul	28
d. Karakteristik Modul	28
e. Kelebihan dan Kelemahan Modul	30
f. Langkah-Langkah Penyusunan Modul	31
g. Pengertian Modul Elektronik (e-modul)	33
h. Manfaat Modul Elektronik	36
i. Karakteristik Modul Elektronik	37
j. Kelebihan dan Kelemahan Modul Elektronik	37

k.	Kelebihan dan Kelemahan Modul Elektronik	40
l.	Perbedaan Modul Elektronik dengan Modul Cetak	41
2.	Pendidikan Agama Islam	42
a.	Pengertian Pendidikan Agama Islam	42
b.	Karakteristik Pendidikan Agama Islam	46
c.	Tujuan Pendidikan Agama Islam	47
d.	Macam-Macam Metode Pembelajaran	51
e.	Materi Pembelajaran.....	52
3.	Canva.....	62
a.	Pengertian Canva	62
b.	Kelebihan dan Kekurangan Canva	64
c.	Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva	64
4.	Hasil Belajar	66
a.	Pengertian Hasil Belajar.....	66
b.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	73
B.	Teori-teori Tentang Pengembangan Model	79
1.	Pengertian Penelitian Pengembangan	79
2.	Model ADDIE	83
BAB III METODE PENELITIAN		91
A.	Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan	91
B.	Desain Penelitian Pengembangan	91
C.	Prosedur Penelitian Pengembangan	92
D.	Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	95
E.	Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan	95
F.	Instrumen Penelitian	95
G.	Uji Coba Produk	99
H.	Teknik Analisis Data	100
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		105
A.	Deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan	105
1.	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	105
2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	108
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	109
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	131

5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	139
B. Deskripsi dan Analisis Data Uji Coba Produk	140
C. Kajian Produk Akhir	142
BAB V PENUTUP	145
A. Simpulan	145
B. Rekomendasi	146
DAFTAR RUJUKAN	147
LAMPIRAN-LAMPIRAN	154



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	15
Tabel 2.1 Perbedaan Modul Elektronik dengan Modul Cetak	41
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	96
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	97
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	98
Tabel 3.4 Persentase terhadap Pilihan Jawaban Validasi	101
Tabel 3.5 Kategori Jawaban Kemenarikan	102
Tabel 3.6 Kriteria Respon Kemenarikan	102
Tabel 3.7 Kategori Nilai <i>N-gain</i>	103
Tabel 4.1 KD dan Tujuan Pembelajaran	107
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Materi	120
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi Media	122
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Bahasa	124
Tabel 4.5 Tampilan Sebelum dan Sesudah Perbaikan Ahli Materi	127
Tabel 4.6 Tampilan Sebelum dan Sesudah Perbaikan Ahli Media	128
Tabel 4.7 Tampilan Sebelum dan Sesudah Perbaikan Ahli Bahasa	129
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Praktisi (Pendidik)	132
Tabel 4.9 Hasil Kemenarikan Produk Peserta Didik	134
Tabel 4.10 Data Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas XI IPA.....	135
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan <i>N-gain</i>	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Nilai Hasil Ujian Tengah Semester Kelas XI IPA	21
Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Canva	65
Gambar 2.2 Tampilan Halaman Pertama Desain Canva	66
Gambar 2.3 Tampilan Masuk Template dan Mengedit	67
Gambar 2.4 Tampilan Menyiapkan Hasil Desain	68
Gambar 2.5 Model Penelitian ADDIE	84
Gambar 4.1 Hasil Angket Pra Penelitian oleh Siswa	106
Gambar 4.2 Cover Modul Elektronik	111
Gambar 4.3 Kata Pengantar	112
Gambar 4.4 Daftar Isi	112
Gambar 4.5 Pendahuluan	113
Gambar 4.6 Petunjuk Penggunaan Modul Elektronik	114
Gambar 4.7 Capaian Pembelajaran	115
Gambar 4.8 Peta Konsep	115
Gambar 4.9 Uraian Materi	116
Gambar 4.10 Latihan Siswa	116
Gambar 4.11 Video Pembelajaran	117
Gambar 4.12 Referensi	118
Gambar 4.13 Evaluasi Akhir	118
Gambar 4.14 Profil Pengembang	119
Gambar 4.15 Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	121
Gambar 4.16 Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	123
Gambar 4.17 Grafik Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa	125
Gambar 4.18 Grafik Hasil Penilaian Pendidik	133

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Materi	155
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Media	159
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Bahasa	163
Lampiran 4 Lembar Respon Pendidik	166
Lampiran 5 Lembar Respon Peserta Didik	169
Lampiran 6 Lembar Soal <i>Pretest</i>	172
Lampiran 7 Lembar Soal <i>Posttest</i>	178
Lampiran 8 Hasil UTS Kelas XI IPA	184
Lampiran 9 Hasil Uji Kemearikan Peserta Didik	185
Lampiran 10 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas XI IPA.....	187
Lampiran 11 Dokumentasi Validasi Produk dengan Para Ahli	188
Lampiran 12 Dokumentasi Pra-Penelitian di SMA N 01 Mesuji Timur	190
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian di SMA N 01 Mesuji Timur	191
Lampiran 14 Lembar Pengantar Validasi Materi	197
Lampiran 15 Lembar Pengantar Validasi Media	198
Lampiran 16 Lembar Pengantar Validasi Bahasa	199
Lampiran 17 Lembar Keterangan Validasi Materi	200
Lampiran 18 Lembar Keterangan Validasi Media	201
Lampiran 19 Lembar Keterangan Validasi Bahasa	202
Lampiran 20 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	203
Lampiran 21 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media	206
Lampiran 22 Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa	209
Lampiran 23 Lembar Instrumen Respon Pendidik	211
Lampiran 24 Surat Pra-Penelitian SMA N 01 Mesuji Timur	213
Lampiran 25 Surat Balasan Pra-Penelitian SMA N 01 Mesuji Timur	214
Lampiran 26 Surat Penelitian SMA N 01 Mesuji Timur	215
Lampiran 27 Surat Balasan Penelitian SMA N 01 Mesuji Timur	216

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam skripsi, maka pada bagian ini penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam kata kunci judul penelitian ini **“Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 01 Mesuji Timur”** adapun penjelasannya yaitu:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah sebuah penelitian, biasa digunakan dalam pendidikan yang disebut penelitian pengembangan. Penelitian pendidikan dan pengembangan, yang lebih kita kenal dengan *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan ini kadang disebut juga sebagai suatu pengembangan berbasis pada penelitian atau juga disebut *research-based development*. *Research and Development* merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji keefektifan produk dan validitas dalam penerapannya.² Penelitian pengembangan diartikan sebagai kajian sistematis tentang proses perancangan, pengembangan, evaluasi program dan produk pembelajaran, serta memenuhi kriteria konsistensi internal dan efektivitas penggunaan program atau produk tersebut. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Pengembangan biasanya berupa proses, rancangan dan produk.

² Hanafi, “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan,” *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. 4 no. 2 (2017): 130.

2. Modul Elektronik

Modul merupakan suatu paket yang didesain dan disusun sedemikian rupa untuk kepentingan belajar siswa. Komponen petunjuk guru, lembaran kegiatan siswa, lembar kerja, kunci lembar kerja, lembaran tes dan kunci lembar tes biasanya terdapat dalam satu paket modul. Menurut Zuhaini modul adalah bahan ajar yang dibuat oleh pendidik untuk memudahkan pembelajaran mandiri bagi siswa. Saat ini dalam dunia pendidikan, ada dua jenis modul yang banyak dikembangkan, yaitu modul cetak dan modul elektronik.³

Modul elektronik adalah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang telah disusun secara sistematis ke dalam satuan-satuan pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditampilkan dalam format elektronik. Format ini mencakup animasi, audio, dan navigasi. Modul elektronik adalah bahan ajar berupa modul elektronik yang memuat tampilan gambar, animasi, video dan audio yang bertujuan meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, sehingga dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik di rumah ataupun di sekolah.⁴

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah salah satu usaha dalam ranah pendidikan yang disadari seorang pendidik dalam rangka mencapai tujuan untuk meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam melalui berbagai macam aktivitas bimbingan, kajian, pengajaran serta

³ Anggraini Diah Puspitasari, "Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA," *Journal Pendidikan Fisika*, Vol. 7 no. 1 (2019): 20, <https://doi.org/10.24252/jpf.v7i1.7155>.

⁴ Haerul Pathoni, Wulan Sari, dan Jufrida, "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional Pada Materi Konsep Dasar Fisika Inti Dan Struktur Inti Mata Kuliah Fisika Dan Inti," *EduFisika* 02 (2017): 39.

pelatihan yang telah ditentukan untuk mendapatkan ilmu agama Islam.⁵

Pendidikan agama Islam (PAI) merupakan bagian dari pendidikan Islam dan pendidikan Nasional, yang menjadi mata pelajaran wajib di setiap lembaga pendidikan agama Islam. Pendidikan agama Islam sebagaimana tertuang dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) PAI di sekolah umum, dijelaskan bahwa pendidikan agama Islam adalah usaha sengaja dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik agar mengetahui, memahami, menghayati dan mengimani ajaran Islam, serta tuntunan untuk menghormati pemeluk agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan umat beragama guna mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa.

4. Aplikasi Canva

Aplikasi canva adalah alat web atau salah satu aplikasi sederhana, gratis, dan berbayar berbasis online yang dapat kita manfaatkan dalam membuat media pembelajaran yang mudah digunakan.⁶ Canva merupakan program atau website desain online yang menawarkan berbagai desain grafis untuk media antara lain presentasi, poster, grafik, spanduk, editing foto, instagram cover, facebook cover, dan undangan.⁷

Berbasis aplikasi canva yakni menggunakan aplikasi canva sebagai pemanfaatan teknologi yang dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran, memberi keramahan serta kemudahan dalam membuat desain apapun, dengan animasi yang telah tersedia dan dapat

⁵ Muhammad Ridwan, "Pembentukan Kepribadian Anak Dalam Islam Berdasarkan Al-Qur'an Surat Luqman Ayat 12 sampai ayat 19," Skripsi, Edumaspul-*Jurnal Pendidikan*, Vol. 8 no. 1 (2018), 79-96.

⁶ Ani Rohma dan Ummu Sholihah, "Pengembangan Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 9 no. 3 (2021): 294, <http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>.

⁷ Riono dan Fauzi, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva," *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8 no. 1 (2022): 119, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1921>.

dipublikasikan langsung dimanapun. Dengan menggunakan aplikasi canva media pembelajaran yang dibuat menggunakan desain yang beragam dan menarik dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran yang berupaya menciptakan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan mandiri, serta tidak monoton dan tidak membosankan.

5. Hasil Belajar Siswa

Menurut Wina Sanjaya, belajar bukanlah hanya mengumpulkan pengetahuan, namun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.⁸ Belajar adalah perubahan tingkah laku yang dilakukan individu sehingga terdapat penambahan ilmu pengetahuan, sikap, serta keterampilan sebagai suatu rangkaian kegiatan dalam menuju perkembangan pribadi manusia secara keseluruhan. Hasil belajar merupakan hasil pembelajaran dari suatu individu berinteraksi dengan lingkungannya secara positif dan aktif. Menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar merupakan kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran.⁹ Sedangkan menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah atau kelas tertentu.

6. SMAN 01 Mesuji Timur

SMA Negeri 01 Mesuji Timur merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMA (Sekolah Menengah Atas) yang terletak di Desa Eka Mulya, Jalan Pangeran Diponegoro, Kecamatan Mesuji Timur, Kabupaten Mesuji, Provinsi Lampung. Dalam menjalankan kegiatannya, SMAN 01 Mesuji Timur berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011), 112.

⁹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat*, Vol. 03 no. 01 (2018): 175.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar dalam kemajuan bangsa. Dengan mengikuti proses pembelajaran merupakan proses awal terciptanya generasi dan membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas, yang dimaksud dengan sumber daya manusia yang berkualitas adalah manusia yang dapat memanfaatkan semua potensinya dan mampu merebut peluang di masa depan untuk kejayaan bangsa serta negaranya.¹⁰ Menurut penjabaran Moh.Roqib, bahwa pendidikan merupakan proses pembenaran, pembaruan, dan penuntasan tentang kapasitas serta kemampuan manusia. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha manusia dalam membina maupun memperbaiki sikap dan kepribadian sesuai dengan unsur atau nilai-nilai kebudayaan yang ada di dalam suatu masyarakat.¹¹

Dengan maksud optimalisasi yang berlangsung seumur hidup, pendidikan merupakan pengalaman yang dirancang yang berbentuk pendidikan formal, informal, dan non-formal di sekolah dan di luar sekolah. Kemampuan individu yang dipertimbangkan sehingga dikemudian hari dapat memerankan peran hidup dengan tepat. Seseorang yang berpendidikan mempunyai ilmu pengetahuan maka lebih mudah menjalani kehidupan dimanapun tempatnya berada. Sebagaimana terkandung dalam firman Allah Swt dalam Al-Qur'an surah Thaha ayat 114:

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ ۚ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ
وَحْيُهُ ۗ وَفُلٌ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

“Maka Maha Tinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai diwahyukan

¹⁰ Washudin, “Eksistensi Pendidikan Islam Pasca Reformasi (Versi Elektronik),” *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, Vol. 4 no. 01 (2018): 89.

¹¹ Moh.Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Pema An Najah Press, 2017), 15.

kepadamu, dan katakanlah, 'Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku'."¹²

Pendidikan menjadikan individu dapat memiliki derajat yang tinggi di sisi Allah Swt. terkandung dalam Al-Qur'an surat al-Mujadalah ayat 11 Allah Swt berfirman:

.... يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

"...niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat..."

Berdasarkan ayat diatas bahwa pendidikan sangat penting serta menjadi suatu hal dasar bagi kehidupan seluruh manusia. Mengingat betapa pentingnya menuntut ilmu sehingga umat muslim diperintahkan atau diwajibkan untuk menuntut ilmu dimanapun dan kemanapun. Dan Allah Swt akan mengangkat derajat orang-orang yang beramal saleh dan beriman serta berpengetahuan. Ilmu yang dimaksudkan, bukan hanya ilmu keagamaan melainkan juga ilmu-ilmu yang lainnya yang bermanfaat dan bertujuan membuat setiap manusia yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak paham menjadi paham, bersikap tidak seperti yang diharapkan menjadi bersikap sesuai yang diharapkan, serta dari yang awalnya tidak berbuat menjadi dapat berbuat. Kegiatan pendidikan merupakan proses usaha membentuk aspek kemanusiaan secara utuh, terpadu, lengkap, dan keseluruhan. Dapat dikatakan juga dengan pembentukan kepribadian.¹³

Seperti yang dikatakan oleh Mulyasa dalam Kamsinah bahwa prinsipnya pendidikan bertujuan mengantar peserta didik supaya dapat mengembangkan seluruh potensi dalam diri mereka sehingga nanti dikemudian hari dapat menjadi manusia yang pandai, terampil dan cakap serta mampu hidup

¹² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya* (Bandung: Diponegoro, 2018).

¹³ Zakiah Daradjat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Cet. III, Jakarta: PT Bumi Aksara), 72.

secara layak dan hidup mandiri dalam memenuhi hidup mereka.¹⁴

Pemerintah telah menyelenggarakan pendidikan dengan tujuan guna mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan diperlukan dan dibutuhkan setiap orang untuk menghadapi perkembangan zaman yang saat ini sudah memasuki era globalisasi. Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang saat ini kian pesat dan memiliki peran penting dalam pendidikan dan pembelajaran. Ketertinggalan dalam pendidikan yang terjadi di Indonesia disebabkan salahsatunya adalah karena proses pembelajaran di Indonesia masih menggunakan pola lama, yaitu dengan peserta didik duduk di dalam kelas mendengarkan materi yang disampaikan oleh pendidik atau guru.¹⁵

Dalam hal tercapainya tujuan pendidikan, maka bahan pelajaran, teknik pelaksanaan pengajaran, metode, alat dan sarana yang digunakan dapat menunjang pencapaian tujuan pengajaran dengan efektif dan efisien. Begitu juga dengan pengajaran Pendidikan Agama Islam ada beberapa hal yang menjadi tujuan saat ini dari kegiatan pembelajaran salah satunya ialah memperkuat atau memperkokoh keimanan peserta didik.

Demikian dengan tujuan pembelajaran Agama Islam harus berisi dengan hal-hal yang bisa menumbuhkan serta memperkuat iman dan juga mendorong pada kesenangan mengamalkan ajaran Islam. Tujuan pembelajaran tersebut hendaknya mengandung penanaman dan sifat pemberian ilmu agama (kognitif) serta keterampilan mengamalkan ajaran agama (psikomotorik). Tujuan tersebut hendaknya mengandung pembinaan manusia sebagai makhluk individu yang hidup sesuai kodrat yang dibawa sejak lahir serta juga meliputi pembinaan manusia sebagai makhluk sosial. Ia harus mampu berbuat dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosialnya sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang

¹⁴ Kamsiah, *Tugas dan Tanggung Jawab Guru dalam Pendidikan Islam* (Cet.I, Makassar: Alauddin University Press, 2014), 3.

¹⁵ Cecep Abdul Cholik, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia," *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, Vol. 2 no. 6 (2017): 29.

baik.¹⁶ Menurut Islam tujuan dari pendidikan adalah membentuk manusia supaya cerdas, sehat, tunduk dan patuh kepada Tuhan serta menjauhi larangan-laranganNya. Oleh sebab itu guru sebagai pendidik berperan penting dalam proses terlaksananya tujuan pendidikan nasional maupun menurut Islam.

Proses pembelajaran yang berubah menjadi tantangan dunia pendidikan termasuk bagi seorang guru. Guru sebagai garda terdepan bagi dunia pendidikan. Guru zaman dulu tidak dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi guru zaman sekarang harus melek teknologi serta dituntut menguasai ilmu pengetahuan mengikuti perkembangan terkini, menyesuaikan serta memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran saat ini berkembang dengan memanfaatkan teknologi yang sudah tak terbatas ruang dan waktu dimana pembelajaran dapat dilakukan tidak mengenal jarak, dimanapun dan kapanpun. Oleh sebab itu revolusi pembelajaran menjadi sebuah tujuan. Keterbatasan sarana dan prasarana tidak lagi menjadi hambatan inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran. Semua masalah yang berhubungan dengan sarana pembelajaran bisa diselesaikan dengan penguasaan media dan metode, oleh sebab itu belajar dan menguasai perkembangan teknologi menjadi keharusan bagi pendidikan.¹⁷

Guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, perlu adanya model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dikembangkan. Inovasi menjadi jalan alternatif yang dapat menjadikan guru melek, mampu menguasai bahkan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut perlu dilakukan supaya proses pembelajaran yang terkesan monoton, membosankan dan kurang menarik akan menghambat transfer of knowledge. Oleh sebab itu media pembelajaran menjadi penting guna menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, bervariasi dan tidak membosankan saat proses pembelajaran berlangsung.

¹⁶ Zakiah Darajat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, 78.

¹⁷ Joenaidy Muis, *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri* (Jakarta: Laksana), 12.

Seorang guru sebagai pendidik dalam membuat suatu pembelajaran harus profesional serta bisa menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga peserta didik bisa mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman dan tidak merasa bosan. Para pendidik di era globalisasi dituntut dapat melihat kondisi lapangan pendidikan, sosial kemasyarakatan, serta zaman dan mengatahui problematika yang sedang dihadapi supaya materi yang disampaikan sesuai dan tepat sasaran ke arah yang lebih cemerlang dalam perubahan masyarakat.¹⁸

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan atau sistem pembelajaran yaitu pengembangan kurikulum dilaksanakan dengan mengacu pada standar nasional agar dapat mewujudkan tujuan pendidikan nasional serta kurikulum dasar dan struktur kurikulum pendidikan yang ditetapkan pemerintah.¹⁹ Di Indonesia mengaplikasikan kurikulum 2013 atau yang biasa kita sebut K13, yang mana bentuk pengembangan dari KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). K13 menuntut peserta didik untuk aktif, kreatif, inovatif dan memiliki keterampilan mandiri. Sistem pembelajaran dari kurikulum 2013 yang harus tetap diterapkan oleh sekolah saat ini yaitu sistem pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan peserta didik. Sistem pembelajaran tersebut harus menyenangkan, menantang, interaktif, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang cukup bagi kemandirian, prakarsa dan kreativitas sesuai minat, bakat dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.²⁰

Pendidik sebagai pemegang kendali utama dalam keberhasilan proses dan tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga dalam keberhasilan belajar bisa meningkat. Untuk itu guru sebagai pendidik harus mempunyai beberapa keterampilan yaitu keterampilan mengajar, mengelola tahapan

¹⁸ Marjuni, *Rekonstruksi Pendidikan Islam dalam Diskursus Pembebasan Kaum Mustadh'afin* (Cet I, Makassar: Alauddin University Press, 2013), 79.

¹⁹ Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, "Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional," 2003.

²⁰ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdayakarya, 2014), 37.

pembelajaran, serta keterampilan pemanfaatan metode yang ada.²¹ Dalam proses pembelajaran yang baik dan bagus, hendaknya menggunakan berbagai macam metode mengajar yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran tergantung dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Peran pendidik yaitu memilih metode yang tepat agar terciptanya proses belajar mengajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Maka untuk itu pendidik bisa membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik baik dalam menggunakan bahan ajar, metode, model, serta media pembelajaran. Dengan demikianlah pendidik yang dapat mengetahui peserta didiknya yang berhasil atau belum dalam keberhasilan atau tercapainya pembelajaran.

Seperti yang terkandung dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 125:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhan-mu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”

Untuk mencapai tujuan pendidikan, maka yang paling utama dan diutamakan yaitu meningkatkan profesionalitas seorang guru dalam suatu pembelajaran yang diukur dari pendekatan kompetensi. Seorang guru yang profesional harus menguasai berbagai kompetensi, yakni kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, keilmuan, sosial serta kompetensi

²¹ Nofriza, “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Problem Solving di Kelas IV SD Negeri 35 Ambacang Kamba Kecamatan Bayang,” *Inovasi Pendidikan*, Vol.5 no.1 (2018): 130-151, <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/6213/3194>.

kepribadian. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pemanfaatan bahan pembelajaran dan media guna mendapatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar adalah hasil dari interaksi tindak belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran yakni melibatkan dua subjek, yaitu pendidik dan peserta didik yang akan menghasilkan perubahan berupa non-fisik yaitu perubahan sikap, kecakapan maupun pengetahuan pada diri peserta didik tersebut sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran.²² Maka untuk itu, dalam pengoptimalan proses pembelajaran serta hasil belajar hendaknya kita dapat melihat faktor-faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran diantaranya yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internalnya yaitu faktor kelelahan, jasmani dan psikologis, sedangkan dari faktor eksternal diantaranya faktor keluarga, masyarakat dan sekolah. Untuk itu guru diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada karena adanya faktor yang tidak mendukung dalam proses pembelajaran supaya tidak mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan sistem pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik bukan hanya pada guru saja, tetapi terdapat faktor lain yang berpengaruh juga. Faktor itu adalah faktor sumber belajar dan media belajar. Menurut Sadiman dkk, media dijadikan suatu alat perantara yang dapat menyampaikan informasi ataupun pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga bisa merangsang perasaan, minat, dan pikiran serta perhatian pembelajar.²³ Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran guna membangkitkan minat, perhatian, perasaan dan fokus peserta didik sehingga proses interaksi edukasi serta komunikasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat dan berdayaguna.

²² Eko Putra Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidikan dan Calon Pendidik)*, (Cet.VI, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 25.

²³ Hanif Nur Fauzi dan Yuyun Rosliyah, "Persepsi Pembelajar Terhadap Media Kamus Berbasis Web Bagi Pembelajar Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar," *Chi'e: Journal of Japanese Learning and Teaching*, " Vol. 8 no. 1 (2020): 26-32, <https://doi.org/10.15294/chie.v8i1.35752>.

Firman Allah Swt dalam Al-Qur'an yang berhubungan dengan media pembelajaran adalah Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 89:

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى
لِّلْمُسْلِمِينَ □

“Dan Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri (muslim)”.

Berdasarkan ayat tersebut secara tidak langsung Allah Swt mengajarkan manusia untuk menggunakan alat atau benda sebagai media dalam menjelaskan segala sesuatu. Sebagaimana Allah Swt menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw untuk menjelaskan segala sesuatu, maka sudah sepatutnya seseorang menggunakan media tertentu dalam menjelaskan segala hal.

Penelitian ini mengembangkan faktor sumber belajar yang sekaligus di dalamnya terdapat media belajar, sumber belajar adalah bahan yang dipakai oleh siswa guna mempelajari mata pelajaran. Menurut Depdiknas dalam Rayandra Asyhar menerangkan sumber belajar merupakan segala sesuatu yang terdapat di sekitar lingkungan belajar secara fungsional dapat digunakan untuk mengoptimalkan hasil belajar.²⁴ Berdasarkan penjelasan kemendikbud bahwa sumber belajar dapat berasal dari berbagai macam, tetapi sumber belajar berupa bahan ajar menjadi titikberat dalam penelitian ini.

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan oleh seorang guru untuk membantu melaksanakan suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan efektif apabila memadukan beberapa hal, diantaranya ialah menggunakan metode yang tepat, penyampaian materi jelas, serta bahan ajar dan media yang memadai. Bentuk-bentuk

²⁴ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2011), 8.

bahan ajar berupa bahan ajar cetak, interaktif, audio dan audio visual. Bahan ajar cetak adalah seperangkat bahan yang di dalamnya terdapat materi atau isi pelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang dimasukkan dalam suatu teknologi cetak.²⁵

Suatu panduan belajar yang bisa membantu belajar peserta didik yaitu panduan belajar yang mampu mempertimbangkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang berfokus kemandirian yakni modul elektronik. Modul elektronik merupakan salah satu bahan ajar pembelajaran. Modul elektronik adalah bahan ajar yang sengaja disusun di dalamnya memuat tampilan audio, video, gambar serta animasi. Modul elektronik merupakan bahan ajar yang di dalamnya terdapat materi, strategi, metode dan batasan penilaian yang telah direncanakan dengan menarik dan metodis guna mencapai kemampuan normal pada mata pelajaran. Kehadiran modul elektronik juga harus dimanfaatkan sebagai pembelajaran yang cerdas, cakap dan layak. Selain itu modul elektronik juga dituntut sebagai salah satu dari aset pembelajaran baru bagi peserta didik dalam peningkatan pemahaman dan juga hasil belajar.

Dalam penelitian ini menggunakan bahan ajar berupa modul elektronik untuk mengukur seberapa besar pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan membandingkan dua sampel yang diberikan perlakuan berbeda. Bahan ajar modul dikemas berbasis aplikasi canva yang dimana dalam penyajian materinya disusun dengan langkah-langkah penyusunannya.

Pendidik menjadi pemegang kendali utama supaya proses pembelajaran berhasil serta tujuan pembelajaran dapat tercapai, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Untuk itu guru harus memiliki keterampilan mengajar, keterampilan mengelola tahapan pembelajaran, serta memanfaatkan metode yang ada.²⁶ Permasalahan tentang hasil belajar yang kurang

²⁵ Cecep dan Daddy, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2020), 157.

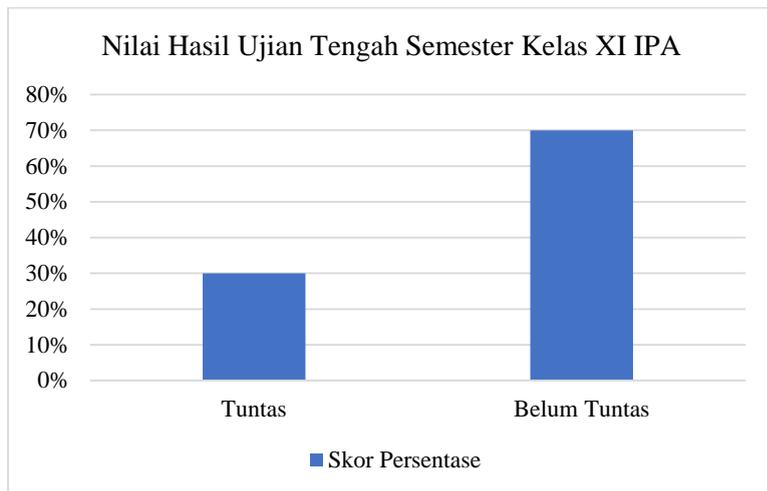
²⁶ Nofriza, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode *Problem Solving* di Kelas IV SD Negeri 35

maksimal atau dibawah rata-rata merupakan permasalahan yang dihadapi oleh setiap pendidik. Dengan menggunakan model, metode, bahan ajar, dan media pembelajaran pendidik dapat membuat kegiatan pembelajaran yang menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Interaksi antara pendidik dan siswa harus dikembangkan dengan suasana yang menyenangkan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan memenuhi tujuan pembelajaran.

Maka berdasarkan hasil wawancara awal dengan Bapak Jeni Arif Nugroho, S.Pd.I selaku guru Pendidikan Agama Islam diperoleh informasi bahwa masih ada sejumlah siswa yang hasil belajarnya belum mencapai nilai yang ditentukan, guru menggunakan bahan ajar yang ada di sekolah dan bahan ajar dari internet tetapi dengan hasilnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum mencapai nilai yang ditentukan. Untuk media yang dipakai dalam proses pembelajaran yaitu papan tulis dan handphone karena terbatasnya sarana, dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode ceramah dan diskusi. Penggunaan modul elektronik berbasis aplikasi canva juga belum diterapkan di SMA Negeri 01 Mesuji Timur.

Kemudian berdasarkan hasil angket pra penelitian kepada sejumlah siswa kelas XI IPA dan IPS sebanyak 53 siswa, di SMA Negeri 01 Mesuji Timur. Menurut sejumlah siswa tersebut dalam proses pembelajaran, bahan ajar yang digunakan berupa buku guru, buku paket, dan internet serta materi-materi yang disampaikan lebih banyak menggunakan papan tulis sehingga membuat siswa lebih banyak mendengarkan dan mencatat materi, dan membuat pelajaran menjadi monoton. Sejumlah siswa merasa kesulitan atau kurang memahami dalam belajar Pendidikan Agama Islam, 56% siswa menyatakan metode yang dipakai pendidik kurang menarik, 28% siswa menyatakan sebab bahan atau sumber belajar yang dipakai, dan 4% siswa menyatakan tidak mengerti dengan hal-hal yang belum mereka pahami.

Penelitian ini difokuskan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan produk untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Dalam penelitian ini peneliti mengambil bahan ajar berupa modul elektronik, secara sederhana dapat dartzikan sebagai modul yang dijadikan bentuk elektronik yang bisa diakses melalui handphone atau gadget.



Gambar 1.1 Grafik Nilai Hasil Ujian Tengah Semester Kelas XI IPA SMA N 01 Mesuji Timur

Dilihat dari grafik diatas dapat dijelaskan bahwa, hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI IPA SMA N 01 Mesuji Timur masih ada yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), nilai ketuntasan minimal sebesar 75, dan hanya beberapa siswa yang mendapatkan nilai dengan kriteria baik. Hal ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran dan metode yang digunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kurang efektif dan belum mendapatkan hasil belajar yang baik dan memuaskan.

Berdasarkan keterangan di atas peneliti mencoba mengamati prosedur pembelajaran dalam materi Pendidikan Agama Islam melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam. Melalui penggunaan Modul Elektronik dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 01 Mesuji Timur”**.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan kurang menunjang karena pendidik masih memanfaatkan bahan ajar yang tersedia di sekolah seperti buku paket.
- b. Bahan ajar modul elektronik berbasis aplikasi canva yang dikembangkan oleh guru belum diterapkan di sekolah.
- c. Hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI kurang maksimal.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, supaya penelitian ini dapat terarah serta mendalam maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu pengembangan modul elektronik mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi akidah akhlak: berperilaku terpuji menghargai karya orang lain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 01 Mesuji Timur.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan modul elektronik mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva?

2. Berapa tingkat kelayakan modul elektronik mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva?
3. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul elektronik pada mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva di SMAN 01 Mesuji Timur?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan pengembangan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan modul elektronik mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan modul elektronik mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul elektronik pada mata pelajaran PAI berbasis aplikasi canva di SMAN 01 Mesuji Timur.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dilakukan penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta menjadi salah satu inovasi dalam pemanfaatan ilmu teknologi informasi ke arah positif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif sumber belajar dan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang bisa diakses melalui *gadget* masing-masing, memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar dhasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai alternatif bahan masukan dalam meningkatkan keterampilan pendidik dan kualitas pembelajaran PAI dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Memberikan sebuah informasi kepada peneliti pada bidang pendidikan pengembangan, serta dapat secara efektif dan praktis menghasilkan suatu produk pengembangan berupa modul elektronik.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian **Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA N 01 Mesuji Timur.**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yaumi Khurotul Aini dengan judul “Pengembangan E-Modul Biologi Kearifan Lokal Kabupaten Oku Timur Berbasis Pendekatan Heutagogi Pada Kelas X MA”. Hasil penelitian ini menunjukkan kelayakan e-modul, hasil validasi materi mendapat persentase 94,1%, ahli bahasa 91,4%, dan ahli media 98%. Respon pendidik 91% dan respon peserta didik 88,9%. Produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.²⁷

Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan modul elektronik, sedangkan perbedaannya adalah model pengembangan yang digunakan, Yaumi Khurotul Aini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan kedua yaitu objek penelitian, Yaumi menggunakan mata pelajaran biologi kelas X MA, sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran PAI kelas XI SMA.

²⁷ Yaumi Khurotul Aini, “Pengembangan E-Modul Biologi Kearifan Lokal Kabupaten Oku Timur Berbasis Pendekatan Heutagogi Pada Kelas X MA” (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2023).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Wirandi Anwar dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan Modul PAI Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Barru”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase terbesar hasil belajar kognitif akhir peserta didik kelas eksperimen berada pada kategori baik yakni 25 peserta didik (65,79%). Berdasarkan hasil analisis, diperoleh variansi nilai *posttest* eksperimen lebih efektif daripada variansi nilai *posttest* kontrol. Sehingga penggunaan modul PAI berbasis pendekatan saintifik efektif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa.²⁸

Persamaan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada siswa dan pada mata pelajaran PAI. Perbedaannya terletak pada penyajiannya yakni Wirandi Anwar menggunakan modul yang membutuhkan kertas sebagai bahan cetak, sedangkan peneliti menggunakan modul elektronik yang merupakan bentuk modifikasi dari modul konvensional dan objek penelitian Wirandi Anwar menggunakan siswa SMA Negeri 1 Barru, sedangkan peneliti menggunakan siswa SMAN 01 Mesuji Timur.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Asminar Siregar dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Swasta IRA Medan”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dinyatakan layak atau valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan nilai skor rata-rata 84,5% dengan kategori sangat baik/valid. Dan terjadi peningkatan dalam motivasi belajar siswa, motivasi sebelum (*pre test*) dan sesudah menggunakan media (*post test*) diperoleh nilai selisih atau

²⁸ Wirandi Anwar, “Efektivitas Pemanfaatan Modul PAI Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Barru” (Skripsi: UIN Alauddin Makassar, 2018).

perbandingan sebesar 50 dan 66. Berdasarkan hasil dari perbandingan dari keduanya dengan menggunakan rumus *N-Gain* diperoleh nilainya sebesar 0,32 dengan kategori baik atau cukup efektif.²⁹

Persamaan pada penelitian ini terdapat pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Dan perbedaannya yaitu peneliti meneliti pada ranah mata pelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMAN sedangkan penelitian yang dilakukan Asminar Siregar meneliti pada ranah mata pelajaran matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMPS.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ani Rohma dan Ummu Sholihah dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas”. Hasil dari penelitian yaitu pengembangan audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran. Jenis penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE.³⁰
5. Penelitian yang dilakukan oleh Atika Wulan Permata dan Mustaji dengan judul “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teks Eksposisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 2 Maospati Magetan”. Hasil dari penelitian ini yaitu media e-modul teks eksposisi mata pelajaran bahasa Indonesia layak dan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.³¹
6. Penelitian yang dilakukan oleh Maudina Nuraisya Rahmayanti dengan judul “Pengemabngan E-Modul

²⁹ Asminar Siregar, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Swasta IRA Medan” (Skripsi: UIN Sumatera Utara Medan, 2021).

³⁰ Ani Rohma dan Ummu Sholihah, “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (2021), <http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>.

³¹ Atika Wulan Permata dan Mustaji, “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teks Eksposisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 2 Maospati Magetan,” Vol. 11 no. 4 (2021), <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/44014>.

Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Teknik Kerja Aseptis Di SMKN 1 Kuningan”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dan terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik.³²

Tabel 1.1
Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Yaumi Khurotul Aini (2023)	Pengembangan E-Modul Biologi I Kearifan Lokal Kabupaten Oku Timur Berbasis Pendekatan Heutagogi Pada Kelas X Ma	Pengembangan modul elektronik	Penggunaan model pengembangan dan objek penelitian	Pengembangan modul elektronik layak digunakan dalam proses belajar mengajar
2.	Wirandi Anwar (2018)	Efektivitas Pemanfaatan Modul PAI Berbasis Pendekatan Sainifik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Barru	Tentang peningkatan hasil belajar pada siswa	Terletak pada penyajiannya (modul dan e-modul)	Pemanfaatan modul PAI berbasis saintifik efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa

³² Maudina Nuraisya Rahmayanti, “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Teknik Kerja Aseptis Di SMKN 1 Kuningan”, Vol. 14 no. 1 (2023), <https://jp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JP/index>.

3.	Asminar Siregar (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Swasta IRA Medan	Penggunaan aplikasi canva	Tentang meningkatkan motivasi belajar siswa	Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dinyatakan layak atau valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan terjadi peningkatan dalam motivasi belajar siswa
4.	Ani Rohma dan Ummu Sholihah (2021)	Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas	Berbasis aplikasi canva dan model pengembangan	Tentang media audio visual	Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk diterapkan pada pembelajaran
5.	Atika Wulan	Pengembangan E-Modul	Tentang pengembangan	Materi teks eksposisi	Media e-modul teks

	Permata dan Mustaji (2021)	Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teks Eksposisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 2 Maospati Magetan	an e-modul pembelajaraan untuk meningkatkan hasil belajar	mata pelajaran bahasa Indonesia	eksposisi mata pelajaran bahasa Indonesia layak dan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa
6.	Maudina Nuraisya Rahmayanti	Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Flipbook Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Teknik Kerja Aseptis di SMKN 1 Kuningan	Pengembangan modul elektronik, penggunaan model pengembangan ADDIE, dan desain penelitian yang digunakan pada tahap penerapan <i>one group pretest-posttest</i>	Tentang berbasis flipbook dan objek penelitian	Pengembangan e-modul berbasis flipbook dinyatakan layak digunakan

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan rangkaian yang tercakup dalam kajian, dimana setiap bab sangat berkaitan satu sama lain untuk memudahkan pembahasan dan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu disusun sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi beberapa hal mengenai penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang teori digunakan. Uraian dalam bab ini yaitu deskripsi teoritik dan teori-teori tentang pengembangan.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi mengenai tempat dan waktu penelitian, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji-coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji-coba produk, dan teknik analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan mengenai deskripsi hasil penelitian pengembangan, deskripsi dan analisis data hasil uji-coba, dan kajian produk akhir.

5. Bab V Penutup

Bab ini menjelaskan mengenai simpulan dan rekomendasi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Modul Pembelajaran

a. Pengertian Modul

Modul merupakan unit terkecil dari pengajaran dan dari program pembelajaran, yang dipelajari siswa secara mandiri atau diajarkan. Modul adalah alat yang menyediakan materi pelajaran secara teratur, berurutan, logis, serta membimbing siswa melalui konten dan penilaian. Modul merupakan sebuah buku yang ditulis untuk tujuan supaya peserta didik bisa belajar secara mandiri dengan atau tanpa bimbingan pendidik. Menurut Asyar dalam Cecep & Daddy modul adalah salah satu dari bahan ajar berbasis cetakan yang dirancang untuk belajar peserta didik secara mandiri.³³

Menurut Daryanto bahwa modul merupakan salah satu bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar secara terencana dan dirancang untuk membantu peserta didik menguasai materi dan evaluasi. Modul merupakan bentuk dari bahan ajar cetak yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu pendidik dan peserta didik. Modul mencakup komponen-komponen yang perlu diperhatikan, yaitu tujuan yang dicapai, materi yang sesuai dengan kompetensi dasar, latihan-latihan dan evaluasi.³⁴ Sebuah modul merupakan pernyataan satuan pembelajaran dengan tujuan-tujuan, proses

³³ Cecep dan Daddy, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 157.

³⁴ Ismu Fatikhah dan Nurma Izzati, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Bermuatan Emotion Quotient Pada Pokok Bahasan Himpunan," *Jurnal Eduma*, Vol. 4 no. 2 (2015): 49, <http://jurnal/index.php/eduma/article/view/29>.

aktivitas belajar yang memungkinkan peserta didik memperoleh kompetensi-kompetensi yang belum dikuasainya serta mengevaluasi kompetensinya guna mengukur keberhasilan belajar.³⁵

Secara linguistik, term modul berasal dari bahasa Inggris “*mudule*” yang berarti unit, bagian, atau bermakna latihan, kursus, pelajaran. Apabila dikaitkan dengan model yang memiliki makna pola, contoh, corak, acuan, dan lain-lain yang akan dihasilkan, maka model modul merupakan contoh belajar yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat mencontoh, serta menyerap pelajaran yang sudah dipolakan secara spesifik. Ibrahim mengemukakan bahwa modul adalah salah satu bahan belajar baik mandiri atau konvensional yang dirancang sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami, terukur, dan terarah guna mencapai tujuan pembelajaran.³⁶

Modul merupakan bahan ajar pembelajaran terdapat isi yang spesifik dan relatif singkat yang dirancang guna mencapai tujuan pembelajaran. Di dalam sebuah modul biasanya terdapat serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan materi, media serta evaluasi yang terkoordinasi dengan baik. Modul merupakan bahan ajar yang dirancang secara sistematis difungsikan sebagai sarana belajar mandiri yang meliputi tujuan pembelajaran, panduan penggunaan, uraian materi, evaluasi dan umpan balik. Dengan modul siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuannya dalam menyerap materi pelajaran.³⁷

³⁵ Kokasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), 19.

³⁶ Elisabeth Tri Yekti Handayani, dkk, “Pengembangan Modul Pembelajaran Sanggul Modern,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 5 no. 3 (2019): 14-15, <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/111>.

³⁷ Slamet Triyono, *Dinamika Penyusunan E-Modul*, (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2021), 41-42.

Berdasarkan dari beberapa pengertian modul di atas maka disimpulkan bahwa modul pembelajaran adalah salah satu bahan ajar yang dirancang secara sistematis, operasional, terarah dan menarik sehingga dapat dengan mudah dipelajari oleh peserta didik secara kelompok maupun mandiri, yang mencakup tujuan pembelajaran, panduan penggunaan, uraian materi pembelajaran, evaluasi dan umpan balik serta tindak lanjut guna mencapai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Modul

Modul memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar mandiri. Maksudnya ialah penggunaan modul dalam kegiatan pembelajaran berfungsi meningkatkan kemampuan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa tergantung pada kehadiran pendidik.
- 2) Pengganti fungsi pendidik. Maksudnya modul merupakan bahan ajar yang harus mampu menjelaskan materi dengan baik dan mudah dipahami peserta didik sesuai usia dan tingkat pengetahuannya. Fungsi penjelas juga melekat pada pendidik, oleh karena itu, penggunaan modul pembelajaran bisa berfungsi sebagai pengganti fungsi atau peran pendidik.
- 3) Alat evaluasi. Maksudnya adalah dengan penggunaan modul peserta didik dituntut untuk dapat menilai dan mengukur sejauh mana tingkat penguasaan terhadap materi yang sudah dipelajari.
- 4) Bahan rujukan. Maksudnya adalah karena modul mencakup berbagai materi pembelajaran yang harus dipelajari peserta didik, maka modul juga

mempunyai fungsi sebagai bahan rujukan bagi peserta didik.³⁸

c. Tujuan Penyediaan Modul

Tujuan dari penyediaan modul sebagai berikut:

- 1) Mempermudah dan memperjelas dalam penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbal.
- 2) Mengatasi keterbatasan daya indra, ruang dan waktu bagi peserta didik maupun pendidik.
- 3) Dapat digunakan secara bervariasi dan tepat, seperti untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar, mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi secara langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lain, yang memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai kemampuannya.
- 4) Memungkinkan peserta didik mampu mengukur ataupun mengevaluasi hasil belajarnya.³⁹

d. Karakteristik Modul

Menurut Prastowo, modul pembelajaran mempunyai beberapa ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Modul dibuat guna sistem belajar mandiri.
- 2) Merupakan program pendidikan yang sistematis dan lengkap.
- 3) Berisi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan dan evaluasi (penilaian).
- 4) Berisi area diskusi yang terukur dan terfokus.
- 5) Disajikan secara komunikatif dengan dua arah.
- 6) Modul berfokus pada aktivitas pembelajaran pengguna.
- 7) Berusaha menggantikan sebagian peran mengajar.⁴⁰

³⁸ Nana, *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Fisika Berbasis Model Pembelajaran POE2WE*, (Jawa Tengah: Lakeisha Anggota IKAPI, 2022), 107.

³⁹ Kokasih, *Pengembangan Bahan Ajar*, 19.

Menurut Vembiarto modul memiliki ciri-ciri yakni:

- 1) Menggunakan paket pembelajaran yang bersifat belajar secara mandiri.
- 2) Penetapan tujuan pembelajaran dengan sangat jelas.
- 3) Terdapat asosiasi, struktur dan urutan pengetahuan.
- 4) Penggunaan berbagai media.
- 5) Pengakuan adanya perbedaan individu dalam belajar.
- 6) Peserta didik berpartisipasi aktif.
- 7) Bantuan langsung terhadap tanggapan bagi peserta didik.
- 8) Menilai penguasaan peserta didik yang telah diperoleh selama proses pembelajaran terhadap hasil belajar.

Menurut Sudjana biasanya modul memiliki beberapa karakteristik yaitu:

- 1) Berbentuk unit pengajaran lengkap dan terkecil.
- 2) Berisi serangkaian kegiatan belajar yang dibuat secara sistematis.
- 3) Berisi tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara khusus dan jelas.
- 4) Memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri dan merupakan realisasi perbedaan individual serta perwujudan dari pengajaran individual.⁴¹

Dalam penyusunan sebuah modul pembelajaran yang menarik menurut Daryanto meliputi beberapa karakteristik yaitu *Self Instructional* (pembelajaran diri

⁴⁰ Innany Mukhlisina, "Modul Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Petualangan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* 5, No. 2 (2017): 340, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4829>.

⁴¹ Najuah, dkk, *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 8.

sendiri), *Self Contained* (satu kesatuan utuh yang dipelajari), *Stand Alone* (tidak tergantung faktor lain atau berdiri sendiri), *Adaptive* (adaptif) dan *User Friendly* (bersahabat atau akrab).⁴² Dari beberapa karakteristik yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran memiliki karakteristik yang sangat baik untuk proses belajar secara mandiri.

e. Kelebihan dan Kelemahan Modul

Kelebihan dari modul adalah:

- 1) Menyediakan korelasi, sehingga dapat mengidentifikasi kekurangan serta melakukan revisi.
- 2) Dirancang dengan baik dan menarik, sehingga dapat memenuhi kebutuhan yang mengarah pada motivasi belajar peserta didik.
- 3) Tujuannya jelas yaitu supaya peserta didik belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Bersifat fleksibel karena materi dapat dipelajari dengan cepat dan bervariasi.
- 5) Dapat dipelajari secara mandiri.

Adapun kelemahan modul sebagai berikut:

- 1) Waktu belajar yang ditentukan oleh kurikulum sehingga membatasi waktu belajar yang seharusnya mempunyai kendali bebas terhadap waktu belajar untuk menyelesaikan paket studi.
- 2) Persiapan dan duplikasi modul yang relatif mahal.⁴³

⁴² Citra Kurniawan dan Dedi Kuswandi, *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*, (Lamongan: Academia Publication, 2021), 17.

⁴³ Atika Dwi Evitasari, "Self-Surriciency Optimization Of Student Learning Through Module," *Jurnal Conference Series*, Vol. 1 no. 2 (2018): 72, <https://doi.org/10.20961/shes.v1i2.26776>.

f. Langkah-Langkah Penyusunan Modul

Diuraikan oleh Widodo adapun langkah-langkah penyusunan modul sebagai berikut:

1) Penentuan Standar Kompetensi dan Penentuan Rencana Kegiatan Belajar Mengajar

Sebagai tahap awal dari proses pembelajaran standar kompetensi ditetapkan terlebih dahulu, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Sementara rencana kegiatan belajar-mengajar merupakan pengembangan dari standar kompetensi. Rencana kegiatan belajar-mengajar ini biasanya dibuat dalam suatu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau silabus.

2) Analisis Kebutuhan

Kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan pada awal pengembangan modul dimaksudkan supaya penyusun modul mengetahui apa saja hal yang perlu dimuat dalam suatu modul, sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna akhir modul.

Proses tersebut bisa ditempuh dengan cara berikut:

- a) Menetapkan kompetensi yang sudah dirumuskan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ataupun silabus.
- b) Mengidentifikasi dan menentukan ruang lingkup dari bagian kompetensi utama.
- c) Mengidentifikasi dan menentukan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dipersyaratkan.
- d) Menentukan judul modul yang akan disusun.

3) Penyusunan Draf Modul

Kegiatan yang dapat dilakukan dalam penyusunan draf modul yaitu menyusun dan mengatur materi pengajaran dari analisis kebutuhan yang sudah dilakukan untuk mencapai sebuah kompetensi ataupun sub kompetensi tertentu menjadi satu kesatuan sistematis. Draf modul inilah yang nantinya akan mendapat evaluasi dan direvisi berdasarkan uji-coba dan validasi yang dilakukan.

4) Uji Coba

Tujuan dari uji coba yaitu untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengikuti materi pembelajaran dalam modul yang diberikan, kemudahan peserta didik memahami materi dan kemudahan menggunakan modul pembelajaran yang akan dibuat. Uji coba dilakukan secara langsung kepada peserta didik sebagai pengguna modul tersebut. Berbagai saran, masukan dan kritikan yang diperoleh dari kegiatan uji coba bermanfaat dalam hal perbaikan draf modul pembelajaran.

5) Validasi

Validasi adalah suatu proses penilaian terhadap kesesuaian modul dengan kebutuhan. Validasi dilakukan dengan melibatkan pihak ahli yang sesuai dengan bidang terkait dalam modul. Setelah dilakukan validasi oleh pihak ahli, diharapkan modul yang dibuat akan cocok dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari validasi digunakan untuk penyempurnaan modul yang akan dirancang.

6) Revisi dan Produksi

Revisi (perbaikan) merupakan proses penyempurnaan modul setelah mendapatkan

masukannya dari uji coba dan validasi. Setelah perbaikan dilakukan, modul pembelajaran sudah siap untuk diproduksi.⁴⁴

g. Pengertian Modul Elektronik (E-Modul)

Dalam penelitian ini modul yang dipakai pada proses pembelajaran yaitu modul elektronik. Seiring perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi sehingga dapat mendorong dunia pendidikan memanfaatkan teknologi tersebut. Dalam penggunaan bahan ajar non cetak juga mulai dinilai lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran individu. Sama halnya dengan modul cetak, bahan ajar non cetak (modul elektronik) merupakan bahan ajar dengan tujuan peserta didik dapat belajar secara mandiri. Modul elektronik juga disajikan dalam bentuk per-unit terkecil dari materi, hanya saja berbentuk digital atau elektronik.⁴⁵

Modul ini dapat diunduh oleh peserta didik supaya dapat dipelajari secara *offline*. Modul ini juga dapat digunakan secara online seperti halnya yang sudah banyak dikembangkan sekarang. Semua komponen-komponen yang terdapat di modul cetak seperti gambar, audio dan video juga harus dimasukkan ke dalam format digital, hal ini dimaksud dengan digitalisasi. Terdapat tiga unsur dalam modul digital yaitu bahan pembelajaran, panduan dan petunjuk pembelajaran. Tidak itu saja, karakteristik modul elektronik juga sama dengan modul cetak seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya. Hanya saja dalam penggunaannya atau penyajiannya, modul elektronik

⁴⁴ Najuah, dkk, *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*, 9-10.

⁴⁵ Yulia Rizki Ramadhani, dkk, *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 13.

mebutuhkan dukungan fitur-fitur elektronik dalam pemanfaatannya.⁴⁶

Modul elektronik atau e-modul, didefinisikan sebagai media pembelajaran yang menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, audio, video, grafik dan animasi saat pembelajaran sedang dilakukan. Modul Elektronik tidak hanya menampilkan media dua dimensi, tetapi juga modul berbasis cetak. Modul Elektronik disebut juga sebagai multimedia interaktif karena dapat menyediakan berbagai sumber belajar. Modul Elektronik adalah alat atau metode pembelajaran yang meliputi materi, metode, batasan, dan cara mengevaluasi pengetahuan untuk mencapai kompetensi yang diinginkan sesuai dengan tingkat kerumitan elektronik. Komputer atau buku elektronik dapat digunakan untuk membaca e-modul, yaitu tampilan informasi dalam format buku yang diberikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, floppy disk, CD atau flash disk.

Modul elektronik adalah modul dengan format elektronik yang dijalankan teks, gambar, video dan animasi melalui perantara elektronik seperti komputer, seiring berkembangnya teknologi, modul elektronik juga dapat ditampilkan di smartphone. Modul Elektronik juga dapat mengurangi penggunaan kertas selama proses pembelajaran, yang merupakan kelebihan lainnya. Modul Elektronik merupakan alat bantu ajar yang dapat membantu siswa mengukur dan mengontrol kemampuan dan intensitas belajar. Penggunaan modul elektronik tidak dibatasi lokasi karena tergantung pada kemampuan siswa dalam menggunakan modul elektronik. Sebuah modul elektronik disusun secara sistematis dengan bahasa yang dapat menyesuaikan dengan kemampuan siswa

⁴⁶ Ibid.

sehingga siswa tidak bingung dalam memahaminya. Modul elektronik yang dibuat dapat digunakan kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan smartphone yang sudah dimiliki oleh siswa pada umumnya. Teknologi ini membantu mengatasi keterbatasan bahan ajar pada saat guru menjelaskan sekaligus memastikan saat praktikum, siswa paham apa yang akan dilakukan karena sudah mempelajarinya terlebih dahulu.⁴⁷

Modul elektronik bisa diartikan sebagai seperangkat media pembelajaran digital atau non cetak yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri, sehingga peserta didik untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri. Modul elektronik merupakan modul versi elektronik dimana penggunaan dan aksesnya melalui alat elektronik seperti laptop, komputer, tablet atau smartphone. Kelebihan dari modul elektronik dibanding modul cetak yaitu modul elektronik dilengkapi media interaktif seperti audio, video, animasi dan fitur-fitur interaktif lainnya yang dapat dimainkan ulang saat memakai modul elektronik sehingga dapat membantu siswa semangat dalam belajar karena tampilannya yang menarik, mudah dipahami dan mendukung pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif.⁴⁸

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas mengenai modul elektronik maka dapat disimpulkan bahwa, modul elektronik merupakan suatu bahan ajar non cetak yang dirancang secara sistematis, menarik dan

⁴⁷ Ismi Laili, Ganefri, dan Usmeldi, "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, No. 3 (2019): 308, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>.

⁴⁸ Suci Prihatiningtyas dan Fatikhatun Nikmatus Sholihah, *Physics Learning By E-Module*, (Jombang: Fakultas Pertanian Universitas KH.A. Wahab Hasbullah, 2020), 118.

menggunakan bahasa yang mudah dipahami dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Di dalam modul elektronik juga harus ada 3 unsur penting yaitu bahan pembelajaran, panduan pembelajaran dan petunjuk pembelajaran. Modul elektronik disebut juga alat atau metode pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi, metode, batasan, dan cara evaluasi pengetahuan guna mencapai kompetensi yang diinginkan. Kelebihan dari modul elektronik yakni dilengkapi media interaktif seperti audio, video dan animasi serta fitur interaktif lain.

h. Fungsi dan Tujuan Modul Elektronik

Penggunaan modul sering dikaitkan dengan aktivitas pembelajaran mandiri (*self-instruction*). Modul harus memenuhi atau menampilkan sajian materi yang lengkap, sehingga para pembaca dapat memahami bidang kajian tertentu dari hasil belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Modul dapat berfungsi sebagai bahan belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dan modul juga berfungsi sebagai bahan belajar yang memiliki sifat mandiri, dalam artian cara belajar yang aktif dan partisipatif dalam pengembangan diri peserta didik yang tidak terkait dengan kehadiran guru, dosen, teman sekolah maupun pertemuan tatap muka di kelas.⁴⁹

Terdapat beberapa tujuan modul elektronik pada penulisan modul tersebut sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya.
- 2) Memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.

⁴⁹ Lasmiyati dan Idris Harta, "Pengembangan Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP," *Tadris: Jurnal Tharbiyah dan Keguruan*, Vol. 9 no. 2, 8.

- 3) Meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik.
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 5) Memungkinkan peserta didik dapat mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.

i. Manfaat Modul Elektronik (E-Modul)

- 1) Modul elektronik dapat digunakan di mana saja dan kapan saja, sehingga lebih praktis dibawa kemana-mana.
- 2) Penyajian informasi yang menarik dan terorganisir serta memiliki tingkat interaksi yang tinggi.
- 3) Proses pembelajaran yang tidak tergantung pada pendidik sebagai sumber informasi satu-satunya.

j. Karakteristik Modul Elektronik (E-Modul)

Karakteristik yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan suatu modul yakni:

- 1) Belajar Mandiri (*Self Intruction*)
Belajar mandiri (*Self Intruction*) merupakan salah satu karakteristik yang dimiliki modul, digunakan oleh individu tanpa bantuan individu lain. Untuk memenuhi karakteristik tersebut maka modul harus:
 - a) Tujuan dirumuskan dengan jelas (umum atau khusus).
 - b) Materi dibuat ke dalam unit terkecil.
 - c) Terdapat ilustrasi dan contoh guna mendukung penjelasan materi.
 - d) Menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami.
 - e) Kontekstual.
 - f) Terdapat soal dan tugas untuk mengukur penguasaan materi.

- g) Terdapat rangkuman materi.
- h) Terdapat instrumen yang memungkinkan peserta didik melakukan penilaian diri.
- i) Menyajikan umpan balik.
- j) Terdapat informasi rujukan yang mendukung materi pembelajaran.

2) Utuh (*Self Contained*)

Karakteristik modul selanjutnya yaitu *self contained* adalah keseluruhan materi pengajaran yang dipelajari terdapat pada modul tersebut secara utuh.

3) Berdiri Sendiri (*Stand Alone*)

Stand alone (berdiri sendiri) merupakan yaitu karakteristik modul yang tidak digunakan bersama atau tidak bergantung pada media atau bahan ajar lain. Dengan memakai modul peserta didik tidak perlu bahan ajar lain untuk mempelajari ataupun mengerjakan tugas yang terdapat dalam modul tersebut.

4) Adaptif (*Adaptive*)

Dikatakan adaptif karena modul dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan.

5) Bersahabat/ Akrab (*User Friendly*)

Modul juga hendaknya memenuhi karakteristik *user friendly* (bersahabat atau akrab) dengan pemakainya. Setiap paparan informasi yang ditampilkan bersifat bersahabat dan membantu pemakainya, termasuk memudahkan pemakai mengakses dan merespon sesuai keinginannya. Penggunaan bahasa sederhana, mudah dipahami,

serta memakai istilah yang umum digunakan termasuk salah satu bentuk dari *user friendly*.⁵⁰

Karakteristik yang dimiliki modul elektronik (e-modul) secara umum mempunyai kesamaan karakteristik dengan modul, yakni lima karakteristik dasar seperti *self intruction*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive* dan *user friendly*. Adapun karakteristik tambahan yang ditemukan pada modul elektronik yaitu:

- 1) Pengaturan penggunaan jenis font, tata letak naskah dan spasi yang konsisten.
- 2) Penyajian e-modul memenuhi persyaratan penyajian pada media elektronik.
- 3) Terdapat pemanfaatan audio, video ataupun multimedia dalam proses penyajian.
- 4) Pemanfaatan fitur pada aplikasi perangkat lunak.
- 5) Desain khusus berdasarkan prinsip pembelajaran.

Modul elektronik atau modul elektronik dicirikan dengan ukuran yang relatif kecil, dapat disimpan di USB flash drive ataupun ponsel, dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Tersedianya tautan untuk menemukan informasi material lebih banyak lagi. Dilengkapi juga dengan animasi dan simulasi modul elektronik guna memudahkan peserta didik mempelajari dan menyerap materi. Perbandingan yang terletak pada modul dan modul elektronik adalah pada bentuk cetak dan elektronik, modul elektronik menggunakan tenaga listrik, dan modul elektronik juga berbentuk elektronik sehingga dapat bertahan lama serta juga dapat menyisipkan audio, animasi dan video.

⁵⁰ Ismu Fatikhah dan Nurma Izzati, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Bermuatan Emotion Quotient Pada Pokok Bahasan Himpunan," 50.

k. Kelebihan dan Kelemahan Modul Elektronik (E-Modul)

Penggunaan modul elektronik berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi internet dan kemudahan akses. Kebutuhan terhadap bahan ajar yang berbasis paperless secara tidak langsung membuat para penerbit menyiapkan buku berbasis elektronik berbentuk format pdf, epub ataupun versi lain. Modul elektronik saat ini banyak digemari karena kemudahannya meskipun demikian terdapat kelebihan dan kelemahan pada penggunaan e-modul.

Kelebihan modul elektronik sebagai berikut:

- 1) Dalam penyajiannya memperhatikan unsur visual dengan tujuan mempermudah peserta didik memahami materi.
- 2) Penyajian bersifat interaktif dan dinamis.
- 3) Memuat beberapa pembahasan bab sebagai titik fokus pembahasan materi dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 4) Penyajian materi dibatasi berdasarkan kemampuan peserta didik.

Adapun kelemahan modul elektronik sebagai berikut:

- 1) Biaya yang dibutuhkan dalam proses pengembangan modul elektronik cukup tinggi dan membutuhkan waktu lama karena dikarenakan melalui proses yang kompleks.
- 2) Dalam proses pembelajaran dibutuhkan kemandirian peserta didik dan hal tersebut membutuhkan waktu yang tidak instan.
- 3) Pendidik membutuhkan ketekunan tinggi untuk memonitoring perkembangan peserta didik yang

berkaitan dengan tingkat kemandirian belajar dalam proses pembelajaran.⁵¹

I. Perbedaan Modul Elektronik dengan Modul Cetak

Terdapat perbedaan antara modul elektronik dengan modul cetak yaitu:

Tabel 2.1
Perbedaan Modul Elektronik dengan Modul Cetak

Modul Elektronik	Modul Cetak
Format elektronik dapat berupa file, doc, exe, swf, dll	Format berbentuk cetak (kertas)
Ditampilkan menggunakan perangkat elektronik dan software khusus (laptop, HP, internet)	Tampilannya berupa kumpulan kertas yang tercetak
Dapat dilengkapi dengan audio maupun video dalam penyajiannya	Tidak dapat dilengkapi dengan audio ataupun video dalam penyajiannya
Tahan lama dan tidak akan lapuk dimakan waktu	Daya tahan kertas terbatas oleh waktu
Biaya produksi lebih murah	Biaya produksi lebih mahal
Lebih praktis untuk dibawa	Untuk membawanya dibutuhkan ruang untuk meletakkan karena berbentuk fisik

⁵¹ Citra Kurniawan dan Dedi Kuswandi, *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*, 20.

2. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan yakni berasal dari kata didik yang artinya bina, mendapat awalan “pen” dan “an” yaitu sifat dari perbuatan membina, melatih, mengajar dan mendidik. Oleh sebab itu pendidikan adalah pembinaan, pelatihan, pengajaran dan segala sesuatu yang merupakan bagian dari usaha manusia guna meningkatkan kecerdasan dan keterampilannya. Sedangkan secara terminologi pendidikan bisa diartikan sebagai pembentukan, pembinaan, pengarahan, pelatihan dan pencerdasan yang ditujukan kepada peserta didik secara formal maupun non formal dengan tujuan membentuk kecerdasan peserta didik, kepribadian, dan memiliki keterampilan tertentu sebagai bekal dalam kehidupan di lingkungan masyarakat. Secara substansial, pendidikan tidak hanya sebatas meningkatkan kecerdasan manusia, melainkan juga mengembangkan seluruh aspek kepribadian seseorang.

Makna yang lebih hakiki dari pendidikan yaitu pembinaan akhlak manusia untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya dan memiliki kecerdasan membangun kebudayaan masyarakat yang lebih baik. Oleh sebab itu, dalam pendidikan terdapat adanya proses timbal balik antara pendidik, peserta didik, ilmu pengetahuan dan keterampilan, sebagaimana pendidik yang lebih awal mempunyai pengetahuan yang kemudian ditranformasikan atau diberikan kepada anak didiknya. Proses pendidikan wajib dilaksanakan oleh seluruh umat manusia, khususnya untuk seluruh umat muslim, sebagaimana langkah untuk memperbaiki diri dan mencerdaskan suatu

kemampuan melalui akal pikiran yang Allah Swt telah berikan.⁵²

Dalam bahasa Arab, terdapat beberapa istilah yang dapat digunakan dalam mengartikan pendidikan, yaitu *ta'lim* (mengajar), *ta'dib* (mendidik) dan *tarbiyah* (mendidik). Namun menurut al-Attas dalam Hasan Langgulung, bahwa kata *ta'dib* yang lebih tepat digunakan dalam pendidikan agama Islam, karena tidak terlalu sempit yaitu sekedar mengajar saja dan juga tidak terlalu luas sebagaimana kata *tarbiyah* juga dipakai untuk tumbuhan dan hewan dengan pengertian memelihara. Dalam perkembangan selanjutnya, bidang spesialisasi dalam ilmu pengetahuan, kata *adab* digunakan untuk kesusastraan dan *tarbiyah* dipakai dalam pendidikan Islam sampai populer hingga saat ini. Oleh karena itu, pendidikan Agama Islam di sekolah diarahkan untuk meningkatkan pemahaman, penghayatan, keyakinan dan pengalaman ajaran agama Islam.⁵³

Pendidikan agama merupakan salah satu materi yang memiliki tujuan meningkatkan akhlak mulia dan nilai-nilai spiritual dalam diri anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa pendidikan agama memiliki peran penting dalam melaksanakan pendidikan karakter di sekolah. Oleh sebab itu pendidikan agama menjadi salah satu dari pelajaran wajib baik di sekolah tingkat dasar, menengah maupun perguruan tinggi. Maka sekolah harus mampu menyelenggarakan pendidikan agama secara optimal dengan cara mengaplikasikan nilai-nilai agama ke dalam lingkungan sekolah yang dilaksanakan seluruh pendidik dan peserta didik secara bersama-sama dan

⁵² Dahwadin dan Farhan Sifa Nugraha, *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jawa Tengah: CV. Mangku Bumi Media, 2019), 1-4.

⁵³ Nur Ahyat, "Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 4 no. 1 (2017): 25-26, <https://doi.org/10.30957/edusiana.v4i1.5>.

berkesinambungan. Hal menarik lainnya jika sekolah mampu menyusun kurikulum dengan penerapan nilai-nilai agama yang tercermin dalam setiap mata pelajaran. Pendidikan agama pada dasarnya menitik beratkan pada penanaman kepribadian dan sikap berdasarkan ajaran agama dalam setiap sendi-sendi kehidupan peserta didik nantinya. Sehingga dalam penanaman nilai-nilai agama sepatutnya tercantum dalam seluruh mata pelajaran serta menjadi tanggung jawab seluruh guru.⁵⁴

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik guna mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa serta berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utama yaitu kitab suci Al-Qur'an dan Hadits melalui pengajaran, bimbingan, latihan dan pengalaman. Disertai juga dengan tuntutan menghormati penganut agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam lingkungan masyarakat hingga terwujudnya kesatuan dan persatuan bangsa.

Menurut Tayar Yusuf pendidikan agama Islam yaitu sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan kecakapan, keterampilan dan pengalaman pengetahuan kepada generasi muda supaya kelak menjadi generasi muslim yang berbudi luhur, dan bertakwa kepada Allah Swt serta berkepribadian yang memahami ajaran agama Islam, menghayati dan mengamalkan di dalam kehidupannya.⁵⁵ Muhaimin berpendapat bahwa pendidikan agama Islam memiliki makna upaya mendidikan ajaran Islam dan nilai-nilainya supaya

⁵⁴ Nur Ainayah, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Al-Ulum*, Vol. 13 no. 1 (2013): 25-38, <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/au/article/view/179>.

⁵⁵ Dahwadin dan Farhan Sifa Nugraha, *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 7.

menjadi pandangan dan sikap seseorang. Tujuan pendidikan Islam adalah untuk membantu individu atau kelompok siswa dalam menanamkan atau mengembangkan ajaran dan nilai-nilai Islam untuk dijadikan sebagai pedoman hidup.

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Mengingat pentingnya pendidikan bagi kelangsungan hidup manusia, maka agama Islam yang rahmatan lil alamin memberikan perhatian yang besar terhadap kemajuan pendidikan. Proses pendidikan akan menghasilkan beberapa manfaat dan hikmah yang luar biasa bagi kelangsungan hidup manusia.

Pendidikan agama, khususnya pendidikan agama Islam mempunyai posisi penting dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan agama Islam menjadi salah satu materi yang wajib diajarkan di sekolah. Sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional pada prinsipnya pendidikan agama Islam memberikan pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai spiritual kepada peserta didik supaya menjadi manusia yang beretika, berbudaya serta berakhlak. Sedangkan dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam dapat diinternalisasikan ke dalam kegiatan intra maupun ekstra di sekolah dan juga lebih mengutamakan pengaplikasian ajaran dan nilai-nilai agama di kehidupan sehari-hari.⁵⁶

Jadi pendidikan agama Islam adalah salah satu materi wajib yang diajarkan di sekolah baik tingkat sekolah dasar, menengah serta perguruan tinggi yang memiliki tujuan meningkatkan akhlak mulia dan nilai-nilai spiritual dalam diri anak atau peserta didik, dan pendidikan agama juga memiliki peran penting dalam melaksanakan pendidikan karakter di sekolah.

⁵⁶ Nur Ainiyah, "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Al-Ulum*.

Pendidikan agama Islam merupakan usaha yang berupa mengajarkan, membimbing dan mengasuh terhadap peserta didik agar nantinya setelah selesai pendidikannya peserta didik mampu memahami, menghayati serta mengamalkan ajaran Islam, dan menjadikan agama Islam sebagai pedoman hidup baik di kehidupan individu maupun bermasyarakat.

b. Karakteristik Pendidikan Agama Islam

Muhaimin memberikan pendapat yang berbeda dengan yang lain mengenai karakteristik pendidikan agama Islam, yaitu:

- 1) Pendidikan agama Islam menjaga akidah peserta didik supaya tetap kokoh dalam kondisi dan situasi apapun.
- 2) Pendidikan agama Islam berusaha menjaga dan memelihara ajaran dan nilai-nilainya yang tertuang atau terkandung dalam Al-Qur'an dan Al-Sunnah serta otentisitas keduanya sebagai sumber pertama dan utama ajaran Islam.
- 3) Menonjolkan kesatuan ilmu, iman dan amal dalam kehidupan keseharian.
- 4) Berusaha membentuk dan mengembangkan kesalehan individu dan kesalehan sosial.
- 5) Menjadi landasan moral dan etika dalam pengembangan IPTEK, budaya dan aspek-aspek kehidupan lainnya.
- 6) Substansi pendidikan agama Islam mengandung entitas yang sifatnya rasional dan supra rasional.
- 7) Berusaha menggali, mengembangkan dan mengambil ibrah dari kebudayaan peradaban Islam dan sejarah.
- 8) Dalam beberapa hal, pendidikan agama Islam meliputi penafsiran dan pemahaman yang

beragam, sehingga memerlukan sikap toleran dan terbuka.⁵⁷

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan Islam bukan hanya sebatas mengisi pikiran peserta didik dengan materi pelajaran dan ilmu pengetahuan saja, namun juga membersihkan jiwa yang harus diisi dengan akhlak dan nilai-nilai yang baik serta dikondisikan agar terbiasa menjalani hidup dengan baik.

Menurut Suwarno, tujuan pendidikan Islam merupakan penggambaran nilai-nilai Islam yang akan diwujudkan dalam pribadi anak pada akhir dari proses kependidikan. Kata lain tujuan pendidikan Islam merupakan perwujudan nilai-nilai Islami dalam diri pribadi peserta didik yang didapatkan dari pendidik muslim melalui proses yang berfokus pada pencapaian hasil yang berkepribadian Islam, beriman dan bertakwa kepada Allah Swt, berakhlak mulia, berilmu, cakap, sehat, mandiri dan kreatif serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, sehingga mampu mengembangkan dirinya menjadi hamba Allah yang taat serta memiliki ilmu yang seimbang dengan akhirat dan terbentuklah manusia yang berjiwa tawakkal secara total kepada Allah Swt.⁵⁸

Tujuan pendidikan Islam yang sesungguhnya tidak lepas dari prinsip-prinsip pendidikan yang bersumber dari al-Qur'an dan al-Hadits. Ilyasir mengemukakan lima prinsip dalam merumuskan tujuan pendidikan Islam, sebagai berikut:

⁵⁷ H. Abdul Rahman, "Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam-Tinjauan Epistemologi dan Isi-Materi," *Jurnal Eksisis*, Vol. 8 no. 1 (2012): 2056, <http://www.karyailmiah.polnes.ac.id>.

⁵⁸ Nabila, "Tujuan Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 2 no. 5 (2021): 869-870, <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.170>.

- 1) Prinsip Integrasi (Tauhid)
Prinsip integrasi (tauhid) adalah prinsip yang memandang adanya wujud kesatuan antara dunia dan akhirat. Oleh sebab itu, pendidikan meletakkan porsi seimbang untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.
- 2) Prinsip Keseimbangan
Kedua adalah prinsip keseimbangan, yang mengikuti dari konsep integrasi. Keseimbangan yang proposional antara muatan spiritual dan material, pengetahuan umum dan pengetahuan agama, teori dan praktik, serta yang berkaitan dengan aqidah, syariah dan akhlak.
- 3) Prinsip Persamaan dan Pembebasan
Prinsip ini dikembangkan dari nilai-nilai tauhid, bahwa hanya ada satu Tuhan. Sehingga setiap individu maupun semua makhluk hidup diciptakan oleh pencipta yang sama (Allah Swt). Perbedaannya hanyalah terdapat pada unsur untuk memperkuat persatuan. Dengan melalui pendidikan, manusia diharapkan bisa terbebas dari belenggu kejumudan, kebodohan, hawa nafsu dan kemiskinan.
- 4) Prinsip Kontinuitas dan Berkelanjutan (Istiqamah)
Konsep pendidikan *long life education* (seumur hidup) dikenal dari prinsip kontinuitas dan berkelanjutan. Sebab pendidikan tidak mengenal batasan waktu akhir selama hidupnya.
- 5) Prinsip Kemashlahatan dan Keutamaan
Jika ruh tauhid sudah terkristalisasi dalam tingkah laku, moral dan akhlak, dengan kebersihan hati dan kepercayaan yang jauh dari kotoran, maka ia akan mempunyai daya juang untuk membela hal-hal maslahat. Dengan ini tujuan pendidikan Islam identik dengan prinsip hidup setiap muslim, yaitu

beriman, berkepribadian muslim, bertakwa, insan shalih dan berakhlak guna mengemban amanat Allah Swt sebagai khalifah dan beribadah untuk menggapai ridha-Nya.⁵⁹

Tujuan pendidikan agama Islam merupakan sesuatu yang diharapkan tercapai setelah kegiatan selesai. Karena pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang prosesnya melalui tingkatan dan bertahap. Tujuan pendidikan agama Islam merupakan suatu keseluruhan kepribadian seseorang yang berkaitan dengan seluruh aspek kehidupan. Pendidikan juga bertujuan menumbuhkan pola kepribadian seseorang yang bulat dengan melalui latihan kecerdasan otak, penalaran, kejiwaan, indera dan perasaan. Serta membahas tentang pertumbuhan manusia dalam segala aspek, seperti aspek spiritual, intelektual, ilmiah, imajinasi dan jasmaniah.

Guru juga harus memproyeksikan kemampuan yang hendak dicapai peserta didik setelah proses pembelajaran ke dalam tujuan pembelajaran. Standar kompetensi maupun kompetensi dasar sebagai tujuan dari pembelajaran yang dirumuskan ke dalam bentuk perilaku yang sifatnya umum sehingga ketercapaiannya masih sulit untuk diukur. Oleh sebab itu, dalam mengembangkan program perencanaan guru memiliki tugas menjabarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi indikator hasil belajar.⁶⁰

Tujuan dalam pendidikan agama Islam adalah standar usaha yang bisa ditentukan, serta mengarahkan usaha yang dilalui titik pangkal guna mencapai tujuan lain. Tujuan pendidikan agama Islam

⁵⁹ Ibid., 871.

⁶⁰ Annisa Amalia Ramadhani, "Pengembangan Pembelajaran Mata Pelajaran PAI Materi Mengutamakan Kejujuran dan Menegakkan Keadilan Kelas VIII di SMP," (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2022), 32-33.

harus berdasarkan pada hakikat pendidikan yang mencakup beberapa aspek, misalnya:

1) Tugas dan Tujuan Hidup Manusia

Manusia hidup tidak kebetulan dan sia-sia, tetapi diciptakan dengan membawa tugas dan tujuan hidup. Tujuan manusia diciptakan yaitu untuk mengabdikan kepada Allah Swt. Sedangkan tugasnya yaitu berupa ibadah dan sebagai khalifah di muka bumi.

2) Memerhatikan Sifat Dasar Manusia

Mengenai konsep manusia sebagai makhluk yang unik yang memiliki potensi bawaan, seperti bakat, fitrah, minat, karakter dan sifat yang cenderung pada *al-hanif* (rindu akan kebenaran Tuhan) yang berupa agama Islam sebatas ukuran, kemampuan dan kapasitas yang ada.

3) Tuntutan Masyarakat

Tuntutan masyarakat berupa pelestarian nilai-nilai budaya yang sudah terbentuk dalam kehidupan masyarakat, maupun berupa pemenuhan terhadap kebutuhan hidup dalam mengantisipasi perkembangan dunia modern.

4) Dimensi Kehidupan Ideal Islam

Tujuan ini mengandung nilai-nilai yang mampu meningkatkan kesejahteraan hidup manusia di dunia untuk memanfaatkan dan mengelola dunia sebagai bekal kehidupan akhirat, serta mengandung nilai-nilai yang mampu mendorong manusia untuk bekerja keras meraih kehidupan akhirat, sehingga manusia dituntut untuk tidak terbelenggu dalam materi yang dimiliki dan kekayaan duniawi.⁶¹

⁶¹ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana Prenada Media), 71-72.

d. Macam-Macam Metode Pembelajaran

Secara garis besar metode pembelajaran yang sering dipakai dalam pembelajaran pendidikan agama Islam sebagai berikut:

1) Ceramah

Dalam metode ini proses pembelajaran umumnya didominasi dengan cara ceramah yang khususnya pada proses pembelajaran yang sifatnya konvensional atau berpusat pada pendidik atau guru. Metode ceramah bisa dikatakan sebagai metode tradisional karena sejak dulu metode tersebut dipakai sebagai alat komunikasi lisan antara pendidik dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

2) Diskusi

Metode diskusi merupakan suatu cara mengelola proses pembelajaran dengan cara penyajian materi melalui pemecahan masalah. Suatu diskusi dinilai dapat menunjang keaktifan peserta didik jika diskusi tersebut melibatkan semua anggota dan menghasilkan suatu pemecahan masalah. Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan serta membuat suatu keputusan.

3) Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan interaksi dalam kegiatan belajar yang dilaksanakan dengan komunikasi verbal, yaitu dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk dijawab, dan di samping itu pendidik atau guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan kepada pendidik.

- 4) **Pemberian Tugas**
Metode ini merupakan cara mengajar atau penyajian materi melalui penugasan peserta didik untuk melakukan suatu pekerjaan. Pemberian tugas bisa secara individu ataupun berkelompok.
- 5) **Eksperimen**
Metode eksperimen merupakan suatu cara pengelolaan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami atau melakukan sendiri dengan mengikuti proses, mengamati obyek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan tentang obyek yang dipelajarinya.
- 6) **Demonstrasi**
Memperagakan atau menunjukkan kepada peserta didik suatu benda, proses, situasi, atau cara kerja suatu produk yang sedang dipelajari. Metode ini dapat dilaksanakan dengan menunjukkan benda yang sebenarnya, model, ataupun tiruannya dan juga disertai penjelasan lisan.
- 7) **Bimbingan atau Tutorial**
Suatu proses pembelajaran yang dilakukan melalui proses bimbingan yang dilakukan atau diberikan oleh pendidik kepada peserta didik baik secara individual ataupun kelompok kecil.⁶²

e. Materi Pembelajaran

1) Berperilaku Terpuji

Perilaku terpuji yaitu segala sikap, ucapan dan perbuatan baik yang sesuai dengan ajaran Islam, sesuai dengan perintah Allah swt dan sesuai dengan yang dicontohkan nabi Muhammad saw. Orang yang senantiasa berperilaku terpuji akan dicintai oleh Allah swt dan disayangi sesama

⁶² Nur Ahyat, "Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 4 no. 1 (2017): 27-29.

manusia serta bahagia di dunia dan akhirat. Perilaku terpuji atau akhlak terpuji merupakan tanda keimanan seseorang. Perilaku terpuji atau akhlak terpuji dilahirkan dari sifat-sifat yang terpuji, antara lain: cinta kepada Allah swt, cinta kepada Rasul, taat beribadah, bersyukur, menghargai karya orang lain, menghormati orang lain, dan lain sebagainya.

Menurut Wahyudi perilaku terpuji merupakan sikap dalam diri seseorang yang bersifat baik. Perilaku terpuji adalah sikap atau perilaku baik dalam bentuk sikap, ucapan maupun perbuatan yang baik sesuai dengan perintah Allah swt dan yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad saw. Sikap terpuji yang ditujukan kepada Allah swt yakni berupa ibadah, kepada Nabi Muhammad saw dengan mengikuti ajaran-ajarannya, dan kepada sesama manusia yaitu dengan bersikap baik.⁶³

Manusia diciptakan oleh Allah swt sebagai makhluk sosial yang artinya selalu berhubungan dan membutuhkan pertolongan orang lain. Oleh sebab itu, manusia dalam bergaul dengan orang lain perlu memperhatikan norma-norma yang ada sehingga pergaulan antar masyarakat dapat berlangsung dengan baik. Dengan demikian setiap manusia dituntut untuk berperilaku terpuji dalam hubungan dengan orang lain di lingkungan sosialnya tanpa membeda-bedakan status sosialnya, agamanya, ataupun keturunannya.

⁶³ Ika Nafistus Zuhro, Moh Sutomo, dan Moh Sahlan, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Materi Perilaku Terpuji Di MI Miftahul Hidayah Glundengan, Wuluhan, Jember", *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, Vol. 7 No. 3 (2021): 32, <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>.

a) Etika Islam Dalam Berkarya dan Tujuannya

Kata karya berasal dari bahasa sansekerta yang artinya usaha, kerja dan ikhtiar. Berkarya adalah mengerjakan suatu pekerjaan hingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Karya dapat berupa benda, jasa, ataupun hal lainnya. Manusia hendaknya wajib berkarya atau bekerja, karena dengan karya manusia dapat mengubah hidupnya. Semua karya yang diciptakan orang lain yaitu untuk memenuhi kebutuhan manusia supaya segala sesuatunya menjadi lebih mudah.

Dalam Islam juga sangat dianjurkan supaya umatnya saling menghargai yang didasari oleh jiwa yang tulus. Menghargai hasil karya orang lain artinya kita menghargai orang yang berkarya tersebut. Begitupun sebaliknya, mencela artinya kita mencela yang menciptakannya. Menghargai hasil karya orang lain merupakan salah satu upaya untuk membina keserasian dan kerukunan hidup antar manusia agar terwujudnya kehidupan masyarakat yang saling menghormati dan menghargai yang sesuai dengan harkat dan derajat seseorang sebagai manusia atau makhluk sosial. Menghargai hasil karya orang lain merupakan sifat terpuji yang perlu dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari.⁶⁴

Dengan demikian berkarya merupakan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu berupa hasil dari pekerjaannya. Berkarya juga erat hubungannya dengan kerja keras. Kerja

⁶⁴ Maslan Syah Ali, "Proses Berkarya Seni Desain Poster Tema Pendidikan Pada Siswa Kelas XI Di SMAN 4 Bulukumba" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020).

keras menunjukkan bahwa keinginan seseorang untuk mendapatkan hasil secara efektif dan baik, serta orang tersebut memiliki tujuan untuk menjadikan hari ini (sekarang) lebih baik dari hari kemarin.

Seperti yang terkandung dalam Al-Qur'an surah Al-Qasas ayat 77 dan Hadist tentang berkarya atau bekerja:

وَابْتَغِ فِيمَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ

“Dan carilah (pahala) negeri akhirat dengan apa yang telah Dianugerahkan Allah kepadamu, tetapi janganlah kamu lupakan bagianmu di dunia dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah Berbuat baik kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi. Sungguh, Allah tidak Menyukai orang yang berbuat kerusakan”.

قَالَ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: طَلَبُ الْحَلَالِ وَاجِبٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Bekerja mencari rezeki yang halal itu wajib bagi tiap Muslim.” (H.R. Tabhrani).

Setiap pekerja muslim maupun muslimah hendaknya berkarya sesuai dengan etika Islam sebagai berikut:

- (1) Setiap kegiatan berkarya atau bekerja harus dilandasi dengan niat semata-mata

ikhlas karena Allah swt guna memperoleh ridha-Nya.

- (2) Mencintai pekerjaannya.
- (3) Dalam kegiatan berkarya atau bekerja harus diawali dengan basmalah.
- (4) Melaksanakan setiap kegiatan berkarya atau pekerjaannya dengan cara yang halal.
- (5) Tidak melakukan kegiatan kerja yang sifatnya mendurhakai Allah swt.
- (6) Tidak membebani diri, hewan pekerja maupun alat-alat kerja dengan pekerjaan diluar batas kemampuan.
- (7) Memiliki sifat-sifat terpuji seperti dapat dipercaya, jujur, tolong menolong dalam kebaikan, dan profesional dalam pekerjaan.
- (8) Bersyukur apabila memperoleh keberhasilan dan senantiasa bersabar apabila mendapat hambatan-hambatan dalam pekerjaannya.
- (9) Perlunya menjaga keseimbangan antara kerja dan manfaatnya untuk kehidupan di dunia dan. Jika seseorang sibuk dalam pekerjaannya hingga meninggalkan ibadahnya maka tidak sesuai dengan etika Islam.

b) Maksud Menghargai Karya Orang Lain

Menghargai orang lain yaitu harus mampu memperlakukan orang lain dengan benar dan baik, dalam arti sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Kata “baik” diartikan dengan tidak melecehkan atau merendahkan, tidak melakukan tindakan kasar, tidak membunuh, dan segala hal yang negatif. Sedangkan kata “benar” berarti sesuai dengan

aturan, kedudukan atau statusnya dan tanggung jawabnya.

Hal penting berikutnya dalam menghargai orang lain yakni hendaknya setiap orang memberi ruang atau jalan bagi orang lain untuk maju dan berkembang, yaitu dengan memfasilitasi dan memotivasinya. Fasilitas dan motivasi dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung supaya orang lain mendapatkan ruang atau jalan yang cukup untuk mengembangkan bakat, karya, dan talenta. Hal lain dalam pemahaman menghargai orang lain juga harus mampu memposisikan orang lain sama pentingnya dengan diri sendiri.

Pentingnya menghargai orang lain adalah semua manusia yang lahir di bumi ini pantas dan layak untuk dihargai, karena manusia sama-sama ciptaan Allah swt. Semua sama kedudukannya dan sama posisinya di hadapan Allah swt dan hukum. Alasan berikutnya harus menghargai orang lain yaitu bahwa manusia adalah makhluk yang mulia dan sangat berharga, serta manusia merupakan makhluk sosial, yang artinya setiap manusia tidak bisa hidup sendiri dan membutuhkan pertolongan orang lain serta saling mencukupkan dan saling melengkapi.

Adapun tujuan menghargai orang lain yaitu yang pertama adalah untuk kemuliaan Tuhan. Jika seseorang dapat menghargai orang lain dengan tulus, maka sesungguhnya seseorang tersebut telah memuliakan atau menyenangkan Allah swt sebagai sang pencipta dan pemberi hidup. Tujuan selanjutnya yaitu menciptakan kedamaian.

Salah satu syarat utama terciptanya kedamaian yaitu ketika seseorang mampu secara nyata dan tulus menghargai orang lain. Tujuan selanjutnya adalah menciptakan kebahagiaan dan kemajuan bersama, bahwa di mana ada kedamaian di situlah ada kebahagiaan dan di situ juga akan terjadinya kemajuan.⁶⁵

Kata menghargai sendiri dapat diartikan dengan memberi, menilai, menentukan, menghormati, dan memandang penting (bermanfaat atau berguna). Sedangkan karya orang lain merupakan hasil ide atau gagasan manusia seperti karya budayanya, seni, cipta lagu, penulisan buku ataupun sesuatu produk yang bermanfaat bagi orang lain. Jadi yang dimaksud menghargai karya orang lain adalah sikap mengakui serta menghormati karya orang lain sebagai hasil dari kreatifitasnya dengan memberikan apresiasi yang positif terhadap hasil karyanya. Maksud atau tujuan menghargai karya orang lain yang bermanfaat antara lain sebagai berikut:

- (1) Menjalin hubungan silaturahmi antara yang memberi dan yang diberi penghargaan.
- (2) Membuat senang orang yang hasil karyanya dihargai.
- (3) Mendorong atau memotivasi orang yang hasil karyanya dihargai supaya dapat mempertahankan dan meningkatkan kualitas karyanya ke arah yang lebih baik.
- (4) Menjauhkan diri dari sifat mencela atau menghina hasil karya orang lain.

⁶⁵ Hondi Panjaitan, "Pentingnya Menghargai Orang Lain," *Jurnal Humaniora*, Vol. 5 No. 1 (2014): 89-92, <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.2984>.

- (5) Meningkatkan taraf hidup orang yang diberi penghargaan, seperti memberi penghargaan berupa uang atau menaikkan pangkatnya.

Adapun cara-cara menghargai karya orang lain yaitu dengan memberi komentar positif terhadap karyanya, memberi masukan untuk kesempurnaan karyanya atau memberikan kritik yang konstruktif (membangun/membina), memberikan apresiasi, dan hindari menjiplak atau meniru tanpa menyebutkan pengarang yang sebenarnya.

c) Sikap Menghargai Karya Orang Lain

Sikap adalah kecenderungan seseorang untuk bereaksi atau berinteraksi terhadap objek. Oleh sebab itu, sikap adalah salah satu faktor yang menentukan perilaku seseorang. Menurut Slameto bahwa sikap merupakan sesuatu yang dipelajari dan menentukan bagaimana seseorang bereaksi terhadap suatu situasi. Sarwono mengatakan bahwa sikap yaitu istilah yang mencerminkan rasa senang, rasa tidak senang ataupun biasa-biasa saja (netral) dari seseorang terhadap sesuatu. Artinya perasaan terhadap situasi, kejadian, orang atau kelompok.⁶⁶

Sikap saling menghargai merupakan salah satu faktor pendorong kemajuan individu dan masyarakat. Hal ini disebabkan karena hubungan saling membutuhkan serta

⁶⁶ Ribka Kariani Br Sembiring, Frida Marta Argareta Simorangkir, dan Dewi Anzelina, *Pembelajaran Think-Talk-Write (TTW) Untuk Meningkatkan Komunikasi Matematik dan Sikap Positif Siswa*, (Surabaya: CV.Jakad Media Publishing, 2019), 29.

menyempurnakan suatu karya agar lebih bermanfaat bagi masyarakat. Sikap menghargai hasil karya orang lain dapat dijadikan sebagai pendorong perubahan sosial, sehingga menyebabkan penemuan-penemuan baru. Sikap menghargai hasil karya orang lain tidak hanya berupa pujian tetapi juga dapat berupa hadiah atau penghargaan lainnya.⁶⁷

Perilaku menghargai karya orang lain dapat diwujudkan melalui sikap, lisan/ucapan, pernyataan tertulis, pemberian hadiah dan perbuatan yakni:

- (1) Menghargai dengan sikap, misalnya bermanis muka dan bertegur sapa.
- (2) Menghargai dengan lisan atau ucapan, misalnya dengan memberi sanjungan dan pujian terhadap hasil karyanya.
- (3) Menghargai dengan tulisan, misalnya dengan memberi piagam penghargaan, tanda penghormatan, karangan bunga, dan lain sebagainya.
- (4) Menghargai dengan pemberian suatu hadiah yang berharga. Misalnya, pemberian hadiah tiket untuk menunaikan ibadah haji.
- (5) Menghargai dengan perbuatan, misalnya dengan memberikan ucapan dengan berjabat tangan.
- (6) Tidak boleh dengki ataupun iri dengan hasil karyanya.

⁶⁷ Mir'atul Farikhah dan Sucik Isnawati, *Aktif dan Kreatif Belajar Ilmu Sosiologi*, (Jawa Tengah: Pustaka Rumah Cinta, 2022), 8.

- (7) Tidak boleh mengambil hak atau keuntungan yang seharusnya diberikan kepada orang yang berkarya.

d) Membiasakan Perilaku Menghargai Karya Orang Lain

Menghargai karya orang lain merupakan akhlak mulia atau perilaku terpuji yang dicontohkan oleh Rasulullah saw dan perlu dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap umat Islam harus mendasari hubungan sosialnya dengan saling menghargai baik dalam hal yang menyangkut kepribadian maupun karya seseorang. Sikap menghargai karya dan usaha orang lain dapat dilakukan dengan perkataan maupun perbuatan. Perilaku terpuji ini bisa dibiasakan dalam kehidupan sehari-hari. Menghargai karya orang lain dengan perbuatan ataupun tindakan dapat dibiasakan dengan cara sebagai berikut:

- (1) Dapat dilakukan dengan menampakkan rasa senang dan perhatian serta penghargaan yang tulus terhadap karya dan hasil usaha orang lain.
- (2) Memberi penghargaan, kompensasi atau upah kepada orang yang telah memberikan jasanya.
- (3) Tidak merampas hak atau karya orang lain.
- (4) Rendah hati dan dapat menerima hasil karya dan usaha orang lain.

Kebiasaan menghargai orang lain hendaknya dilaksanakan dalam lingkungan keluarga, sekolah, kantor, masyarakat, berbangsa dan bernegara. Upaya menghargai

karya orang lain dapat dilihat melalui kebiasaan sikap dan perilakunya, antara lain yaitu:

- (1) Membeli produk dari tempat atau agen resmi untuk menghindari barang ilegal atau hasil bajakan.
- (2) Menghormati dan menghargai hasil karya orang lain merupakan sebuah kewajiban yang harus dilakukan oleh orang yang beriman.
- (3) Penghargaan terhadap suatu hasil karya merupakan salah satu upaya dalam membina keserasian hidup sehingga dapat terwujudnya kehidupan masyarakat yang saling menghormati dan saling menghargai.

3. Canva

a. Pengertian Canva

Terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang inovatif di era digital modern saat ini. Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi atau alat yang dapat membantu pendidik dalam membuat atau mengembangkan inovasi media pembelajaran baru dengan lebih mudah. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang dengan mudah digunakan, termasuk dalam mendesain media belajar. Pada aplikasi canva terdapat banyak template yang dapat digunakan yakni untuk infografis, grafik, presentasi, brosur, poster, proposal, panflet, lembar kerja, dan lain sebagainya. Adapun cara untuk menggunakannya meliputi membuat akun canva, membuat desain, memilih background, mengedit,

menambah teks, mengunduh dan membagikan desain.⁶⁸

Penggunaan media pembelajaran canva dapat menghemat waktu dan mempermudah pendidik dalam mendesain media pembelajaran dan mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva ini juga dapat mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran, karena media ini dapat menampilkan teks, gambar, grafik, animasi, audio, video, dan lain sebagainya sesuai dengan tampilan yang diinginkan peserta didik sehingga dapat membuat peserta didik fokus memperhatikan pelajaran.⁶⁹

Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat memberikan alternatif kemudahan mendesain. Salah satu kelebihan aplikasi canva yaitu dapat memberikan kemudahan dalam mendesain apapun. Dalam mendesain juga tidak harus menggunakan laptop, tetapi juga bisa digunakan melalui handphone. Hal tersebut dapat menjadi peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi yang dapat membantu keefektifan pembelajaran, dan memberi keramahan ataupun kemudahan dalam proses membuat video dengan menggunakan canva. Software ini dapat digunakan secara gratis maupun berbayar. Dengan menggunakan desain yang menarik dan beragam dari aplikasi canva dapat membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan dan monoton. Memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan mendesain media pembelajaran

⁶⁸ Rahmatullah, Inanna, dan Andi Tenri Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, Vol. 12 no. 2 (2020): 319-320, <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>.

⁶⁹ Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 no. 4 (2021): 2384-2394, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.

berbantuan canva dalam upaya menciptakan pembelajaran yang mandiri, kreatif dan inovatif.⁷⁰

b. Kelebihan dan Kekurangan Canva

Sama halnya dengan aplikasi lainnya aplikasi canva juga tentu memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan aplikasi canva antara lain:

- 1) Mempunyai beragam desain yang menarik.
- 2) Proses desain tidak hanya menggunakan laptop atau PC tetapi juga dapat menggunakan hadphone.
- 3) Mampu meningkatkan kreatifitas pendidik dan peserta didik mendesain media pembelajaran.
- 4) Membuat media pembelajaran menjadi lebih praktis dan efisien.

Adapun kelemahan dari aplikasi canva yaitu:

- 1) Aplikasi canva hanya dapat diakses secara *online* dengan menggunakan paket data.
- 2) Tidak semua template yang disajikan dapat diakses atau digunakan secara gratis, namun terdapat beberapa template yang dapat digunakan secara berbayar.⁷¹

c. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi Canva

- 1) Mendownload Aplikasi Canva Melalui Play Store
Mendownload aplikasi canva merupakan cara atau langkah pertama yang dilakukan untuk mendapatkan aplikasi canva, dengan cara membuka play store dan mendownlod aplikasi canva.

⁷⁰ Ani Rohma dan Ummu Sholihah, "Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 9 no. 3 (2021): 292-306, <http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>.

⁷¹ Wikipedia, "canva," [Id.Wikipedia.org, https://id.m.wikipedia.org/wiki/Canva](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Canva).

2) Membuat Akun Canva

Setelah aplikasi sudah terdownload dan terpasang pada handphone atau laptop, langkah berikutnya adalah buka aplikasi canva, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui google, facebook dan email.

3) Membuat Desain Melalui Canva

Setelah membuat akun canva maka aplikasi sudah dapat digunakan sesuai kebutuhan. Terdapat banyak dan beragam pilihan template yang dapat digunakan untuk mendesain, yaitu logo, video, poster, kartu nama, undangan, cerita instagram, iklan dan lain sebagainya.

4) Menyiapkan Hasil Desain dari Canva

Setelah desain sudah selesai dibuat, langkah terakhir adalah menyiapkan desain yang sudah dibuat. Adapun cara menyimpannya yaitu klik tanda panah ke atas yang berada di pojok kanan atas kemudian pilih tanda panah ke bawah atau unduh, maka desain akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file.

5) Tampilan Aplikasi Canva



Gambar 2.1 tampilan dari aplikasi canva



Gambar 2.2 tampilan halaman pertama dari desain canva



Gambar 2.3 tampilan masuk ke template dan mengedit dalam canva



Gambar 2.4 tampilan menyiapkan hasil desain

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Kata belajar identik dengan mendidik yang merupakan akar dari proses pendidikan, tetapi terdapat perbedaan yang mendasar dalam menggunakan istilah tersebut yang menekankan pada

subjek. Belajar memiliki subjek peserta didik sedangkan mendidik memiliki subjek pendidik. Kedua kata tersebut berpusat pada satu istilah umum yaitu pendidikan. Pendidikan mempunyai arti yang sangat luas dengan salah satu komponen penyusunan adalah belajar atau pembelajaran. Tercapainya tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar pada masing-masing jenjang pendidikan yang ditempuh oleh peserta didik.⁷²

Menurut Winkel menjelaskan bahwa, belajar merupakan suatu aktivitas psikis atau mental berlangsung dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan yang sifatnya konstan dan berbekas seperti perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap dan pemahaman. Dalam perspektif Islam belajar adalah kewajiban bagi umat muslim dengan tujuan supaya pengetahuan manusia tidak kosong, sehingga dalam kehidupan manusia di dunia terdapat kemaslahatan, sebagai terdapat dalam firman Allah Swt surah Az-Zumar ayat 9 yaitu:

أَمَّنْ هُوَ قَانِتٌ آنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ
وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ
لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ □

“(Apakah kamu orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dengan sujud dan berdiri, karena takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah, “Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?” Sesungguhnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran”.

⁷² Muhammad Minan Chusni, dkk, *Strategi Belajar Inovatif*, (Pradina Pustaka, 2021), 7.

Belajar merupakan cara tertentu untuk memperoleh suatu pengetahuan dan penguasaan secara sengaja dipersiapkan ataupun secara tidak sengaja dan tidak dipersiapkan melalui studi sendiri dan pengalaman. Belajar merupakan perubahan yang menetap, relatif pada potensi perilaku yang terjadi sebagai hasil perbuatan yang diperkuat. Belajar juga merupakan perubahan perilaku yang relatif menetap atau perilaku dari hasil pengalaman dan tidak dapat dihubungkan dengan keadaan badani temporer seperti yang disebabkan oleh kelelahan, penyakit atau obat-obatan.

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungan. Perubahan perilaku tersebut terhadap hasil belajar yang bersifat *continuu*, positif, aktif, terarah dan fungsional. Lingkungan dalam hal interaksi individu dengan lingkungan dimaksud adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu tersebut memperoleh pengetahuan atau pengalaman, baik pengetahuan atau pengalaman yang baru ataupun pengetahuan yang pernah diperoleh sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian sehingga memungkinkan terdapat interaksi bagi individu tersebut.⁷³

Belajar menunjukkan tindakan seseorang yang dilakukan dengan sadar atau disengaja. Aktivitas ini merupakan keaktifan seseorang dalam melakukan proses mental yang memungkinkan terjadinya perubahan dalam dirinya. Jadi tampaknya masuk akal bahwa kegiatan belajar akan dianggap positif jika meningkatkan tingkat aktivitas fisik dan mental seseorang. Sebaliknya, meskipun seseorang seharusnya belajar, jika tingkat aktivitas fisik dan

⁷³ Ainurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 36.

mentalnya rendah, ini menunjukkan bahwa orang yang terlibat dalam aktivitas belajar tersebut mungkin tidak benar-benar menyadari bahwa dia sedang melakukannya.⁷⁴

Menurut Biggs dalam Yahdinil Firda belajar didefinisikan ke dalam tiga macam rumusan, yaitu rumusan kuantitatif, institusional dan kualitatif. Secara rumusan kuantitatif (angka), belajar menyatakan mengisi latihan-latihan ataupun menciptakan kapasitas intelektual dengan realitas yang banyak serta dapat diharapkan secara wajar. Dengan begitu, pembelajaran untuk situasi tersebut dilihat dari perspektif seberapa banyaknya materi yang di kuasai oleh siswa. Secara rumusan audit institusional (kelembagaan), pembelajaran dipandang sebagai proses penguasaan materi yang telah dipelajari oleh siswa. Bukti kelembagaan yang menunjukkan siswa telah belajar bisa dibedakan sesuai dengan sistem pendidikannya. Tindakannya adalah, semakin pendidik melakukan sifat mendidiknya dengan baik, maka semakin baik pula sifat pengamanan yang kemudian dikomunikasikan sebagai nilai oleh siswa. Sedangkan menurut rumusan audit kualitas (ide pembelajaran subjektif) merupakan metode yang terlibat dengan memperoleh implikasi dan pemahaman seperti metode menguraikan dunia pada sekitar siswa. Pembelajaran dalam makna tersebut dipusatkan pada pencapaian kegiatan dan ide yang berkualitas guna menangani masalah yang sedang atau akan dilihat oleh siswa.⁷⁵

Setelah peserta didik atau siswa melakukan proses pembelajaran maka akan mendapatkan perubahan yang bisa dikenal sebagai hasil belajar. Setelah proses

⁷⁴ Ibid.

⁷⁵ Yahdinil Firda Nadirah, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2019), 58-60.

pembelajaran perubahan yang didapat oleh peserta didik dapat berupa perubahan sikap, kecerdasan maupun keterampilan. Hasil belajar peserta didik yang diperoleh setelah melalui kegiatan pembelajaran terdapat dalam tujuan pembelajaran yang tertuang pada rancangan pembelajaran.

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar. Dalam proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu pendidik dan peserta didik yang akan menghasilkan perubahan pada peserta didik sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi terhadap peserta didik merupakan hasil dari kegiatan pembelajaran bersifat non fisik seperti perubahan sikap, kecakapan maupun pengetahuan.⁷⁶ Tes dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar. Tes yang diberikan oleh pendidik dirancang untuk mengukur seberapa jauh peserta didik memahami materi pembelajaran tertentu. Sederhananya, hasil belajar mengacu pada pengetahuan dan pemahaman siswa atau peserta didik tentang pembelajaran seperti yang diamati dari waktu ke waktu. Bisa jangka pendek yang diukur dari pencapaian indikator, jangka menengah yang diukur dari pencapaian target mata pelajaran, dan jangka panjang yang diukur dari cara peserta didik berinteraksi dengan masyarakat.

Hasil belajar merupakan suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik itu perubahan dalam aspek pengetahuan, aspek sikap, maupun aspek psikomotor. Susanto menjelaskan bahwa hasil belajar yang meliputi perubahan kognitif, afektif dan psikomotorik pada siswa dipengaruhi oleh

⁷⁶ Eko Putra Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), 25.

faktor internal dan eksternal, seperti kecerdasan, semangat belajar dan kesehatan fisik. Faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat sekitar. Jika tujuan pendidikan telah tercapai, hasil belajar dapat dianggap berhasil. Tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik dibagi menjadi tiga kategori yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.⁷⁷

Menurut Bloom hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *remember* (mengingat), *comprehension* (pemahaman), *application* (menerapkan), *analysis* (menganalisis), *evaluation* (menilai), *create* (berkreasi). Domain afektif meliputi sikap menerima, nilai, organisasi, memberikan respon dan karakterisasi. Domain psikomotor adalah *initatory* (inisiatif), *pre-routine* (pra-rutin) dan *routinized* (rutin). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para ahli tidak dilihat secara terpisah melainkan komprehensif.⁷⁸

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah proses perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar, yang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku yang meliputi unsur kognitif, afektif dan psikomotorik yang dipengaruhi oleh pengaruh baik dari dalam maupun dari luar. Hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan proses berfikir dan klasifikasinya yang dalam dunia pendidikan

⁷⁷ Endang Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 74.

⁷⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 5.

dikenal dengan Taksonomi Bloom yang kemudian digagas oleh Benyamin Bloom dan Taksonomi dan direvisi oleh Lorin Anderson dan David Krathwol dalam Taksonomi yang direvisi dirumuskan ke dalam enam level proses berfikir yakni *remembering* (mengingat), *understanding* (memahami), *applying* (menerapkan), *analyzing* (menganalisis), *evaluating* (evaluasi), dan *creating* (kreasi).⁷⁹

2) Ranah Afektif

Hasil belajar dalam ranah ini berhubungan dengan perasaan, keinginan, rancangan diri dan sikap. Pada kurikulum 2013 ranah afektif tergolong pada lingkup aspek agama serta aspek sosial. Krathwohl dalam Asep menjelaskan capaian kompetensi sikap baik dalam hal spiritual dan sosial yakni menerima nilai, menanggapi, menghargai, menghayati, serta mengamalkan nilai.

3) Ranah Psikomotor

Hasil belajar berupa psikomotor atau kegiatan fisik seperti membaca, berbicara, menulis karangan, berlari dan lain sebagainya. Dalam ranah ini terdapat enam aspek sebagai berikut gerakan reflek, kemampuan perseptual ketepatan, keterampilan kompleks, gerak dasar, dan gerakan ekspresif serta interpretatif. Sasaran penilaian keterampilan abstrak secara deskriptif menurut Dyers dalam Asep yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan.⁸⁰

Dari beberapa definisi yang dikemukakan di atas, hasil belajar adalah output atau penguasaan yang dicapai oleh seseorang atau peserta didik dalam

⁷⁹ Asep Ediana Latif, *Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 61.

⁸⁰ Ibid. 59.

bentuk nilai atau skor melalui kegiatan belajar dengan lingkungannya dalam hal kognitif (pengetahuan), afektif (keterampilan), dan psikomotorik (perkembangan).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setelah menyelesaikan proses pembelajaran hasil belajar dapat tercapai. Hasil belajar yang didapat optimal merupakan perolehan dari proses pembelajaran yang juga optimal. Guru harus mengetahui konsep dan tahapan pembelajaran agar dapat mencapai proses dan hasil yang terbaik. Oleh karena itu, kita harus mendasarkan upaya kita pada identifikasi penyebab kegagalan dan karakteristik yang mendukung keberhasilan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Menurut M Dalyono dalam Endang Wahyu Ningsih, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua jenis yakni faktor internal (faktor dari dalam diri manusia) meliputi faktor fisiologi dan faktor psikologi. Sedangkan faktor eksternal (dari luar diri manusia) yang meliputi faktor non sosial dan faktor sosial.⁸¹

1) Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri manusia, yang tergolong ke dalam faktor tersebut adalah:

a) Faktor Jasmani

(1) Faktor Kesehatan

Yang dimaksud dengan sehat adalah keadaan tubuh secara keseluruhan termasuk bagian-bagiannya dalam keadaan baik atau bebas penyakit. Kesehatan adalah suatu keadaan atau sesuatu yang sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Jika

⁸¹ Endang Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning*, 69.

kesehatan seseorang terganggu, proses belajarnya akan terpengaruh. Selain itu juga ia akan mudah lelah, kurang semangat, ngantuk dan mudah pusing jika badan terasa lemah, kurang darah atau terdapat kelainan fungsi alat indra serta tubuhnya. Agar seseorang bisa belajar dengan optimal haruslah mengusahakan kesehatannya tetap baik dengan cara mengindahkan ketentuan-ketentuan bekerja, belajar, tidur, olahraga, istirahat, makan, rekreasi maupun ibadah.

(2) Cacat Tubuh

Kecacatan menyebabkan tubuh yang kurang baik atau kurang ideal. Kebutaan, buta sebagian, tuli, tuli sebagian, patah tangan, patah kaki, lumpuh dan sebagainya adalah contoh cacat tubuh. Pembelajaran juga dipengaruhi oleh disabilitas atau cacat tubuh. Jika ini terjadi, hendaknya ia belajar di sekolah khusus diusahakan alat bantu untuk mencegah atau mengurangi pengaruh dari cacatan.⁸²

b) Faktor Psikologis

Ada beberapa faktor yang terdapat dalam faktor psikologis yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

(1) Intelegensi

Intelegensi merupakan kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yakni kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke

⁸² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: 2018), 54-55.

dalam situasi baru dengan efektif dan cepat, mengetahui atau menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi serta mempelajarinya dengan sangat cepat. Jika peserta didik memiliki intelegensi atau kecerdasan normal, maka ia dapat berhasil dalam belajarnya dengan baik dengan menggunakan teknik belajar yang efektif dan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran (seperti keluarga, sekolah, psikologi dan lingkungan masyarakat) yang memberi pengaruh positif, tetapi jika peserta didik memiliki intelegensi rendah, maka ia perlu mendapatkan lembaga pendidikan atau sekolah khusus.

(2) Perhatian

Peserta didik harus memiliki perhatian terhadap bahan atau materi yang dipelajari untuk menjamin atau memastikan keberhasilan hasil belajar, jika materi atau bahan pelajaran tidak menarik minat peserta didik, kebosanan akan muncul dan tidak suka belajar lagi.

(3) Minat

Minat ialah kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan. Minat juga memiliki pengaruh besar terhadap belajar, karena jika bahan pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai minat peserta didik, maka peserta didik tidak belajar dengan baik karena tidak terdapat daya tariknya.

(4) Bakat

Bakat merupakan kemampuan untuk belajar. Kemampuan tersebut akan

teralisasi menjadi kecakapan nyata setelah belajar dan berlatih. Jadi sangat jelas bakat mempengaruhi belajar, jika materi atau bahan pelajaran yang dipelajari peserta didik sesuai bakatnya, maka hasil belajarnya akan lebih baik sebab peserta didik senang atau suka belajar dan untuk selanjutnya peserta didik akan lebih giat belajarnya.

(5) Motif

Motif berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam menentukan suatu tujuan dapat disadari atau tidak disadari, akan tetapi untuk mencapai tujuan tersebut perlu dibuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat yaitu motif itu sendiri yang sebagai daya pendorong atau penggerak.

(6) Kematangan

Kematangan merupakan suatu fase atau tingkat pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat pada tubuhnya sudah siap untuk melakukan kecakapan baru. Tetapi masih diperlukan latihan dan pelajaran untuk kematangan tersebut. Contohnya anak dengan kakinya yang sudah siap untuk berjalan, tangan atau jari-jarinya yang sudah siap menulis, otak yang sudah siap berpikir dan lain sebagainya.

(7) Kesiapan

Kesiapan yaitu kesiediaan memberi reaksi atau respon. Kesiediaan akan timbul dari dalam diri seseorang dan berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan melaksanakan kecakapan. Kesiapan juga perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran,

karena jika peserta didik belajar dan terdapat kesiapan padanya maka peserta didik akan memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

c) Faktor Kelelahan

Faktor kelelahan terdiri dari kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani atau fisik ditunjukkan dengan tubuh menjadi lemah dan kecenderungan berbaring. Kelelahan jasmani diakibatkan oleh kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam bagian tubuh dan menyebabkan darah mengalir kurang lancar beberapa bagian tertentu. Kelesuan dan bosan adalah tanda kelelahan spiritual atau rohani dan itu membuat orang kehilangan minat dan keinginan hilang untuk menghasilkan sesuatu.⁸³

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri manusia, meliputi faktor keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat.

(1) Faktor Keluarga

Faktor keluarga merupakan lingkungan pertama dan paling utama bagi kehidupan anak, tempat ia belajar individu sosial dalam berinteraksi dengan keluarganya. Pengalaman interaksi dalam keluarga dapat menentukan perilakunya di kemudian hari. Selain keluarga menjadi tempat anak berkembang sebagai makhluk sosial, terdapat pula faktor-faktor

⁸³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Renika Cipta, 2010), 61-70.

yang mempengaruhi kemandirian anak yaitu struktur keluarga, kebiasaan orang tua dan sosial ekonomi.

(2) Faktor Sekolah

Meskipun pengaruh pendidikan di sekolah kurang mendapat penelitian yang jelas terhadap kemandirian belajar anak (peserta didik), namun memiliki peran yang cukup besar. Sekolah merupakan tempat penyelenggara pendidikan yang mencakup pengajaran, bimbingan dan latihan. Oleh karena itu, peran guru selain mengembangkan kemampuan akademik peserta didik juga berperan sebagai pembimbing yang membimbing anak (peserta didik) supaya mandiri dalam belajar.

(3) Faktor Lingkungan Masyarakat

Masyarakat dan adat budayanya memberi pengaruh terhadap warganya, menyangkut cara berpikir, bersikap dan berperilaku. Pengaruhnya bisa dilihat dari perbedaan cara bersikap berperilaku yang berbeda antara masyarakat maju dan masyarakat konvensional. Perbedaan tampak dari gaya hidup seperti cara berpikir, berpakaian, menjaga kesehatan dan cara makannya. Sehingga kaitannya dengan sikap kemandirian belajar anak (peserta didik), maka tampak jelas yaitu jika anak mendapat atau berada di lingkungan masyarakat yang baik maka anak akan memiliki kemandirian belajar yang baik pula. Sebaliknya jika anak mendapat atau berada pada lingkungan

masyarakat yang kurang baik maka kemandirian belajar anak juga diragukan.⁸⁴

B. Teori-Teori Tentang Pengembangan Model

1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian adalah suatu langkah untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada secara ilmiah. Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil dari produk tersebut merupakan bentuk pengembangan produk lama yang dikembangkan kembali atau bentuk pengembangan produk baru. Agar penelitian dapat menghasilkan informasi yang akurat, peneliti dapat dibagi menjadi beberapa bentuk. Pembagian penelitian tersebut didasarkan pada fungsi dan penerapannya dalam suatu pendidikan serta berapa lama hasilnya dapat digunakan, pembagian tersebut yaitu penelitian dasar, terapan, evaluasi, pengembangan dan mendesak.

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menciptakan produk baru ataupun mengembangkan produk lama yang telah ada, berdasarkan analisis kebutuhan lapangan. Pengembangan model bisa diartikan sebagai serangkaian proses yang berkelanjutan dan berkaitan dengan model sebelumnya. Pengembangan berasal dari kata kembang yang artinya bertambah sempurna. Kemudian mendapatkan imbuhan kata pe- dan -an sehingga menjadi kata pengembangan yang berarti cara, proses, ataupun perbuatan mengembangkan.⁸⁵

⁸⁴ Heru Sroyono, *Bimbingan dan Konseling Belajar Bagi Siswa di Sekolah: Program Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa*, (Depok: Rajawali Pers, 2017), 26-28.

⁸⁵ Abdul Salam Hidayat, Firmansyah, dan Sofyan Hanief, *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*, (Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, 2021), 6.

Dalam mengembangkan model akan memerlukan waktu yang lama karena kita perlu melakukan penelitian serta pengembangan. Namun, metode dalam penelitian dan pengembangan mempunyai tujuan yang sangat jelas. Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian dengan tujuan mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan tidak hanya mengembangkan dasar keilmuan, tetapi juga memberikan dasar empiris untuk pembentukan teori yang komprehensif. Model penelitian dan pengembangan dapat berupa model procedural, konseptual dan teoritis. Model procedural merupakan model yang sifatnya deskriptif, yakni menggariskan langkah-langkah yang perlu diikuti untuk menghasilkan suatu produk. Model konseptual merupakan model yang sifatnya analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen.⁸⁶

Gagasan di balik pengembangan atau pembuatan model penelitian adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kebenaran atau prinsip melalui penyelidikan, pencarian, atau percobaan. Setiap penelitian memiliki tujuan dan penggunaan yang berbeda. Umumnya ada tiga kategori dari tujuan penelitian yaitu bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. Penelitian yang sifatnya pembuktian mengacu pada penelitian di mana bukti yang dikumpulkan digunakan untuk menyangkal asumsi atau skeptisisme mengenai fakta atau pengetahuan tertentu, sedangkan penelitian perkembangan berarti memperdalam atau meningkatkan dan memperluas pengetahuan yang telah ada.⁸⁷

Untuk menunjang proses pembelajaran di lingkungan pendidikan sangat diharapkan bahan ajar dibuat atau dikembangkan sesuai dengan situasi atau jamannya.

⁸⁶ Ibid., 6-7.

⁸⁷ Sugiyono, *Merode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017).

Implementasi penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan yang dewasa ini sering kita sebut dengan R&D (Research and Development), biasanya berfokus pada pengembangan produk untuk mengatasi masalah di bidang pendidikan dan memastikan bahwa pembelajaran yang efektif tercatat. Penelitian diperlukan untuk mengevaluasi kemampuan produk agar mampu menciptakan atau mengembangkan produk yang eksklusif berdasarkan metode atau pendekatan analisis kebutuhan dan dari produk yang dibuat sebelumnya yang dapat bermanfaat bagi masyarakat luas.⁸⁸

Metode penelitian R&D merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk mendapatkan produk tertentu atau mengembangkan produk yang sudah ada sebelumnya. Dalam penelitian R&D terdapat banyak model yang bisa dipakai untuk dijadikan panduan dalam pengembangan produk. Akan tetapi pada penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang mempunyai 5 langkah dalam mengembangkan produk. Kata ADDIE berasal dari singkatan *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Evaluation* (evaluasi).

Dalam penelitian dan pengembangan terdapat beberapa model yang dapat dipakai untuk dijadikan panduan dalam mengembangkan produk yaitu:

a. Model Thiagarajan

Model Thiagarajan dikenal dengan sebutan model 4-D dilakukan melalui 4 tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *desseminate* (penyebaran).⁸⁹

⁸⁸ Ibid., 407.

⁸⁹ Dian Kurniawan dan Sinta Verawati Dewi, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan", *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, Vol. 3 no. 1, (2017): 216, <http://Jurnal.Unsil.Ac.Id/Index.Php/Jspendidikan/Article/View/193>(Accessed 2 Desember 2021).

Model pengembangan dapat dimodifikasi menjadi tiga tahapan jika terdapat keterbatasan peneliti untuk melanjutkan ke tahap keempat, namun masih ada kemungkinan pengembangan tersebut pada akhirnya akan berlanjut ke tahap keempat pada kesempatan dilain waktu.

b. Model Kemp

Model Kemp mempunyai 8 langkah penelitian dan pengembangan, yaitu menentukan tujuan dan daftar topic, menganalisis karakteristik peserta didik, menetapkan tujuan, menentukan isi materi, pengembangan penelitian awal, memilih aktivitas pembelajaran dan sumber belajar, mengkoordinasi dukungan pelayanan atau sarana penunjang dan mengevaluasi pembelajaran.

c. Model Hannafin dan Peck

Model ini mempunyai langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari 3 langkah yaitu analisis keperluan, desain, pengembangan dan implementasi.

d. Model Borg and Gall

Menurut Borg and Gall penelitian pengembangan merupakan suatu proses untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut. Proses itu terdapat analisis hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Mengembangkan suatu produk berdasarkan hasil temuan, uji coba di lapangan, serta revisi untuk memperbaiki kekurangan yang telah ditemukan.⁹⁰ Terdapat sepuluh tahapan pada model Borg and Gall tetapi pada beberapa penelitian pengembangan 10 (sepuluh) langkah tersebut bisa tidak dilakukan semua tetapi dapat dimodifikasi menjadi beberapa langkah sesuai dengan pengembangan yang sedang dilakukan peneliti. Sepuluh langkah tersebut sebagai berikut:

⁹⁰ Hansi Effendi dan Yeka Hendriyani, "Pengembangan Model Blended Learning Interaktif Dengan Prosedur Borg and Gall," *International Seminar On Education (ISE)*, (2018): 65, <https://doi.org/10.31227/OSF.IO/ZFAJX>.

e. Model Addie

Menurut Mabrije Branch mengembangkan suatu model pengembangan ADDIE yang memiliki prosedur penelitian. Siklus R&D tersusun ke dalam beberapa langkah penelitian yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain atau rancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).⁹¹

2. Model ADDIE

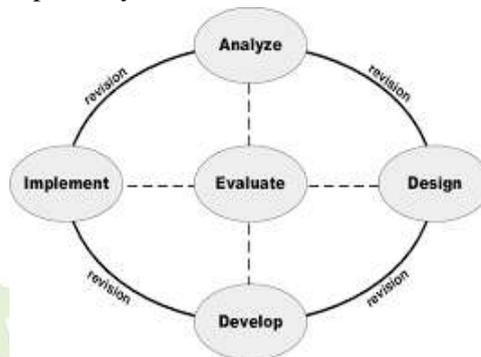
Penelitian yang dilakukan pada tahap ini diawali atau dimulai dengan *research* (penelitian) yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan data yang selanjutnya akan diolah dan dianalisis untuk mencari pemecahan atau solusi dari masalah yang ditemukan, dan *development* (pengembangan) dilakukan untuk mendapatkan bahan ajar atau pengajaran yang memenuhi atau sesuai kebutuhan dari penelitian. Desain pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan pendekatan ADDIE. Robert Mabrije Branch mempopulerkan pendekatan tersebut pada tahun 2009. Model desain pembelajaran ini menggunakan pendekatan ADDIE, yaitu model umum yang berfungsi sebagai pedoman untuk membuat rancangan yang efektif. Tahapan rancangan pembelajaran pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).⁹²

Model ADDIE adalah model pembelajaran yang sifatnya sesuai dan umum digunakan untuk penelitian pengembangan. Proses ini dianggap berurutan dan juga interaktif ketika digunakan dalam pengembangan. Model ADDIE merupakan model yang mudah digunakan dan

⁹¹ Netty Nababan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie di Kelas XI SMAN 3 Medan", *Jurnal Inspiratif*, Vol. 6 no. 1 (2020), 40, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpmi/article/view/19657>.

⁹² Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 38.

dapat diterapkan dalam kurikulum yang mengajarkan pengetahuan dan keterampilan serta sikap. Selain itu juga, model ADDIE dianggap sebagai model yang lebih lengkap dan rasional dibandingkan model yang lain. Oleh karena itu, model ADDIE ini dapat digunakan dalam berbagai bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan bahan ajar.⁹³ Model ADDIE berikut memberikan penjelasan tentang setiap komponennya:



Gambar 2.5 Model Penelitian ADDIE

a. *Analyze* (Analisis)

Analisis merupakan fase utama atau pondasi untuk fase-fase lain. Selama dalam fase ini, dapat terjadi proses pendefinisian sejauh mana pengetahuan awal peserta didik, apa yang akan dipelajari, apa yang dibutuhkan oleh peserta didik supaya tujuan pembelajaran tercapai, dan seperti apa lingkungan belajar peserta didik. Menurut Cheung minimal informasi yang didapat harus mencakup beberapa aspek, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan dan aspek sikap yang perlu ditingkatkan. Sehingga setidaknya, diperlukannya analisis terhadap *need analysis* (kebutuhan) dan *performance analysis*

⁹³ Nurul Huda Panggabean dan Amir Danis, *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 67.

(analisis kinerja). Cheung juga menambahkan adanya *task analysis* (analisis tugas) dan *learner analysis* (analisis pembelajar), namun hal tersebut merupakan bentuk dari perincian dua analisis tadi.⁹⁴

Pada tahap ini mencoba mengumpulkan informasi yang cukup tentang demografi calon pengguna bahan ajar. Proses analisis disebut sebagai *need assessment* (analisis kebutuhan). Kebutuhan yang pertama ialah, seorang pengembang perlu membaca kajian putaka dari buku maupun penelitian yang sebelumnya, guna mendapat dasar-dasar teoritis yang mendukung dalam hal menetapkan penelitian pengembangan ini memiliki dasar yang kuat. Analisis kebutuhan kedua yakni pencarian informasi yang aktual tentang kemampuan peserta didik yang terjadi di lapangan, memahami sikap dan karakteristik peserta didik, paradigma yang dipakai pendidik, dan kegiatan pembelajaran, sehingga instrumen yang akan dipakai pada tahap ini adalah melaksanakan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan melihat kemampuan pengetahuan yang dikuasai oleh peserta didik, serta wawancara dengan pendidik.⁹⁵

Tujuan analisis ini dilakukan agar mengetahui kelayakan apabila media pembelajaran digunakan, dengan menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran dan melakukan analisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan.

b. *Design* (Desain)

Desain merupakan langkah kedua dari model pembelajaran ADDIE. Pada langkah ini diperlukan

⁹⁴ Yuniastuti, Miftakhuddin, dan Muhammad Khoiron, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tujuan Teoritis dan Pedoman Praktis*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), 64.

⁹⁵ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 34.

adanya klarifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program itu mampu mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut adalah inti dari langkah analisis, yakni mempelajari masalah dan menemukan alternatif solusi yang akan ditempuh guna mengatasi masalah yang berhasil diidentifikasi melalui langkah analisis kebutuhan. Yang perlu dilakukan dalam langkah desain ini yaitu menentukan pengalaman belajar selama mengikuti kegiatan pembelajaran yang harus dimiliki peserta didik. Langkah desain ini harus bisa menjawab apakah program pembelajaran yang didesain dapat dipakai untuk mengatasi masalah kesenjangan performa yang terjadi pada peserta didik, yaitu perbedaan kemampuan yang sudah dimiliki dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh peserta didik. Sehingga dapat menggambarkan perbedaan antara kemampuan yang telah dimiliki dengan kemampuan yang harus dimiliki (ideal).⁹⁶

Proses desain dapat diselesaikan dengan membuat strategi bagaimana bahan ajar akan dikembangkan sehingga pengguna dapat mempelajarinya dengan sukses dan efisien. Dengan kata lain, tahapan desain harus konsisten atau sesuai dengan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Proses ini selesai ketika penulis telah menentukan besarnya keterampilan atau kemampuan yang harus dimiliki peserta didik setelah mempelajari materi pendidikan. Hal-hal yang perlu dilakukan pada tahapan desain ini yaitu menentukan spesifikasi produk yang akan dikembangkan mencakup:

- 1) Penyusunan bahan ajar dalam pembelajaran kontekstual melalui pengkajian kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk mengidentifikasi materi

⁹⁶ Ina Magdalena, dkk, *Ragam Tulis Desain Pembelajaran SD*, (Jawa Barat: CV Jejak anggota IKAPI, 2021), 46-47.

pembelajaran berdasarkan fakta, konsep, kaidah dan prosedur, serta indikator, alokasi waktu dan instrumen penilaian peserta didik.

- 2) Merancang kegiatan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran.
- 3) Memilih kompetensi bahan ajar.
- 4) Perencanaan pertama perangkat pembelajaran yang didasari kompetensi mata pelajaran.
- 5) Merancang materi dan alat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran.⁹⁷

c. *Development* (Pengembangan)

Development (pengembangan) merupakan tahap ketiga yang dilakukan dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran yang berdasarkan bahan pendukung. Pengembangan merupakan proses mewujudkan *blueprint* atau desain tadi menjadi kenyataan. Maksudnya, jika dalam desain tersebut diperlukan suatu *software* berupa multimedia pembelajaran atau modul cetak, maka multimedia atau modul cetak tersebut harus dikembangkan. Begitu juga dengan lingkungan belajar yang akan mendukung proses pembelajaran semua harus dipersiapkan pada tahap ini. Uji coba sebelum diimplementasikan merupakan satu langkah penting dalam pengembangan.⁹⁸

Rancangan bahan ajar dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran, namun sebelum itu perlu melalui proses *review* dan *revisi* (perbaikan). Bahan ajar dibuat pada tahap ini berdasarkan sistematika dan struktur yang ditetapkan pada proses desain. Pada tahap pengembangan ini, bahan ajar perlu direvisi

⁹⁷ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Jurnal*, Vol. 3 no. 1 (2019): 35-42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3il.2124>.

⁹⁸ Ina Magdalena, dkk, *Kombinasi Ragam Desain Pembelajaran SD (Tips and Trick)*, (Jawa Barat: CV Jejak Anggota IKAPI, 2021), 50.

oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Untuk memastikan hasil akhir memenuhi kebutuhan dan persyaratan para peserta didik.

d. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan tahap keempat atau langkah nyata guna menerapkan sistem pembelajaran yang sedang dibuat. Pada tahap implementasi semua yang telah dikembangkan atau dirancang sedemikian rupa sesuai peran atau fungsinya untuk bisa diimplementasikan.⁹⁹ Beberapa tujuan dari tahap ini supaya bisa membimbing peserta didik mencapai tujuan pembelajaran, agar bisa memecahkan masalah sebelumnya tidak dapat terselesaikan oleh peserta didik, memperhatikan serta memantau bahwa kemampuan peserta didik dapat meningkat pada tahap akhir. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk yang telah dikembangkan atau didesain, kemudian akan diberi penilaian oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan sebagainya, serta melaksanakan praktik lapangan dengan skala terbatas. Implementasi sering juga dianggap sebagai tahap pengajaran dari proses desain instruksional. Selama fase implementasi ini, desainer atau peneliti mempunyai kesempatan untuk belajar dengan menerapkan konstruksi teoritis ke dalam situasi praktis.¹⁰⁰

Implementasi atau penyampaian materi pembelajaran adalah langkah keempat dari model desain pembelajaran ADDIE yang memiliki tujuan utama sebagai berikut:

- 1) Membimbing peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi pembelajaran.

⁹⁹ Ibid.

¹⁰⁰ Wilda Susanti, dkk, *Model Virtual Lab dan Remote Lab Melalui Inkuiri dan Kolaborasi Berbantuan Android*, (Jawa Tengah: Lakeisha Anggota IKAPI, 2022), 40.

- 2) Menjamin terjadinya solusi atau pemecahan masalah guna mengatasi kesenjangan hasil belajar peserta didik.
- 3) Memastikan pada akhir program pembelajaran peserta didik perlu mempunyai kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan, dan kompetensi sikap.¹⁰¹

Bahan ajar yang telah dihasilkan harus diberi kepada target pengguna yang sudah dipilih. Pada titik ini, peneliti yang berperan sebagai produsen atau pencipta bahan ajar dapat melakukan pengamatan untuk memastikan apakah bahan ajar yang dirancang dan dibuat dapat benar-benar bermanfaat bagi penggunanya. Berbagai penanda dapat digunakan untuk mengukur kontribusi atau manfaat bahan ajar. Mampu mendorong atau dapat memfasilitasi pembelajaran peserta didik, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditentukan merupakan salah satu indikasi yang digunakan.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Fase atau tahap terakhir dari model pembelajaran ADDIE yaitu fase evaluasi. Selama fase evaluasi, perancang instruksional mengimplementasikan rencana evaluasi instruksi yang telah dibuat. Meskipun biasanya rencana evaluasi dibuat selama tahap desain, desainer instruksional dapat melanjutkan dengan rencana lengkap hanya setelah instruksi dibuat. Konsep pada tahap ini adalah menilai kualitas produk pembelajaran dan proses sebelum implementasi dan setelah implementasi. Terdapat tiga

¹⁰¹ Achmad Noor Fatirul, Bambang Winarto, *Instructional Development Design (Model-Model Pengembangan Pembelajaran)*, (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2021), 91.

hal yang bisa dilakukan pada tahap evaluasi ini, yaitu menentukan kriteria evaluasi, memilih alat dan melakukan evaluasi.¹⁰²

Evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun sesuai dengan harapan awal atau tidak sesuai dan apakah berhasil. Adanya dua bentuk evaluasi yang dilakukan, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Dimana untuk evaluasi formatif digunakan pada setiap tahapan point A sampai point D, dan dilakukan oleh beberapa ahli atau pada tahap revisi. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan ketika media telah berhasil diimplementasikan yang digunakan sebagai umpan balik dari hasil penggunaan.

Penilaian atau evaluasi formatif berusaha untuk mengidentifikasi kesalahan dan kekuatan dalam sebuah bahan ajar. Sebelum bahan ajar diberikan ke peserta didik, hasil dari penilaian formatif bisa dipakai guna menyempurnakan produk bahan pembelajaran. Sedangkan evaluasi atau penilaian sumatif sebagai lawan dari penilaian formatif yaitu berkaitan dengan menetapkan efisiensi dan efektivitas materi pendidikan. Pengguna bahan ajar bisa menentukan dan menetapkan apakah bahan ajar harus dipertahankan atau dibatalkan berdasarkan pada temuan evaluasi yang dirangkum. Jenis evaluasi atau penilaian yang tepat digunakan dalam proses mengembangkan bahan ajar adalah evaluasi formatif. Karena pada dasarnya, jenis evaluasi atau penilaian ini digunakan untuk merevisi serta menyempurnakan bahan ajar pada saat dikembangkan. Pelaksanaan penilaian ini sebelum bahan ajar dipakai dalam kondisi yang sebenarnya.¹⁰³

¹⁰² Defina, *BIPA dan MKWK Bahasa Indonesia: Penelitian dan Pengembangan Materi Ajar di IPB*, (Bogor: Penerbit IPB Press, 2021), 36.

¹⁰³ Pribadi dan Putri, *Pengembangan Bahan Ajar*, 123-125.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Cholik, Cecep. “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Di Indonesia.” *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 2, no. 6 (2017): 29.
- Abdul Salam Hidayat, Firmansyah. & Sofyan Hanief. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Atletik Nomor Lari Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung.
- Ahyat, Nur. “Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2017): 25-26. <https://doi.org/10.30957/edusiana.v4i1.5>.
- Ainiyah, Nur. “Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Al-Ulum* 13, no. 1 (2013): 25-38. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/au/article/view/179>.
- Ainurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Amalia Ramadhani, Annisa. “Pengembangan Pembelajaran Mata Pelajaran PAI Materi Mengutamakan Kejujuran dan Menegakkan Keadilan Kelas VIII di SMP.” Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Anwar, Wirandi. “Efektivitas Pemanfaatan Modul PAI Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa di SMA Negeri 1 Barru.” Skripsi, UIN Alauddin Makassar, 2018.
- Arofah Hari Cahyadi, Rahmat. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” *Halaqa: Islamic Education Jurnal* 3, no. 1 (2019): 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Cecep dan Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Dahwadin dan Farhan Sifa Nugraha. (2019). *Motivasi dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jawa Tengah: CV. Mangku Bumi Media.
- Daradjat, Zakiah. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Cet. III, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Defina. (2021). *BIPA dan MKWK Bahasa Indonesia: Penelitian dan Pengembangan Materi Ajar di IPB*. Bogor: Penerbit IPB Press.
- Departemen Agama RI. (2018). *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*. Badung: Diponegoro.
- Dewi, Laksmi. "Merancang Pembelajaran Menggunakan Pendekatan ADDIE Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Agar Menjadi Pustaka Yang Beretika." *Journal of Library and Information Science* 8, no. 1 (2018): 105. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JLIS/edulib>.
- Diah Puspitasari, Anggraini, "Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA," *Journal Pendidikan Fisika*, Vol. 7 no. 1 (2019): 20, <https://doi.org/10.24252/jpf.v7il.7155>.
- Dwi Evtasari, Atika. "Self-Surriiciency Optimization Of Student Learning Through Module." *Jurnal Conference Series* 1, no. 2 (2018): 72. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i2.26776>.
- Ediana Latif, Asep. (2018). *Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendi, Hansi. dan Yeka Hendriyani. "Pengembangan Model Blended Learning Interaktif Dengan Prosedur Borg and Gall." *International Seminar On Education (ISE)*, (2018): 65. <https://doi.org/10.31227/OSF.IO/ZFAJX>.
- Fatihkah, Ismu. dan Nurma Izzati. "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Bermuatan Emotion Quotient Pada Pokok Bahasan Himpunan." *Jurnal Eduma* 4, no. 2 (2015): 49. <http://jurnal/index.php/eduma/article/view/29>.
- Firda Nadirah, Yahdinil. (2019). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten.

- Hanafi, “Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan,” *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. 4 no. 2 (2017): 130.
- Hari Rayanto, Yudi. & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Huda Panggabean, Nurul. & Amir Danis. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Yayasan Kita Menulis.
- Ismi Laili, Ganefri. & Usmeldi. “Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. no. 3 (2019): 308. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>.
- Kamsiah. (2014). *Tugas dan Tanggung Jawab Guru dalam Pendidikan Islam*. Cet.I, Makassar: Alauddin University Press.
- Khurotul Aini, Yaumi. “Pengembangan E-Modul Biologi Kearifan Lokal Kabupaten Oku Timur Berbasis Pendekatan Heutagogi Pada Kelas X MA”. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2023.
- Kokasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawan, Citra & Dedi Kuswandi. (2021). *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21*. Lamongan: Academia Publication.
- Kurniawan, Dian & Sinta Verawati Dewi. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan.” *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan* 3, no. 1 (2017): 216. <http://Jurnal.Unsil.Ac.Id/Index.Php/Jspendidikan/Article/View/193>(Accessed 2 Desember 2021).
- Lasmia & Idris Harta. “Pengembangan Modul Untuk Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP.” *Tadris: Jurnal Tharbiyah dan Keguruan* 9, no. 2, 8.

- Magdalena, Ina. dkk. (2021). *Ragam Tulis Desain Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak anggota IKAPI.
- Ega Mahardhika Rahman Edris, “Pengembangan E-Modul (Electronic Module) Pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital Materi Vektor Untuk Siswa Kelas XI Multimedia SMK Negeri 1 Klaten” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018).
- Majid, Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdayakarya.
- Marjuni. (2013). *Rekonstruksi Pendidikan Islam dalam Diskursus Pembebasan Kaum Mustadh'afin*. Cet I, Makassar: Alauddin University Press.
- Minan Chusni, Muhammad. dkk. (2021). *Strategi Belajar Inovatif*. Pradina Pustaka.
- Mukhlishina, Innany. “Modul Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Cerita Petualangan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* 5, no. 2 (2017): 340. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4829>.
- Muis, Joenaidy. *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri*. Jakarta: Laksana.
- Mujib, Abdul & Jusuf Mudzakkir. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Nababan, Netty. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie di Kelas XI SMAN 3 Medan.” *Jurnal Inspiratif* 6, no. 1 (2020): 40. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpmi/article/view/19657>.
- Nabila. “Tujuan Pendidikan Islam.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 5 (2021): 869-870. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.170>.
- Najuah, dkk. (2020). *Modul Elektronik Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- Nana. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Fisika Berbasis Model Pembelajaran POE2WE*. Jawa Tengah: Lakeisha Anggota IKAPI.
- Nofriza. “Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Metode Problem Solving di Kelas IV SD Negeri 35 Ambacang Kamba

- Kecamatan Bayang.” *Inovasi Pendidikan* 5, no.1 (2018): 130-151.
<https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/6213/3194>.
- Noor Fatirul, Achmad & Bambang Winarto. (2021). *Instructional Development Design (Model-Model Pengembangan Pembelajaran)*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Nur Fauzi, Hanif & Yuyun Rosliyah. “Persepsi Pembelajar Terhadap Media Kamus Berbasis Web Bagi Pembelajar Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar.” *Chi’e: Journal of Japanese Learning and Teaching.* 8, no. 1 (2020): 26-32.
<https://doi.org/10.15294/chie.v8i1.35752>.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat*, 03, no. 01 (2018): 175.
- Pathoni, Haerul, Wulan Sari & Jufrida. “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D Pageflip Professional Pada Materi Konsep Dasar Fisika Inti dan Struktur Inti Mata Kuliah Fisika dan Inti.” *Edufisika* 02 (2017): 39.
- Permata Puspita Hapsari, Gita. & Zulherman. “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384-2394.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>.
- Pribadi dan Putri. *Pengembangan Bahan Ajar*.
- Prihatiningtyas, Suci & Fatikhatus Nikmatu Sholihah. (2020). *Physics Learning By E-Module*. Jombang: Fakultas Pertanian Universitas KH.A. Wahab Hasbullah.
- Putra Widoyoko, Eko. (2014). *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidikan dan Calon Pendidik)*. Cet.VI, Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Rahman, Abdul. "Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam-Tinjauan Epistemologi dan Isi-Materi." *Jurnal Eksisis* 8, no. 1 (2012): 2056. <http://www.karyailmiah.polnes.ac.id>.
- Rahmatullah, Inanna. & Andi Tenri Ampa. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12, no. 2 (2020): 319-320 <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>.
- Ridwan, Muhammad. "Pembentukan Kepribadian Anak Dalam Islam Berdasarkan Al-Qur'an Surat Luqman Ayat 12-19." Skripsi, Edumaspul. *Jurnal Pendidikan* 8, no. 1 (2018).
- Riono dan Fauzi, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP di SD Berbasis Aplikasi Canva," *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 8 no. 1 (2022): 119, <https://doi.org/10.31949/jep.v8i1.1921>.
- Rizki Ramadhani, Yulia. Dkk. (2020). *Metode dan Teknik Pembelajaran Inovatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Rohma, Ani dan Ummu Sholihah, "Pengembangan Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 9 no. 3 (2021): 294, <http://dx.doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>.
- Roqib, Moh. (2017). *Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Pesma An Najah Press.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Renika Cipta.
- Sroyono, Heru. (2017). *Bimbingan dan Konseling Belajar Bagi Siswa di Sekolah: Program Bimbingan Belajar Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa*. Depok: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.

- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanti, Wilda. dkk. (2022). *Model Virtual Lab dan Remote Lab Melalui Inkuiri dan Kolaborasi Berbantuan Android*. Jawa Tengah: Lakeisha Anggota IKAPI.
- Tri Yekti Handayani, Elisabeth, dkk. “Pengembangan Modul Pembelajaran Sanggul Modern.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 5, no. 3 (2019): 14-15. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/111>.
- Triyono, Slamet. (2021). *Dinamika Penyusunan E-Modul*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. “Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional.” 2003.
- Wahyuningsih, Endang. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wasehudin. “Perspektif Al-Qur’an Dan Undang-Undang Tentang Guru Profesional (Versi Elektronik).” *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education* 5, no. 1 (2018): 113.
- Wikipedia, “canva”, [Id.Wikipedia.org, https://id.m.wikipedia.org/wiki/Canva](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Canva).
- Wulan Permata, Atika, dan Mustaji. “Pengembangan E-Modul Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Teks Eksposisi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Negeri 2 Maospati Magetan,” Vol. 11 no. 4 (2021), <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/44014>
- .
- Yuniastuti, Miftakhuddin, dan Muhammad Khoiron. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tujuan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

LAMPIRAN – LAMPIRAN



Lampiran 1

Lembar Validasi Ahli Materi

Instrumen Evaluasi Penelitian Untuk Ahli Materi

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK
MATA PELAJARAN PAI BERBASIS
APLIKASI CANVA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS XI DI SMA N 01 MESUJI
TIMUR

Peneliti : Septi Wulan Sari

NPM : 1911010437

Instrumen evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli materi tentang bahan ajar e-modul berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang telah dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas e-modul ini. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

1. Evaluasi ini terdiri dari: aspek isi dan aspek sajian
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan **tanda ceklis** (√) pada kolom jawaban sesuai menurut penilaian dari ahli materi.
3. Kriteria penilaian:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat tidak Setuju
4. Contoh pengisian yang benar:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√		

5. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√	≠	

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
A. Kelayakan Isi		SS	S	TS	STS
1.	Kesesuaian materi dalam e-modul pembelajaran dengan Kompetensi Dasar				
2.	Kesesuaian materi dalam e-modul pembelajaran dengan materi pokok				
3.	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran				
4.	Materi dalam e-modul pembelajaran mudah dipahami				
5.	Kesesuaian kegiatan belajar dalam e-modul pembelajaran dengan kebutuhan belajar siswa				
6.	Kecukupan contoh yang disertakan dengan kebutuhan belajar siswa				
7.	Kebenaran konsep materi dalam e-modul pembelajaran				
8.	Materi dalam e-modul pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan				

9.	Kesesuaian ilustrasi gambar (contoh-contoh gambar) dalam e-modul pembelajaran dengan materi pada setiap kegiatan belajar				
10.	Kesesuaian video tutorial dalam e-modul dengan materi pembelajaran				
11.	Kesesuaian narasi video tutorial dengan materi pada setiap kegiatan belajar				
12.	Kesesuaian tugas dengan materi pada setiap kegiatan belajar dalam e-modul				
13.	Kesesuaian <i>quiz</i> dengan materi pada setiap kegiatan belajar dalam e-modul				
B. Kelayakan Penyajian					
14.	Keruntutan materi dan konsep pembelajaran				
15.	Langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran dapat dipahami siswa dengan mudah				
16.	Langkah kegiatan belajar pada e-modul dapat diikuti siswa dengan mudah				
17.	Masing-masing kegiatan belajar yang disajikan sudah dilengkapi dengan ringkasan materi, video, dan penugasan.				
18.	Kegiatan belajar pada e-modul dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar				
19.	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi pengguna				
20.	Pengadaan <i>quiz</i> memotivasi siswa untuk meningkatkan belajar siswa				

Catatan/Kritik/Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

E-Modul Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI ini dinyatakan *) :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak



Bandar Lampung, November 2023
Validator,

.....

Lampiran 2

Lembar Validasi Ahli Media

Instrumen Evaluasi Penelitian Untuk Ahli Media

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA N 01 MESUJI TIMUR

Peneliti : Septi Wulan Sari

NPM : 1911010437

Instrumen evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli media tentang bahan ajar e-modul berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang telah dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas e-modul ini. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

1. Evaluasi ini terdiri dari: aspek isi dan aspek sajian
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan **tanda ceklis** (√) pada kolom jawaban sesuai menurut penilaian dari ahli media.
3. Kriteria penilaian:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat tidak Setuju
4. Contoh pengisian yang benar:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√		

5. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√	≠	

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Tampilan Desain Layar					
1.	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang (<i>background</i>) sudah tepat dan tulisan dapat dibaca dengan jelas				
2.	Proporsional tata letak sampul (<i>cover</i>) depan (tata letak teks dan gambar) sudah tepat				
3.	Ketepatan tata letak (<i>lay out</i>) setiap bagian dalam e-modul				
4.	Kejelasan judul e-modul				
5.	Kemenarikan desain cover				
6.	Memiliki daya tarik pada desain e-modul yang ditampilkan (warna, huruf, gambar/ilustrasi)				

B. Kelayakan Kemudahan Penggunaan				
7.	E-modul pembelajaran disajikan secara runtut sesuai dengan urutan bagian-bagian e-modul			
8.	E-modul mudah dioperasikan menggunakan handphone			
9.	Kemudahan pengoperasian konten multimedia yang terdapat dalam e-modul			
10.	Kemudahan pencarian halaman e-modul			
11.	Petunjuk penggunaan e-modul jelas dan tidak membingungkan			
12.	Tombol-tombol pada video tutorial berfungsi dengan baik			
13.	Tombol navigasi pada <i>quiz</i> berfungsi dengan baik			
C. Kelayakan Kemanfaatan				
14.	Penggunaan e-modul mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran			
15.	E-modul mempermudah siswa dalam menerima materi yang diajarkan			
16.	Langkah-langkah pembelajaran dalam e-modul mempermudah siswa belajar secara mandiri			
D. Kelayakan Kegrampilan				
17.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas			
18.	Ilustrasi gambar yang digunakan jelas (tidak buram)			
19.	Ilustrasi gambar sudah proporsional dan realistis			
20.	Video berjalan dengan lancar dan dapat dilihat dengan jelas			

21.	Penggunaan warna pada e-modul sudah tepat dan tidak berlebihan				
-----	----------------------------------------------------------------	--	--	--	--

Catatan/Kritik/Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

E-Modul Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI ini dinyatakan *) :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak

Bandar Lampung, November 2023

Validator,

.....

Lampiran 3

Lembar Validasi Ahli Bahasa

Instrumen Evaluasi Penelitian Untuk Ahli Bahasa

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA N 01 MESUJI TIMUR

Peneliti : Septi Wulan Sari

NPM : 1911010437

Instrumen evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli bahasa tentang bahan ajar e-modul berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang telah dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas e-modul ini. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

1. Evaluasi ini terdiri dari: aspek isi dan aspek sajian
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan **tanda ceklis** (√) pada kolom jawaban sesuai menurut penilaian dari ahli bahasa.
3. Kriteria penilaian:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat tidak Setuju
4. Contoh pengisian yang benar:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√		

5. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√	≠	

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
A. Lugas					
1.	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan				
2.	Keefektifan kalimat yang digunakan				
3.	Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi				
B. Komunikatif					
4.	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi				
C. Dialogis dan Interaktif					
5.	Mampu memotivasi peserta didik				
6.	Mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis				
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik					

7.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik				
8.	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik				
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa					
9.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan				
10.	Ketepatan ejaan yang digunakan				

Catatan/Kritik/Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

E-Modul Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI ini dinyatakan *) :

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak

Bandar Lampung, November 2023

Validator,

.....

Lampiran 4

Lembar Respon Pendidik

ANGKET TANGGAPAN PENDIDIK TERHADAP MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS XI SMA N 01 MESUJI TIMUR

Petunjuk Pengisian:

1. Tulis data diri Anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Bacalah angket dengan teliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom jawaban.
4. Jawaban Anda sangat diperlukan untuk perbaikan kualitas media pembelajaran.
5. Kriteria penilaian:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju
6. Contoh pengisian yang benar:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√		

7. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√	≠	

8. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada tempat yang sudah disediakan.

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar				
2.	Isi materi sesuai dengan indikator pencapaian				
3.	Penjelasan materi diuraikan dengan baik				
4.	Gambar yang disajikan mampu memperjelas materi				
5.	Pengoperasian e-modul membutuhkan keahlian khusus				
6.	Video yang diberikan dapat diputar dengan baik				
7.	Media yang digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan				
8.	E-modul ini memudahkan dalam belajar di kelas				
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
10.	E-modul memiliki tampilan yang baik secara keseluruhan				
11.	E-modul mudah dalam penggunaannya				
12.	E-modul praktis digunakan kapanpun dan dimanapun				
13.	Memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri				
14.	E-modul dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik				

15.	Penggunaan tata bahasa sudah sesuai dengan aturan bahasa yang baik dan benar				
16.	Petunjuk penggunaan e-modul dijelaskan dengan baik				
17.	Materi dalam e-modul membutuhkan waktu yang lama saat dibuka (koneksi stabil)				
18.	Gambar memiliki tampilan yang baik				
19.	Pemilihan background dan warna sudah tepat				
20.	E-modul dikemas dengan menyenangkan				

Catatan/Kritik/Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bandar Lampung, November 2023

Responden,

.....

Lampiran 5

Lembar Respon Peserta Didik

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS XI SMA N 01 MESUJI TIMUR

Petunjuk Pengisian:

1. Tulis data diri Anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Bacalah angket dengan teliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom jawaban.
4. Jawaban Anda sangat diperlukan untuk perbaikan kualitas media pembelajaran.
5. Kriteria penilaian:
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
6. Contoh pengisian yang benar:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√		

7. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√	≠	

8. Komentor, kritik dan saran mohon ditulis pada tempat yang sudah disediakan.

Nama :

.....

No. Absen :

.....

Kelas :

.....

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	E-modul pembelajaran ini sangat praktis dan fleksibel sehingga memudahkan dalam belajar				
2.	Saya bisa belajar mandiri dengan menggunakan e-modul ini				
3.	Tulisan pada e-modul dapat dibaca dengan jelas				
4.	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami				
5.	Materi yang disajikan dalam e-modul sudah jelas dan tidak menimbulkan kesalahpahaman materi pada diri saya				
6.	Saya tertarik belajar menggunakan e-modul ini				
7.	Saya secara efektif dapat memahami konsep materi berperilaku terpuji menghargai karya orang lain menggunakan e-modul ini				
8.	E-modul ini memudahkan dalam belajar di kelas				

9.	Video tutorial atau contoh tutorial dalam e-modul memberi semangat untuk dicoba dan berlatih				
10.	E-modul ini memiliki tampilan yang menyenangkan sehingga menarik untuk dipelajari				
11.	E-modul ini memicu saya untuk belajar lebih giat lagi				
12.	Secara keseluruhan, saya puas dengan e-modul ini				

Catatan/Kritik/Saran Siswa:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Bandar Lampung, November 2023

Responden,

.....

Lampiran 6

Lembar Soal Pretest

Soal Pretest

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Bacalah terlebih dahulu petunjuk soal.
2. Bacalah soal dengan seksama sebelum menjawab.
3. Soal evaluasi ini berbentuk pilihan ganda
4. Soal evaluasi ini terdiri dari 20 soal dengan 5 pilihan jawaban.
5. Pilihlah jawaban Anda dengan cara mengklik pada salah satu kotak yang tersedia.
6. Jawaban tidak boleh lebih dari satu pilihan.
7. Berdoalah sebelum mengerjakan soal, semoga mendapat hasil memuaskan.
8. Setelah menjawab semua soal, klik kirim untuk menyimpan jawaban angket Anda.

Soal

1. Suruhan bekerja atau berkarya agar memperoleh kebahagiaan dunia-akhirat, tercantum dalam Al-Qur'an surah....
 - a. Al-Qasas: 77
 - b. Ar-Ra'du: 11
 - c. Ar-Rum: 41
 - d. Al-Maidah: 2
 - e. Fatir: 33
2. Rasulullah SAW bersabda:

قَالَ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: طَلَبُ الْحَلَالِ وَاجِبٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Makna hadis tersebut dapat digunakan sebagai dalil bahwa.....

- a. Dalam bekerja dilarang mendurhakai Allah
- b. Setiap kegiatan kerja dilandasi niat ikhlas
- c. Bekerja mencari rezeki itu wajib
- d. Bekerja harus sesuai dengan etika Islam
- e. Tujuan bekerja adalah untuk meraih *mardatillah*

3. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- (1) Tidak melakukan kegiatan kerja di luar batas kemampuan.
 - (2) Mengawali kegiatan kerja yang halal dengan membaca *basmalah*.
 - (3) Seorang muslim dilarang bekerjasama dengan non-muslim dalam berkarya.
 - (4) Memiliki sifat-sifat terpuji seperti jujur dan dapat dipercaya.
 - (5) Dalam kegiatan kerja yang sangat sibuk boleh meninggalkan salat wajib.

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang termasuk etika Islam dalam bekerja adalah....

- a. (1), (2), dan (3)
 - b. (2), (3), dan (4)
 - c. (1), (2), dan (4)
 - d. (3), (4), dan (5)
 - e. (2), (4), dan (5)
4. Berikut ini termasuk tujuan filosofis setiap pekerja Muslim/Muslimah dalam melaksanakan kegiatan kerjanya *kecuali*....
- a. Memperoleh keridaan Allah SWT
 - b. Memenuhi kebutuhan hidup
 - c. Memenuhi nafkah keluarga
 - d. Memenuhi kepentingan amal sosial
 - e. Memuaskan keinginan orang yang dicintai
5. Maksud atau tujuan menghargai karya orang lain yang bermanfaat antara lain sebagai berikut, *kecuali*....
- a. Membuat senang orang yang hasil karyanya dihargai.
 - b. Menjalin silaturahmi antara yang memberi dan yang diberi penghargaan.
 - c. Memotivasi orang yang hasil karyanya dihargai supaya meningkat ke arah yang lebih maju.
 - d. Mencela atau menghina hasil karya orang lain.
 - e. Meningkatkan taraf hidup orang yang diberi penghargaan.

6. Menghargai karya orang lain bisa diberikan dalam bentuk materi maupun non materi. Penghargaan berikut ini termasuk penghargaan yang bersifat materi, *kecuali*.....
 - a. Pemberian uang tunai
 - b. Pemberian mobil kantor
 - c. Pemberian uang tips
 - d. Pemberian rumah dan isinya
 - e. Sanjungan dan penghormatan

7. Berikut ini yang *bukan* termasuk tujuan diberikannya penghargaan adalah.....
 - a. Meningkatkan hubungan cinta dan kasih sayang antara orang yang memberi dan yang diberi penghargaan.
 - b. Menjauhkan diri dari sifat sombong dan meremehkan orang lain.
 - c. Meningkatkan ketakaburan diri dan keserakahan diri.
 - d. Memberikan imbalan atau kompensasi atas pekerjaan yang telah dikerjakan.
 - e. Meningkatkan motivasi orang yang diberi penghargaan.

8. Jika yang berkarya itu seorang Muslim/Muslimah, cara menghargai hasil karyanya antara lain dengan memenuhi haknya sebagai Muslim/Muslimah seperti berikut ini *kecuali*.....
 - a. Mengucapkan salam bila bertemu
 - b. Menjenguknya jika sakit
 - c. Memuaskan segala keinginannya
 - d. Mengantarkan jenazahnya jika mati
 - e. Memenuhi undangannya

9. Contoh menghargai karya orang lain dengan sikap yaitu.....
 - a. Memberikan ucapan dengan berjabat tangan
 - b. Bermanis muka dan bertegur sapa
 - c. Memberi tanda penghormatan
 - d. Memberi sanjungan dan pujian
 - e. Memberi piagam penghargaan

10. Hasil karya dibagi menjadi dua macam, yaitu...
 - a. Fisik dan non fisik
 - b. Fisik dan kesenian
 - c. Rohani dan jasmani
 - d. Non fisik dan biologis
 - e. Benar semua

11. Hasil karya fisik biasanya berwujud benda atau barang. Manakah hasil karya yang bersifat fisik.....
 - a. Program dan software
 - b. Furniture
 - c. Pemikiran
 - d. Jasa
 - e. Keindahan pada karya seni

12. Berkarya cipta dapat diartikan dengan.....
 - a. Memanfaatkan hasil kerja orang lain
 - b. Menikmati hasil usaha orang lain
 - c. Memakai barang orang lain
 - d. Menggunakan barang orang lain
 - e. Menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain

13. Sikap yang dilarang oleh Islam terhadap suatu karya orang lain adalah....
 - a. Egois yang tidak mau berbagi karya dengan orang lain
 - b. Memanfaatkan karya dengan baik
 - c. Menikmati karya orang lain
 - d. Keinginan untuk berbagi karya dengan orang lain
 - e. Menghargai karya orang lain

14. Menghargai karya orang lain dapat dibiasakan dengan cara *kecuali*.....
 - a. Mengambil hak atau karya orang lain
 - b. Menampakkan rasa senang
 - c. Memberi perhatian

- d. Memberi penghargaan
 - e. Menerima hasil karya dan usaha orang lain
15. Manusia senantiasa membutuhkan orang lain. Oleh karena itu, jika memiliki suatu karya kita mesti...
- a. Menyimpannya untuk diri sendiri
 - b. Berbagi hanya dengan keluarga
 - c. Berbagi dengan orang lain
 - d. Berdiam diri di rumah
 - e. Berbagi hanya dengan suami/istri
16. Perbuatan yang termasuk kategori berkarya cipta ditunjukkan oleh...
- a. Rara membuat kerajinan tangan dengan senang hati
 - b. Ali menggunakan telepon dengan sebaik-baiknya
 - c. Amir memanfaatkan televisi sebagai sumber informasi
 - d. Siska memanfaatkan listrik dengan hemat
 - e. Bara memakai telepon untuk menjalin silaturahmi
17. Allah SWT memerintahkan manusia untuk bekerja karena.....
- a. Orang yang bekerja berarti berkarya cipta
 - b. Bekerja dapat mendatangkan kekayaan
 - c. Bekerja tidak disukai oleh manusia
 - d. Bekerja itu mudah dan menyenangkan
 - e. Rezeki datang kepada orang yang malas
18. Jika suatu karya cipta tidak mendatangkan manfaat yang besar kita mesti...
- a. Menghinanya
 - b. Mengejeknya
 - c. Menolaknyanya
 - d. Memusnahkannya
 - e. Tetap menghargai

19. Hal yang tidak boleh dilakukan dalam menghargai hasil karya orang lain yaitu....
- Memanfaatkan dengan sebaik-baiknya
 - Memanfaatkan untuk kemaslahatan umat
 - Menggunakan untuk kebaikan
 - Membedakan berdasarkan status sosial penemu
 - Mendatangkan manfaat yang berlebih
20. Dua hal yang harus menjadi dasar dalam berkarya adalah...
- Ketekunan dan keikhlasan
 - Optimis dan rajin
 - Uang dan guru
 - Semangat dan berkelanjutan
 - Niat dan doa



Lampiran 7

Lembar Soal Posttest

Soal Posttest

Petunjuk Pengerjaan Soal

1. Bacalah terlebih dahulu petunjuk soal.
2. Bacalah soal dengan seksama sebelum menjawab.
3. Soal evaluasi ini berbentuk pilihan ganda.
4. Soal evaluasi ini terdiri dari 20 soal dengan 5 pilihan jawaban.
5. Pilihlah jawaban Anda dengan cara mengklik pada salah satu kotak yang tersedia.
6. Jawaban tidak boleh lebih dari satu pilihan.
7. Berdoalah sebelum mengerjakan soal, semoga mendapat hasil memuaskan.
8. Setelah menjawab semua soal, klik kirim untuk menyimpan jawaban angket Anda.

Soal

1. Suruhan bekerja atau berkarya agar memperoleh kebahagiaan dunia-akhirat, tercantum dalam Al-Qur'an surah.....
 - a. Al-Qasas: 77
 - b. Ar-Ra'du: 11
 - c. Ar-Rum: 41
 - d. Al-Maidah: 2
 - e. Fatir: 33
2. Rasulullah SAW bersabda:

قَالَ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: طَلَبُ الْحَلَالِ وَاجِبٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Makna hadis tersebut dapat digunakan sebagai dalil bahwa.....

- a. Dalam bekerja dilarang mendurhakai Allah
- b. Setiap kegiatan kerja dilandasi niat ikhlas
- c. Bekerja mencari rezeki itu wajib
- d. Bekerja harus sesuai dengan etika Islam
- e. Tujuan bekerja adalah untuk meraih *mardatillah*

3. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
- (1) Tidak melakukan kegiatan kerja di luar batas kemampuan.
 - (2) Mengawali kegiatan kerja yang halal dengan membaca *basmalah*.
 - (3) Seorang muslim dilarang bekerjasama dengan non-muslim dalam berkarya.
 - (4) Memiliki sifat-sifat terpuji seperti jujur dan dapat dipercaya.
 - (5) Dalam kegiatan kerja yang sangat sibuk boleh meninggalkan salat wajib.

Dari pernyataan-pernyataan di atas, yang termasuk etika Islam dalam bekerja adalah....

- a. (1), (2), dan (3)
 - b. (2), (3), dan (4)
 - c. (1), (2), dan (4)
 - d. (3), (4), dan (5)
 - e. (2), (4), dan (5)
4. Berikut ini termasuk tujuan filosofis setiap pekerja Muslim/Muslimah dalam melaksanakan kegiatan kerjanya *kecuali*....
- a. Memperoleh keridaan Allah SWT
 - b. Memenuhi kebutuhan hidup
 - c. Memenuhi nafkah keluarga
 - d. Memenuhi kepentingan amal sosial
 - e. Memuaskan keinginan orang yang dicintai
5. Maksud atau tujuan menghargai karya orang lain yang bermanfaat antara lain sebagai berikut, *kecuali*....
- a. Membuat senang orang yang hasil karyanya dihargai.
 - b. Menjalin silaturahmi antara yang memberi dan yang diberi penghargaan.
 - c. Memotivasi orang yang hasil karyanya dihargai supaya meningkat ke arah yang lebih maju.
 - d. Mencela atau menghina hasil karya orang lain.
 - e. Meningkatkan taraf hidup orang yang diberi penghargaan.

6. Menghargai karya orang lain bisa diberikan dalam bentuk materi maupun non materi. Penghargaan berikut ini termasuk penghargaan yang bersifat materi, *kecuali*.....
- a. Pemberian uang tunai
 - b. Pemberian mobil kantor
 - c. Pemberian uang tips
 - d. Pemberian rumah dan isinya
 - e. Sanjungan dan penghormatan
7. Berikut ini yang *bukan* termasuk tujuan diberikannya penghargaan adalah.....
- a. Meningkatkan hubungan cinta dan kasih sayang antara orang yang memberi dan yang diberi penghargaan.
 - b. Menjauhkan diri dari sifat sombong dan meremehkan orang lain.
 - c. Meningkatkan ketakaburan diri dan keserakahan diri.
 - d. Memberikan imbalan atau kompensasi atas pekerjaan yang telah dikerjakan.
 - e. Meningkatkan motivasi orang yang diberi penghargaan.
8. Jika yang berkarya itu seorang Muslim/Muslimah, cara menghargai hasil karyanya antara lain dengan memenuhi haknya sebagai Muslim/Muslimah seperti berikut ini *kecuali*.....
- a. Mengucapkan salam bila bertemu
 - b. Menjenguknya jika sakit
 - c. Memuaskan segala keinginannya
 - d. Mengantarkan jenazahnya jika mati
 - e. Memenuhi undangannya
9. Contoh menghargai karya orang lain dengan sikap yaitu.....
- a. Memberikan ucapan dengan berjabat tangan
 - b. Bermanis muka dan bertegur sapa
 - c. Memberi tanda penghormatan
 - d. Memberi sanjungan dan pujian
 - e. Memberi piagam penghargaan

10. Hasil karya dibagi menjadi dua macam, yaitu...
 - a. Fisik dan non fisik
 - b. Fisik dan kesenian
 - c. Rohani dan jasmani
 - d. Non fisik dan biologis
 - e. Benar semua

11. Hasil karya fisik biasanya berwujud benda atau barang. Manakah hasil karya yang bersifat fisik.....
 - a. Program dan software
 - b. Furniture
 - c. Pemikiran
 - d. Jasa
 - e. Keindahan pada karya seni

12. Berkarya cipta dapat diartikan dengan.....
 - a. Memanfaatkan hasil kerja orang lain
 - b. Menikmati hasil usaha orang lain
 - c. Memakai barang orang lain
 - d. Menggunakan barang orang lain
 - e. Menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain

13. Sikap yang dilarang oleh Islam terhadap suatu karya orang lain adalah....
 - a. Egois yang tidak mau berbagi karya dengan orang lain
 - b. Memanfaatkan karya dengan baik
 - c. Menikmati karya orang lain
 - d. Keinginan untuk berbagi karya dengan orang lain
 - e. Menghargai karya orang lain

14. Menghargai karya orang lain dapat dibiasakan dengan cara *kecuali*.....
 - a. Mengambil hak atau karya orang lain
 - b. Menampakkan rasa senang
 - c. Memberi perhatian

- d. Memberi penghargaan
 - e. Menerima hasil karya dan usaha orang lain
15. Manusia senantiasa membutuhkan orang lain. Oleh karena itu, jika memiliki suatu karya kita mesti...
- a. Menyimpannya untuk diri sendiri
 - b. Berbagi hanya dengan keluarga
 - c. Berbagi dengan orang lain
 - d. Berdiam diri di rumah
 - e. Berbagi hanya dengan suami/istri
16. Perbuatan yang termasuk kategori berkarya cipta ditunjukkan oleh...
- a. Rara membuat kerajinan tangan dengan senang hati
 - b. Ali menggunakan telepon dengan sebaik-baiknya
 - c. Amir memanfaatkan televisi sebagai sumber informasi
 - d. Siska memanfaatkan listrik dengan hemat
 - e. Bara memakai telepon untuk menjalin silaturahmi
17. Allah SWT memerintahkan manusia untuk bekerja karena.....
- a. Orang yang bekerja berarti berkarya cipta
 - b. Bekerja dapat mendatangkan kekayaan
 - c. Bekerja tidak disukai oleh manusia
 - d. Bekerja itu mudah dan menyenangkan
 - e. Rezeki datang kepada orang yang malas
18. Jika suatu karya cipta tidak mendatangkan manfaat yang besar kita mesti...
- a. Menghinanya
 - b. Mengejeknya
 - c. Menolaknya
 - d. Memusnahkannya
 - e. Tetap menghargai

19. Hal yang tidak boleh dilakukan dalam menghargai hasil karya orang lain yaitu....
- Memanfaatkan dengan sebaik-baiknya
 - Memanfaatkan untuk kemaslahatan umat
 - Menggunakan untuk kebaikan
 - Membedakan berdasarkan status sosial penemu
 - Mendatangkan manfaat yang berlebih
20. Dua hal yang harus menjadi dasar dalam berkarya adalah...
- Ketekunan dan keikhlasan
 - Optimis dan rajin
 - Uang dan guru
 - Semangat dan berkelanjutan
 - Niat dan doa



Lampiran 8

Format Penilaian Tengah Semester Ganjil SMA N 01 Mesuji Timur Tahun Pelajaran 2022/2023

Kelas : XI IPA

Mata Pelajaran : PAI

No.	Nama	Pengetahuan	
		Nilai	Predikat
1.	Siswa-1	70	C
2.	Siswa-2	60	D
3.	Siswa-3	80	B
4.	Siswa-4	90	A
5.	Siswa-5	60	D
6.	Siswa-6	70	C
7.	Siswa-7	75	C
8.	Siswa-8	80	B
9.	Siswa-9	70	C
10.	Siswa-10	90	A
11.	Siswa-11	65	D
12.	Siswa-12	55	D
13.	Siswa-13	70	C
14.	Siswa-14	55	D
15.	Siswa-15	80	B
16.	Siswa-16	50	D
17.	Siswa-17	70	C
18.	Siswa-18	90	A
19.	Siswa-19	65	D
20.	Siswa-20	75	B
21.	Siswa-21	70	C
22.	Siswa-22	50	D
23.	Siswa-23	55	D
24.	Siswa-24	60	D
25.	Siswa-25	65	D
26.	Siswa-26	70	C
27.	Siswa-27	80	B
28.	Siswa-28	65	D
29.	Siswa-29	50	D
30.	Siswa-30	70	C

Lampiran 9

Hasil Uji Kemenerikan Peserta Didik Kelas XI IPA SMAN 01 Mesuji Timur

No Respon den	Pernyataan												Juml ah Skor	Skor Maksi mal	Persen tase
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1.	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	41	48	85,4%
2.	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	45	48	93,7%
3.	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	43	48	89,5%
4.	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	41	48	85,4%
5.	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	44	48	91,6%
6.	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	45	48	93,7%
7.	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	43	48	89,5%
8.	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	45	48	93,7%
9.	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	45	48	93,7%
10.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	47	48	97,9%
11.	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	45	48	93,7%
12.	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	45	48	93,7%
13.	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	43	48	89,5%
14.	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	46	48	95,8%
15.	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	41	48	85,4%
16.	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	44	48	91,6%
17.	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	43	48	89,5%
18.	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	41	48	85,4%
19.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	45	48	93,7%
20.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	47	48	97,9%
21.	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	45	48	93,7%
22.	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	45	48	93,7%
23.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	47	48	97,9%
24.	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	41	48	85,4%
25.	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	45	48	93,7%
26.	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	45	48	93,7%
27.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	44	48	91,6%
28.	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	44	48	91,6%
29.	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	45	48	93,7%
30.	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	45	48	93,7%

Jumlah	1325	1440	92,01%
Kriteria	Sangat menarik		



Lampiran 10

Nilai Pretest dan Posttest Kelas XI IPA SMAN 01 Mesuji Timur

No	Pretest	Posttest	Selisih
1.	75	90	15
2.	30	60	30
3.	50	90	40
4.	50	95	45
5.	35	50	15
6.	30	70	40
7.	60	90	30
8.	50	80	30
9.	50	100	50
10.	60	75	15
11.	85	90	5
12.	35	70	35
13.	50	75	25
14.	80	80	0
15.	65	90	25
16.	40	85	45
17.	55	45	-10
18.	60	100	40
19.	40	70	30
20.	50	80	30
21.	25	65	40
22.	45	80	35
23.	20	95	75
24.	55	85	30
25.	60	90	30
26.	30	65	35
27.	65	100	35
28.	40	80	40
29.	25	40	15
30.	30	45	15
Jumlah	1445	2330	885
Rata-rata	48,16	77,66	29,5

Lampiran 11

Dokumentasi Validasi Produk dengan Para Ahli



Validasi produk dengan ahli materi Ibu Erni Yusnita, M.Pd.I



Validasi produk dengan ahli media
Ibu Dra. Beti Susilawati, S.Kom, M.Pd



Validasi produk dengan ahli bahasa Ibu Era Octafiona, M.Pd



Lampiran 12

Dokumentasi Pra Penelitian di SMA N 01 Mesuji Timur



Pra penelitian dengan peserta didik kelas XI SMA N 01Mesuji Timur



Foto bersama Bapak Jeni Nugroho, S.Pd.I selaku guru PAI

Lampiran 13

Dokumentasi Penelitian di SMA N 01 Mesuji Timur



Peserta didik mengerjakan soal Pre-test (sebelum menggunakan modul elektronik)





Uji coba produk modul elektronik ke peserta didik



Peserta didik mengerjakan soal Post-test (setelah menggunakan modul elektronik)



Uji kemenarikan produk oleh peserta didik



Uji kemenarikan produk oleh pendidik Bapak Jeni Nugroho, S.Pd.I selaku guru PAI



Foto bersama dengan peserta didik kelas XI IPA SMA N 01 Mesuji Timur

Lampiran 14

Lembar Pengantar Validasi Materi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Akademik, Jl. Let. Kol. H. Endro Sutrisno Sukarato I Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth
Erni Yusnita, M.Pd.I (Ahli Materi)
Dosen Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung
Di
Tempat
Dengan hormat,

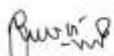
Berkenaan akan dilaksanakannya penelitian di SMA N 01 Mesuji Timur, dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai instrumen berupa modul elektronik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA N 01 Mesuji Timur" disusun oleh Septi Wulan Sari NPM 1911010437.

Bersamaan dengan ini saya lampirkan,

- Lembar validasi modul

Demikian saya sampaikan, atas bantuan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 01 November 2023
Ketua Jurusan PAI


Dr. Ulji Hijriah, M.Pd
NIP. 197205151997032004

Lampiran 15

Lembar Pengantar Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suramin Sekeloa I Bandar Lampung 35131 Telp:0721)703260

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth

Dra. Beti Susilawati, MPd (Ahli Media)

Dosen Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung

Di

Tempat

Dengan hormat,

Berkenaan akan dilaksanakannya penelitian di SMA N 01 Mesuji Timur, dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai instrumen berupa modul elektronik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA N 01 Mesuji Timur" disusun oleh Septi Wulan Sari NPM 1911010437.

Bersamaan dengan ini saya lampirkan,

- Lembar validasi modul

Demikian saya sampaikan, atas bantuan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 01 November 2023

Ketua Jurusan PAI

Dr. Umi Hujriah, M.Pd

NIP. 197205151997032004

Lampiran 16

Lembar Pengantar Validasi Bahasa



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratno Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

SURAT PENGANTAR VALIDASI

Kepada Yth
Era Octafiona, M.Pd (Ahli Bahasa)
Dosen Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung
Di
Tempat
Dengan hormat,

Berkas akan dilaksanakannya penelitian di SMA N 01 Mesuji Timur, dengan ini saya mohon dengan hormat bantuan Ibu untuk memberi masukan dan saran mengenai instrumen berupa modul elektronik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA N 01 Mesuji Timur" disusun oleh Septi Wulan Sari NPM 1911010437.

Bersamaan dengan ini saya lampirkan,

- Lembar validasi modul

Demikian saya sampaikan, atas bantuan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, 17 November 2023
Ketua Jurusan PAI

Dr. Umi Hijriah, M.Pd
NIP. 17205151997032004

Lampiran 17

Lembar Keterangan Validasi Materi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARRIBYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suraimin Sukorame 1 Bandar Lampung 35111 Telp:(0721)701260

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Erni Yusnita, M.Pd.I
Jabatan : Dosen Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung

Telah memberikan penilaian dan masukan terhadap instrumen penelitian berupa materi pada modul elektronik berbasis aplikasi canva yang akan digunakan dalam penelitian skripsi oleh peneliti:

Nama : Septi Wulan Sari
NPM : 1911010437
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA N 01 Mesuji Timur.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap instrumen penelitian tersebut maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 13 November 2023
Validator Ahli Materi

Erni Yusnita, M.Pd
NIDN.2029099202

Lampiran 18

Lembar Keterangan Validasi Media



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIVIAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Sutarmis Sekeloa I Bandar Lampung 35131 Telp:0721703260

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Beti Susilawati, M.Pd
Jabatan : Dosen Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung

Telah memberikan penilaian dan masukan terhadap instrumen penelitian berupa media pada modul elektronik berbasis aplikasi canva yang akan digunakan dalam penelitian skripsi oleh peneliti:

Nama : Septi Wulan Sari
NPM : 1911010437
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA N 01 Mesuji Timur.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap instrumen penelitian tersebut maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 15 November 2023
Validator Ahli Media

Dra. Beti Susilawati, M.Pd
NIK. 2021120119680317115

Lampiran 19

Lembar Keterangan Validasi Bahasa



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Sutanto Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp:0711701260

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Era Octafiona, M.Pd
Jabatan : Dosen Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung

Telah memberikan penilaian dan masukan terhadap instrumen penelitian berupa bahasa pada modul elektronik berbasis aplikasi canva yang akan digunakan dalam penelitian skripsi oleh peneliti:

Nama : Septi Wulan Sari
NPM : 1911010437
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA N 01 Mesuji Timur.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap instrumen penelitian tersebut maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan valid. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, November 2023
Validator Ahli Bahasa

Era Octafiona, M.Pd
NIK. 2019040119920913001

Lampiran 20

Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen Evaluasi Penelitian Untuk Ahli Materi

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA N 01 MESUJI TIMUR

Peneliti : Septi Wulan Sari

NPM : 1911010437

Instrumen evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli materi tentang bahan ajar e-modul berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang telah dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas e-modul ini. Atas perhatian dan ketertediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

1. Evaluasi ini terdiri dari: aspek isi dan aspek sajian
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan **tanda ceklis** (✓) pada kolom jawaban sesuai menurut penilaian dari ahli materi.
3. Kriteria penilaian:
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat tidak Setuju
4. Contoh pengisian yang benar:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		✓		

5. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.
 Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		✓	=	

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Isi					
1.	Kesesuaian materi dalam e-modul pembelajaran dengan Kompetensi Dasar		✓		
2.	Kesesuaian materi dalam e-modul pembelajaran dengan materi pokok		✓		
3.	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran		✓		
4.	Materi dalam e-modul pembelajaran mudah dipahami		✓		
5.	Kesesuaian kegiatan belajar dalam e-modul pembelajaran dengan kebutuhan belajar siswa		✓		
6.	Kecukupan contoh yang disertakan dengan kebutuhan belajar siswa		✓		
7.	Kebenaran konsep materi dalam e-modul pembelajaran		✓		
8.	Materi dalam e-modul pembelajaran bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan		✓		
9.	Kesesuaian ilustrasi gambar (contoh-contoh gambar) dalam e-modul pembelajaran dengan materi pada setiap kegiatan belajar		✓		
10.	Kesesuaian video tutorial dalam e-modul dengan materi pembelajaran		✓		
11.	Kesesuaian narasi video tutorial dengan materi pada setiap kegiatan belajar		✓		
12.	Kesesuaian tugas dengan materi pada setiap kegiatan belajar dalam e-modul		✓		
13.	Kesesuaian <i>quiz</i> dengan materi pada setiap kegiatan belajar dalam e-modul		✓		
B. Kelayakan Penyajian					
14.	Keruntutan materi dan konsep pembelajaran		✓		
15.	Langkah-langkah dalam persiapan pembelajaran dapat dipahami siswa dengan mudah		✓		
16.	Langkah kegiatan belajar pada e-modul dapat diikuti siswa dengan mudah		✓		
17.	Masing-masing kegiatan belajar yang disajikan sudah dilengkapi dengan ringkasan materi, video, dan penugasan.		✓		
18.	Kegiatan belajar pada e-modul dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar		✓		
19.	Kemenarikan isi materi dalam memotivasi pengguna		✓		
20.	Pengadaan <i>quiz</i> memotivasi siswa untuk meningkatkan belajar siswa		✓		

Catatan Kritik/Saran :

Kesimpulan :

E-Modul Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI (ini dinyatakan *) :

- Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak

Bandar Lampung, November 2023

Validator,


Eri Yusnita, M.Pd.I

Lampiran 21

Lembar Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen Evaluasi Penelitian Untuk Ahli Media

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA N 01 MESUJI TIMUR

Peneliti : Septi Wulan Sari

NPM : 1911010437

Instrumen evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli media tentang bahan ajar e-modul berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang telah dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas e-modul ini. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

1. Evaluasi ini terdiri dari: aspek isi dan aspek sajian
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan **tanda ceklis (√)** pada kolom jawaban sesuai menurut penilaian dari ahli media.
3. Kriteria penilaian:
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat tidak Setuju
4. Contoh pengisian yang benar:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
I.	Kejelasan Informasi		√		

5. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (-) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
I.	Kejelasan Informasi		√	TS	

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
A. Kelayakan Tampilan Desain Layar					
1.	Komposisi warna tulisan terhadap warna latar belakang (<i>background</i>) sudah tepat dan tulisan dapat dibaca dengan jelas		✓		
2.	Proporsional tata letak sampul (<i>cover</i>) depan (tata letak teks dan gambar) sudah tepat		✓		
3.	Ketepatan tata letak (<i>lay out</i>) setiap bagian dalam e-modul		✓		
4.	Kejelasan judul e-modul		✓		
5.	Kemenarikan desain cover		✓		
6.	Memiliki daya tarik pada desain e-modul yang ditampilkan (warna, huruf, gambar/ilustrasi)		✓		
B. Kelayakan Kemudahan Penggunaan					
7.	E-modul pembelajaran disajikan secara runtut sesuai dengan urutan bagian-bagian e-modul		✓		
8.	E-modul mudah dioperasikan menggunakan handphone		✓		
9.	Kemudahan pengoperasian konten multimedia yang terdapat dalam e-modul		✓		
10.	Kemudahan pencarian halaman e-modul	✓			
11.	Petunjuk penggunaan e-modul jelas dan tidak membingungkan		✓		
12.	Tombol-tombol pada video tutorial berfungsi dengan baik	✓			
13.	Tombol navigasi pada <i>quiz</i> berfungsi dengan baik		✓		
C. Kelayakan Kemanfaatan					
14.	Penggunaan e-modul mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran		✓		
15.	E-modul mempermudah siswa dalam menerima materi yang diajarkan		✓		
16.	Langkah-langkah pembelajaran dalam e-modul mempermudah siswa belajar secara mandiri		✓		
D. Kelayakan Kegrafikan					
17.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca dengan jelas		✓		
18.	Ilustrasi gambar yang digunakan jelas (tidak buram)		✓		
19.	Ilustrasi gambar sudah proporsional dan realistis		✓		
20.	Video berjalan dengan lancar dan dapat dilihat dengan jelas		✓		
21.	Penggunaan warna pada e-modul sudah tepat dan tidak berlebihan		✓		

Catatan/Kritik/Saran :

Aplikasi Canva pada modul e-literasi ini sudah baik, dan ICanMya sudah berjalan dengan baik akan tetapi tidak semua orang bisa mengaksesnya. Hal ini dapat diberi ICan persetujuan mengakses modulnya.

Kesimpulan :

E-Modul Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI ini dinyatakan *):

- Layak digunakan tanpa revisi
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak

Bandar Lampung, November 2023

Validator,

Dra. Bati Suci Lawati, S.Kom, M.Pd.

Lampiran 22

Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa

Instrumen Evaluasi Penelitian Untuk Ahli Bahasa

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA N 01 MESUJI TIMUR

Peneliti : Septi Wulan Sari

NPM : 1911010437

Instrumen evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu ahli bahasa tentang bahan ajar e-modul berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang telah dikembangkan. Kritik dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat dalam perbaikan dan peningkatan kualitas e-modul ini. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi instrumen ini, saya mengucapkan terimakasih.

Petunjuk Pengisian :

1. Evaluasi ini terdiri dari: aspek isi dan aspek sajian
2. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan **tanda ceklis (√)** pada kolom jawaban sesuai menurut penilaian dari ahli bahasa.
3. Kriteria penilaian:
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat tidak Setuju
4. Contoh pengisian yang benar:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√		

5. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.

Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√	≠	

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
A. Lugas					
1.	Kecepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin digunakan		✓		
2.	Keefektifan kalimat yang digunakan		✓		
3.	Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi		✓		
B. Komunikatif					
4.	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi	✓			
C. Dialogis dan Interaktif					
5.	Mampu memotivasi peserta didik	✓			
6.	Mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis	✓			
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik					
7.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓			
8.	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik	✓			
E. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa					
9.	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	✓			
10.	Ketepatan ejaan yang digunakan	✓			

Catatan/Kritik/Saran :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan :

E-Modul Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas

XI ini dinyatakan *):

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak

Bandar Lampung, November 2023

Validator,


Eni Octafiana, M.Pd.

Lampiran 23

Lembar Instrumen Respon Pendidik

**ANGKET TANGGAPAN PENDIDIK TERHADAP MODUL ELEKTRONIK MATA
PELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI CANVA KELAS XI SMA N 01 MESUJI TIMUR**

Petunjuk Pengisian:

1. Tulis data diri Anda pada tempat yang sudah disediakan.
2. Bacalah angket dengan teliti.
3. Jawaban dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom jawaban.
4. Jawaban Anda sangat diperlukan untuk perbaikan kualitas media pembelajaran.
5. Kriteria penilaian:
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
6. Contoh pengisian yang benar:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√		

7. Jika terjadi kesalahan, beri tanda sama dengan (=) pada jawaban yang salah untuk mengganti jawaban yang sesuai.
 Contoh pengisian yang benar ketika terjadi kesalahan memilih jawaban:

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Kejelasan Informasi		√	≠	

8. Komentar, kritik dan saran mohon ditulis pada tempat yang sudah disediakan.

No.	Butir Pernyataan	Nilai			
		SS	S	TS	STS
1.	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
2.	Isi materi sesuai dengan indikator pencapaian	✓			
3.	Penjelasan materi diuraikan dengan baik		✓		
4.	Gambar yang disajikan mampu memperjelas materi		✓		
5.	Pengoperasian e-modul membutuhkan keahlian khusus		✓		
6.	Video yang diberikan dapat diputar dengan baik		✓		
7.	Media yang digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan		✓		
8.	E-modul ini memudahkan dalam belajar di kelas		✓		
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		✓		
10.	E-modul memiliki tampilan yang baik secara keseluruhan		✓		
11.	E-modul mudah dalam penggunaannya		✓		
12.	E-modul praktis digunakan kapanpun dan dimanapun		✓		
13.	Memotivasi peserta didik untuk belajar mandiri		✓		
14.	E-modul dapat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik	✓			
15.	Penggunaan tata bahasa sudah sesuai dengan aturan bahasa yang baik dan benar		✓		
16.	Petunjuk penggunaan e-modul dijelaskan dengan baik		✓		
17.	Materi dalam e-modul membutuhkan waktu yang lama saat dibuka (koneksi stabil)		✓		
18.	Gambar memiliki tampilan yang baik		✓		
19.	Pemilihan background dan warna sudah tepat		✓		
20.	E-modul dikemas dengan menyenangkan		✓		

Catatan/Kritik/Saran:

.....

.....

.....

.....

Bandar Lampung, Desember 2023

Responden,

[Signature]
Joni Arif Nugroho S.p.d.

Lampiran 24

Surat Pra Penelitian SMAN 01 Mesuji Timur



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Letkol. H. Endo Saratin Sitakame I Bandar Lampung 35131
 Telp. (0721) 780887, email humas@radenintan.ac.id
 Website: www.radenintan.ac.id

Nomor : B/S-PP/Un 16/DT/PP.009.7/10/2022 Bandar Lampung, 17 Oktober 2022
 Lampiran : 1 (Satu)
 Perihal : Izin Melaksanakan Pra Penelitian

Kepada Yth,
 Kepala Sekolah
 SMA N 01 Mesuji Timur

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka memenuhi persyaratan studi pada Program Strata Satu (S1) UIN Raden Intan Lampung, maka dengan ini mohon bapak/ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Septi Wulan Sari
 NPM : 1911010437
 Semester : 7 (Tujuh)
 Fakultas/Program Studi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Untuk melaksanakan Pra Penelitian di SMA N 01 Mesuji Timur. Data hasil Pra Penelitian akan dipergunakan oleh yang bersangkutan untuk penyusunan Proposal Skripsi. Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

An. Dekan

Deban I Bidang Akademik Dan Kelembagaan



Prof. Dr. H. Dedin Makbuloh, S.Ag., M.Ag.

05032001121001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Kasubag Akademik
3. Kaprodi Pendidikan Agama Islam
4. Mahasiswa/i Yang Bersangkutan

Lampiran 25

Surat Balasan Pra Penelitian SMA N 01 Mesuji Timur



SURAT PEMBERIAN IZIN PRA PENELITIAN
Nomor : 800/16/V.01/DP.18A/2022

Berdasarkan Surat Nomor : B-/3.745/Un.16/DT/PP.009.7/10/2022 tentang Izin Pra Penelitian dalam rangka Penyusunan Proposal Skripsi oleh mahasiswa atas nama:

Nama : SEPTI WULAN SARI
NPM : 1911010437
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini Kepala SMA Negeri 01 Mesuji Timur memberikan izin Pra Penelitian dalam rangka Penyusunan Proposal Skripsi tersebut.
Demikian Surat izin ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

03 Desember 2022
Kepala Sekolah

S.Pd
NIP. 197009031994121001

Lampiran 26

Surat Penelitian SMA N 01 Mesuji Timur



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURURAN
 Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

Nomor : B-15-479 Un.16/DI/PP.009.7/11/2023 Bandar Lampung, 14 November 2023
 Sifat : Penting
 Lampiran : -

Kepada Yth
 Kepala Sekolah SMA N 01 Mesuji Timur
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memperhatikan Judul Skripsi dan Out Line yang sudah disetujui oleh dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini Mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : **Septi Wulan Sari**
 NPM : 1911010437
 Semester/T.A : 9 (Sembilan)
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : *Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA N 01 Mesuji Timur.*

Akan mengadakan penelitian di **SMA N 01 Mesuji Timur**. Guna mengumpulkan data dan bahan-bahan skripsi yang bersangkutan. Waktu yang diberikan mulai **tanggal 14 November 2023** Sampai Dengan Selesai

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



PEPILIK ANDRIANA HAJA, M.Pd.
 NIP. 19640228 198603 2 002

Tembusan:

1. Wakil Dekan Bidang Akademik
2. Wakil Kaprodi Pendidikan Agama Islam
3. Kasubag Akademik
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 27

Surat Balasan Penelitian SMA N 01 Mesuji Timur



SURAT PEMBERIAN IZIN PENELITIAN
Nomor : 800/533/V.01/DP.18A/2023

Berdasarkan Surat Nomor : B-/3.479/Ujn.16/DT/PP.009.7/11/2023 tentang Izin Penelitian dalam rangka Penyusunan Skripsi oleh mahasiswa atas nama:

Nama : SEPTI WULAN SARI
NPM : 1911010437
Semester : 9 (Sembilan)
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA N 01 MESUJI TIMUR.

Dengan ini Kepala SMA Negeri 01 Mesuji Timur memberikan Izin Penelitian dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/ Skripsi tersebut.
Demikian Surat Izin ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mesuji, 04 Desember 2023
Kepala Sekolah

SOHEL DIN, S.Pd
NIP. 197009031994121001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

Alamat: Jalan Letkol. H. Endro Sutrisno Sekeloa I Bandar Lampung 35131
Telp. (0721) 788887. Email: ai@uisnradenintan.ac.id, website: www.uisnradenintan.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Septi Wulan Sari
NPM : 1911010437
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran PAI Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA N 01 Mesuji Timur**” adalah benar-benar merupakan hasil penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 10 Maret 2024

Septi Wulan Sari
NPM. 1911010437



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN

Jl. Letkol H. Endro Sutarto, Sukorejo I, Bandar Lampung 35131
 Telp. (0721) 788807-74531 Fax. 788422 Website: www.uinradenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-0707/Un.16/P1/KT/III/2024

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
 NIP : 197308291998031003
 Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
 Menerangkan bahwa Artikel Ilmiah dengan judul

**PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN PAI BERBASIS APLIKASI
 CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI
 DI SMA N 01 MESUJI TIMUR**

Karya

NAMA	NPM	FAKULTAS/PRODI
SEPTI WULAN SARI	1911010437	FTK/PAI

Bebas Plagiasi sesuai Cek dengan tingkat kemiripan sebesar 15%. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, 06 Maret 2024
 Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
 NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK MATA PELAJARAN PAI
BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA N 01 MESUJI TIMUR

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	3%
2	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	3%
3	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1%
5	Submitted to IAIN Pekalongan Student Paper	<1%
6	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1%
7	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	<1%
8	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	<1%

-
- 9** Firmansyah Firmansyah. "PENGEMBANGAN E-MODUL MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 9 PAGAR ALAM (Studi Pengembangan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 9 Pagar Alam)", Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, 2021

<1%

Publication

-
- 10** Panji Ardiansyah, Ospa Pea Yuanita Meishanti. "Pengembangan Media Whiteboard Animation Berbasis Reading, Questioning, and Answering (RQA) Materi Sistem Peredaran Darah", BIO-EDU: Jurnal Pendidikan Biologi, 2021

<1%

Publication

-
- 11** Fatimah Azhara, Dahlan Dahlan, Yuniati Tewa. "Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Materi Pokok Asam Basa Kelas XI IPA di SMA Negeri 1 loghia", Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo, 2020

<1%

Publication

-
- 12** Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

<1%

Student Paper

Submitted to College of the Canyons

13	Student Paper	<1%
14	Nabila Nur Annisa, Erna Suhartini, Muhammad Ramli Buhari, Andi Asrafiani Arafah. "Pengembangan LKPD IPA Berbasis STEM pada Tema 1 Indahnya Kebersamaan Materi Bunyi Kelas IV Sekolah Dasar", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2023 Publication	<1%
15	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%
16	Submitted to umc Student Paper	<1%
17	Anggria Septiani Mulbasari, Marhamah Marhamah, Robiyatun Robiyatun, "PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATERI PROGRAM LINEAR", Jurnal Pendidikan Matematika Unpatti, 2021 Publication	<1%
18	Siti Minatul Maula, Arrofa Acesta, Febby Fajar Nugraha. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 1 Awirarangan Kecamatan	<1%

Kuningan Kabupaten Kuningan)", Jurnal Lensa Pendas, 2023

Publication

19 Intan Okta Yurisma, Bukman Lian, Chandra Kurniawan. "Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Divisions (STAD) Terhadap Hasil Belajar Siswa", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

<1%

20 Submitted to UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Student Paper

<1%

21 Hajira Hajira, Unggul Wahyono, Darsikin Darsikin. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FISIKA BERBASIS SAINS TEKNOLOGI MASYARAKAT (STM) BERBANTUAN MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 3 PALU", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2015

Publication

<1%

22 Submitted to Southville International School and Colleges

Student Paper

<1%

23 Submitted to Universitas Islam Riau

Student Paper

<1%

24 Submitted to Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

Student Paper

<1%

-
- 25** Ahmad Fadli Zil Ikram, Rina Elvia, Dewi Handayani. "PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PRESENTASI ONLINE PREZI PADA MATERI KONSEP MOL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Eksperimen di Kelas X MIPA SMAN 9 Bengkulu Utara)", *Alotrop*, 2021
Publication <1%
-
- 26** Selvi Habibah Asyhari, Hidayat Hidayat. "Pengembangan Media Pembelajaran Doratoon Berbasis PBL untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD", *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 2023
Publication <1%
-
- 27** Submitted to Academic Library Consortium
Student Paper <1%
-
- 28** Rikardus Pande, Simon Sabon Ola, Agustinus Semiun. "Nilai Pendidikan Tuturan Ritual Ka Nggua pada Masyarakat Paumere Desa Kerirea Kecamatan Nangapanda Kabupaten Ende", *Journal on Education*, 2023
Publication <1%
-
- 29** Tri Afeni, Asiyah Asiyah, Nurlia Latipah. "PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPA BERBASIS EXAMPLE NON EXAMPLE MATERI PEMANASAN GLOBAL UNTUK SISWA KELAS VII SMPN 05 SELUMA", *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2021
Publication <1%
-

- 30** Ana Setiani, Hamidah Suryani Lukman, Nur Agustiani. "Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel", PRISMA, 2022
Publication <1%
-
- 31** Asiyah Asiyah, Ahmad Walid, Adrian Topano. "Perbandingan Hasil Belajar Model Pembelajaran Inquiry dengan Model Kooperatif Learning Tipe Number Head Together (NHT) dalam Mata Pelajaran (IPA) Kelas V SD Negeri 58 Kota Bengkulu", *Journal of Biology Learning*, 2020
Publication <1%
-
- 32** Inka Ardiani Giri Natalia, Pinkan Amita Tri Prasasti, Naniek Kusumawati. "Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis STL (Scienc Technology Literacy) dalam Menguatkan Literasi Sains Siswa Kelas 5 di SDN Winong 01 Kabupaten Madiun", *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2023
Publication <1%
-
- 33** Netrilina Netrilina, Syaiful Syaiful, Syamsurizal Syamsurizal. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bangun Ruang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2020
Publication <1%

-
- 34** Siwi Pawestri Apriliyani, Elvira Hoesein Radia. <1%
"Pengembangan Media Pembelajaran Buku
Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat
Membaca Siswa Sekolah Dasar", Jurnal
Basicedu, 2020
Publication
-
- 35** Arif Rahman Hakim, Hairunisa, Makasih, Abd.
Haris. <1%
"Pengembangan LKS Berbasis
Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada
Pembelajaran IPA di SDN Sakuru", JURNAL
PENDIDIKAN MIPA, 2020
Publication
-
- 36** D Nurvita, H Akhsan, M Muslim, M Ariska. <1%
"Development of digital handout of quantum
mechanics no spin and quantum mechanics
with spin using professional pdf flip app",
Journal of Physics: Conference Series, 2022
Publication
-
- 37** Marlina, Nikmatus Solehah, Suhartono. <1%
"Analisis Efektivitas Penggunaan Ice Breaking
Dalam Motivasi Belajar Peserta Didik Pada
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas
XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL)
SMK Negeri 01 Buay Madang", Al-I'tibar :
Jurnal Pendidikan Islam, 2024
Publication
-
- 38** Melva Oktaviana, Desy Hanisa Putri, Eko
Risianto. <1%
"PENGEMBANGAN MODUL

ELEKTRONIK BERBANTUAN SIMULASI PhET
PADA POKOK BAHASAN GERAK HARMONIK
SEDERHANA DI SMA", Jurnal Kumparan Fisika,
2020

Publication

39

Mustapa Ali Mustapa Ali, Saprun Saprun.
"IMPLEMENTASI BAHASA INDONESIA
SERAPAN UNTUK MENINGKATAN
KEMAMPUAN MENGHAFAL DAN BERBICARA
DI MATA KULIAH BAHASA ARAB PADA
MAHASISWA SEMESTER II PRODI PGMI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM",
Ibtida'iy : Jurnal Prodi PGMI, 2019

<1%

Publication

40

Mutmainnah Mutmainnah, Aunurrahman
Aunurrahman, Warneri Warneri. "Efektivitas
Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar
Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan
Manusia Di Madrasah Tsanawiyah", Jurnal
Basicedu, 2021

<1%

Publication

41

Nadila Fatin Fadillah, Nurafni Nurafni.
"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATERI BERBAGAI BENTUK PECAHAN
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN DI
SEKOLAH DASAR", AKSIOMA: Jurnal Program
Studi Pendidikan Matematika, 2022

<1%

Publication

- 42 Nino Indrianto, Kurniawati. "Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students' Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember", *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 2020
Publication <1%
-
- 43 Nurul Oktaviani, Rahmadhani Fitri. "Pengaruh Penerapan Model Rotating Trio Exchange (RTE) Berbantuan Media Couple Card terhadap Kompetensi Belajar Peserta Didik", *Pedagogi Hayati*, 2020
Publication <1%
-
- 44 S Alamia Haque Insani, Ali Usman, Suciati Suciati. "Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XF SMAN 3 Probolinggo Menggunakan Media Video Pembelajaran", *Jurnal Biologi*, 2023
Publication <1%
-
- 45 Suci Azliyanti Maha Putri, Zetra Hainul Putra, Mahmud Alpusari. "PENGEMBANGAN MODUL MATERI BANGUN DATAR BERBASIS ETNOMATEMATIKA MELAYU KUANSING DI SEKOLAH DASAR", *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 2023
Publication <1%
-
- 46 Uun Jamilatun Sadiyah, Nawawi Nawawi. "PENERAPAN METODE PICTURE AND <1%

PICTURE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X AP3 PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK VETERAN CIREBON", Al-Tarbawi Al-Haditsah : Jurnal Pendidikan Islam, 2017

Publication

-
- 47** Wimpi Calesta, Patricia H M Lubis, Sugiarti Sugiarti. "Pengembangan LKS Berbasis Inkuiri Terbimbing Berbantuan E-Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Siswa kelas X SMA", Jurnal Kumparan Fisika, 2021 **<1%**
- Publication
-
- 48** Wahyu Titis Kholifah, Firosalia Kristin. "Pengembangan Bahan Ajar Cerita Bergambar Tematik Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 **<1%**
- Publication
-
- 49** Elsinora Mahananingtyas, Samuel Patra Ritiauw, Aprilli Maria Siahaya. "PENINGKATAN NILAI-NILAI KARAKTER DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN NUMBERED HEAD TOGETHER PADA SISWA KELAS V SD INPRES 19 AMBON", PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan, 2020 **<1%**
- Publication
-

- 50 Indah Nirwana Akay, Rahmat Rasmawan, Maria Ulfah, Eny Enawaty, Erlina Erlina. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Multirepresentasi pada Materi Ikatan Kovalen di SMA Negeri 3 Pontianak", *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2022
Publication
-
- 51 Juliana Juliana, Novi Afrianti. "THE EFFECT OF EXTRACURRICULAR ACTIVITY TOWARD ENGLISH LEARNING ACHIEVEMENT OF NURSING STUDENTS", *Premise: Journal of English Education*, 2020
Publication
-
- 52 Kusnul Khotimah, Elis Irmayanti, Bayu Surindra. "Pengembangan E-Modul Ekonomi Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Materi Pelaku Ekonomi Untuk Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 2 Kediri", *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2022
Publication
-
- 53 Rahmad Hidayat. "Nilai-Nilai Psiko-Edukatif Dalam Surat Al-Ashar: (Pembacaan Kritis Atas Pemikiran M.Quraish Shihab dalam Tafsir al-Misbah)", *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2017
Publication
-
- 54 Syamsul Arifin. "PERSPEKTIF AL-QUR'AN DAN HADIST TENTANG MATERI PENDIDIKAN

<1%

<1%

<1%

<1%

<1%

AGAMA ISLAM", TAMADDUN, 2020Publication

Exclude quotes: On

Exclude matches: < 5 words

Exclude bibliography: On