

## PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VII DI SMPN 3 PALOPO

Muhammad Yamin<sup>1</sup>, Ismail<sup>2</sup>, Siti Rodiyah<sup>3</sup>

Institut Agama Islam Negeri Palopo

muhammadyamin@iainpalopo.ac.id; rifqiukayyah0101@iainpalopo.ac.id

### Abstract

*The creation of interactive e-modules for Islamic Religious Education and Character Education courses at SMPN 03 Palopo is covered in this paper. Determining the usefulness and relevance of the interactive e-module learning materials on the topic of presenting prayer and dhikr in life in class VII of Educating the First Nation 03 Palopo was the aim of this study. This study employs the ADDIE development paradigm and the R&D (Research and Development) research type. The study was conducted with 27 seventh-grade students from SMPN 03 Palopo during the 2024–2025 academic year. Data for this study was collected using practicality questionnaires, validation sheets, and interviews. The method of data analysis that was employed was In line with the study's quantitative descriptive analysis, the Interactive e-module of Islamic Religious Education and Character Education has satisfied the legitimate requirements in terms of validity, receiving scores of 80% from media experts, 94% from material experts, and 70% from language experts. Meanwhile, the practicality test through student responses, an average percentage of 83% was obtained, indicating that the interactive e-module media meets the criteria of being very practical.*

**Keywords:** E-Module, Interactive, Islamic Religious Education and Character Education

**Abstrak:** Fokus penelitian ini adalah pembuatan e-modul interaktif untuk mata pelajaran Budi Pekerti dan PAI di SMPN 03 Palopo. Penelitian bertujuan untuk mengetahui valid dan praktisnya produk yang dikembangkan yaitu *e-modul* Interaktif pada materi menghadirkan salat dan zikir dalam kehidupan di kelas VII SMPN 03 Palopo. Jenis yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian R&D (*Research and Development*), dan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). SMPN 03 Palopo kelas VII yang berjumlah 27 siswa merupakan subjek penelitian dengan tahun ajaran 2024/2025. Peneliti menggunakan angket praktikalitas, wawancara, dan lembar validasi untuk mengumpulkan data. Analisis deskriptif kuantitatif adalah teknik analisis data yang digunakan. Penelitian ini menghasilkan bahwa *e-modul* Interaktif PAI dan Budi Pekerti dari hasil yang didapatkan bahwa media telah memenuhi kriteria yang sah, dengan skor 80% untuk ahli media, 94% untuk ahli materi, dan 70% untuk ahli bahasa. Untuk uji praktikalitas, jawaban siswa

memperoleh rata-rata persentase 83% dan mendapatkan bahwa e-modul interaktif memenuhi kriteria yang sangat praktis.

**Kata Kunci:** *E-Modul*, Interaktif, PAI dan Budi Pekerti

## PENDAHULUAN

Teknologi pengetahuan berkembang dengan sangat pesat akhir-akhir ini. Penyimpanan dan pengiriman data menjadi lebih hemat biaya dan berkualitas lebih tinggi seiring kemajuan teknologi. Berbagai upaya dilakukan oleh individu, organisasi, lembaga guru, dan pemerintah untuk memanfaatkan kemajuan teknologi (Ali & Erihadiana, 2022). Teknik pembelajaran personal, materi pembelajaran, dan proses pembelajaran semuanya telah berkembang seiring dengan perubahan ini. *E-learning* ialah salah satu bentuk kemajuan teknologi di bidang Guru (Hasriadi, 2020).

Dengan semakin majunya teknologi, guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswanya kurang optimal jika yang dilakukan hanya ceramah. Jika guru dapat memberikan materi pelajaran dengan menarik, siswa akan belajar lebih efektif. Menjaga siswa tetap terlibat dalam apa yang mereka pelajari dapat dilakukan melalui penyampaian konten yang menarik (Roro Rastrani Rahada Putri & Arsyad, 2022). Sehingga pemanfaatan teknologi Tampil lebih menawan di dunia guru, khususnya dalam hal pembelajaran untuk disampaikan ketika kegiatan belajar mengajar (Iman, 2021). Banyak hal yang sudah dijalankan agar menambah standar guru di Indonesia. Salahsatu pendekatannya ialah dengan membuat dan menyempurnakan materi kuliah (Khusnul Mulazamah, 2024). Menurut Pasal 1 Guru Nasional No. 20 Undang-Undang System, 2003, guru ialah proses yang disengaja untuk membimbing, membimbing, dan mendidik siswa agar bisa berperan sesuai sama perannya di masa depan Menurut UU Sisdiknas Republik Indonesia, Sistem Guru Nasional (UU RI No 20 Th 2003 Pasal 1)(Republik Indonesia, UU Sisdiknas Sistem Guru Nasional (UU RI No 20 Th 2003 Pasal 1). Siswa diharapkan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan pada akhir modul. Selain itu, pada akhir modul, siswa diharapkan memiliki keterampilan untuk belajar dan berkembang sendiri (Nursafitri et al., 2020).

Ketika seorang guru, dalam perannya sebagai guru, merencanakan dan mendistribusikan materi pembelajaran secara efisien, proses belajar mengajar cenderung menghasilkan hasil yang diinginkan. Agar guru dan siswa tampak lebih terlibat, penting bagi

mereka untuk dapat menyesuaikan metode pengajaran mereka dengan konten dan tujuan khusus setiap pelajaran. Kemampuan untuk menggunakan prosedur yang efektif di kelas merupakan kompetensi terpenting yang harus dipunyai seorang guru (Hasriadi, 2022). Pembelajaran PAI terutama pada materi menghadirkan salat dan zikir dalam kehidupan Para guru dianggap kurang efektif dalam memberikan pembelajaran jika masih menggunakan pendekatan ceramah. Oleh sebab itu, penting bagi siswa akan mempunyai akses terhadap media tambahan agar dapat memahami sepenuhnya konten seputar pentingnya shalat dan dzikir pada kehidupan sehari-hari. Siswa akan lebih mudah memahami konten dzikir dan shalat dalam kehidupan melalui e-modul interaktif yang mencakup video, audio, dan animasi. Sekolah dan madrasah yang menyelenggarakan PAI bertujuan akan menanamkan rasa keimanan dan ketakwaan kepada siswanya dengan memperluas pemahaman mereka tentang Islam. Tujuan akhirnya adalah untuk menciptakan generasi baru yang patriotik, bermoral, taat beragama, dan bertaqwa. Dalam surah an-Nahl, Allah SWT berfirman: 125/16

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

Terjemahannya:

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk (Agama RI, 2019).

Bapak Asdar yang merupakan guru PAI menjadi fokus observasi peneliti pada tanggal 29 Juli 2023. berdasarkan informasi yang di dapatkan Bahkan sekarang, pembelajaran disampaikan secara teoritis oleh guru dengan menggunakan menggunakan media untuk instruksi dalam bentuk cetak. Selain itu, belum pernah ada menggunakan media pembelajaran seperti *e-modul*.

Meskipun tersedia e-modul dan berbagai materi pembelajaran lainnya, kurikulum PAI masih hanya mengandalkan pembelajaran di kelas dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan perangkat guruan yang dapat mengajarkan siswa untuk memahami gambaran utuh daripada hanya mengandalkan penjelasan tekstual dengan menunjukkan proses dalam format yang disederhanakan yang dikenal sebagai e-modul. Agar materi pelajaran mudah dipahami, guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih baik dalam

berbagai format. Modul elektronik yang berisi konten media merupakan salah satu pendekatan yang diperkirakan akan semakin populer lingkungan belajar. Temuan penelitian sebelumnya yang membuat e-modul menunjukkan bahwa perangkat ini sangat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Laraphaty et al., 2021).

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah e-modul interaktif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII di SMPN 3 Palopo valid dan praktis.

## METODE

Penelitian jenis Research and Development (R&D) digunakan (Nurjannah & Lestari, 2023). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Frikas et al., 2024). Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Palopo. Sekolah tersebut terletak di Jalan Andi Kambo Palopo, di Kecamatan Wara timur, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Kelas VII di SMPN 3 Palopo adalah subjek penelitian.

yang berjumlah 27 siswa. Objek dalam penelitian merujuk pada kevalidan dan kepraktisan *e-modul* interaktif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, Penelitian dilaksanakan selama 2 bulan yaitu pada tanggal 2 September dan berakhir pada tanggal 29 oktober 2024. Analisis angket validasi dan wawancara praktikalitas siswa digunakan dalam teknik pengumpulan data untuk memverifikasi kepraktisan media dan kevalidan. Semua lembar validasi dan praktikalitas terkait dengan penilaian. Tabel 1 dan 2 berikut menunjukkan kriteria validitas dan praktikalitas sebuah produk:

**Tabel 1** Kriteria Kevalidan Suatu Produk(Pradana & Mawardi, 2021)

Interval	Interpretasi
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

**Tabel 2** Kriteria Praktikalitas(Pradana & Mawardi, 2021)

Interval	Interpretasi
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Kurang Praktis
0% - 25%	Tidak Praktis

## HASIL

Studi ini melakukan penelitian pengembangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat *e-modul* pembelajaran budi pekerti materi dan PAI yang memasukkan salat dan zikir ke dalam kehidupan di tingkat SMP. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE, dan tahap pengembangan diterapkan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, proses penelitian pengembangan meliputi::

### 1. Hasil analisis (analysis)

Tahap awal dalam mengembangkan *e-modul* interaktif. Beberapa tugas yang dilakukan oleh peneliti termasuk analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter siswa.

#### a. Analisis kebutuhan

Peneliti memulai dengan berbicara kepada guru untuk mengetahui tantangan yang mereka hadapi di kelas dan dengan murid-murid mereka sebelum beralih ke fase pengembangan barang. Informasi yang dikumpulkan dari wawancara sama guru PAI menunjukkan bahwa modul elektronik tidak pernah digunakan pada pembelajaran PAI. Baik siswa maupun guru hanya mengandalkan buku teks. Sumber belajar sekolah terbatas pada beberapa PC dan proyektor LCD. Karena sumber media sekolah terbatas, guru tidak memiliki waktu untuk memasukkannya ke dalam pelajaran. Jadi, guru menggunakan pendekatan guruan tradisional, seperti ceramah dan diskusi kelas, dan hanya bergantung pada buku teks yang sekarang tersedia. Ini memudahkan pembelajaran proses yang membosankan dan tidak menarik.

Menerapkan pendekatan pedagogis secara sukses di kelas merupakan kualitas penting yang harus dimiliki seorang guru. Mengingat hal ini, tim studi telah memutuskan untuk membuat *e-modul* interaktif untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi kursus sekaligus meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan otonomi siswa.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, pembuatan indikator, dan penyusunan tujuan pembelajaran. Kajian kurikulum ini mengungkapkan bahwa SMPN 3 Palopo mengikuti kurikulum Merdeka. Menyajikan dzikir dan doa dalam kehidupan memiliki tujuan pembelajaran sebagai berikut: a) Kekuatan doa dan dzikir untuk menangkal kemungkaran dan kejahatan dapat dipahami lebih baik melalui sudut pandang pembelajaran inkuiri. b) Dengan memanfaatkan prinsip "setiap orang adalah guru" sebagai alat pembelajaran, Anda dapat mendokumentasikan contoh-contoh perilaku keagamaan, seperti peran doa dan dzikir dalam menangkal kemungkaran dan kejahatan di masyarakat. c) dapat menggunakan pembelajaran berbasis barang untuk membuat kutipan doa dan dzikir yang akan membantu menghentikan kemungkaran dan kejahatan terjadi secara daring.

c. Analisis karakter

Pada Pengamatan peneliti terhadap ciri-ciri pembelajaran siswa dilakukan pada tingkat ini. Temuan dari pengamatan menunjukkan bahwa setiap kelas di SMPN 3 Palopo memiliki kelompok siswa yang unik. Beberapa anak sangat aktif dan penuh perhatian selama kelas, sementara yang lain lebih pendiam, dan ada pula yang lebih peduli dengan bermain atau tidak menganggap serius materi pelajaran. Meskipun terdapat berbagai macam kepribadian yang terwakili dalam kelompok siswa, guru tidak membagi kelas berdasarkan bakat siswa dalam belajar.

Guru perlu memiliki keterampilan manajemen kelas yang baik untuk memastikan bahwa murid-muridnya memperhatikan pelajaran di kelas dan menyerap informasi. Sasaran Jika guru memilih media yang efektif untuk menyampaikan konten pelajaran, siswa tidak hanya akan belajar lebih banyak, tetapi keterlibatan mereka dengan materi pelajaran juga akan meningkat (Hasriadi, 2020). Media pembelajaran seperti e-modul interaktif dapat memanfaatkan IPTEK, atau kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mengingat siswa SMP sudah kompeten dalam menggunakan dan berinteraksi dengan barang teknologi seperti komputer, telepon, dan sejenisnya. Agar minat, motivasi, dan kemampuan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat berkembang dalam lingkungan yang berteknologi tinggi.

## 2. Hasil rancangan (*design*)

Tahap berikutnya ialah perancangan (*design*), tahap *design* merupakan tahap dimana peneliti menyiapkan dan merancang e-modul sehingga dapat dieksekusi lebih lanjut pada tahap pengembangan (Dewi et al., 2022). Peneliti melakukan beberapa tugas, antara lain:

### a. Merancang *e-modul* menggunakan Canva

Pada tahap perancangan ini, peneliti menentukan *back ground*, menyusun materi dan mendesain tampilan dari *e-modul* interaktif PAI dan Budi Pekerti materi menghadirkan salat dan zikir dalam kehidupan.

### b. Perancangan instrumen

Persyaratan penelitianlah yang menginformasikan desain instrumen. Kuesioner validasi dan kuesioner kepraktisan merupakan alat yang digunakan dalam penelitian ini. Setiap validator diberi satu dari tiga instrumen validasi yang disesuaikan dengan bidang keahlian mereka sendiri: media, materi, atau bahasa. Sebelum menguji barang di dunia nyata, barang tersebut dapat diukur dengan bantuan lembar validasi, yang mencakup beberapa pertanyaan. Selama peluncuran barang, 27 siswa dari Kelas VII G diberi kuesioner kepraktisan. Beberapa pernyataan disajikan pada lembar kuesioner kepraktisan sebagai daftar periksa berdasarkan skala Likert yang ditentukan. Klaim-klaim ini berkaitan dengan e-modul interaktif yang sudah dibuat dan potensi kegunaannya di kelas.

### c. Hasil Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah melakukan pekerjaan desain yang ekstensif, peneliti beralih ke tahap pengembangan. Pada tahap ini, barang yang telah dibuat sebelumnya disempurnakan.

## 3. Validasi Ahli

Untuk memastikan bahwa video validasi diperlukan untuk memastikan bahwa pembelajaran yang dikembangkan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran yaitu meminta izin atau pengesahan dari validator profesional. Ibu Salmilah seorang pakar media dan guru besar di IAIN Palopo, akan bertindak sebagai salah satu dari tiga validator yang berkualifikasi dalam penelitian ini. satu orang pakar di bidang bahasa, Bapak Muhammad Guntur yang merupakan dosen di IAIN Palopo; dan satu orang pakar di bidang materi, Bapak Makmur, juga dosen di IAIN Palopo. Validator pakar juga memberikan saran tentang cara meningkatkan barang ke depannya. Tabel berikut menampilkan saran dari validator.

**Tabel 3** Revisi Saran Validator

No	Validator	Sebelum revisi	Setelah revisi
	Ahli Media	Tambahkan Sumber refrensi	Sudah di tambahkan sumber refrensi
		Biografi Penulis	Sudah menambahkan biografi penulis
	Ahli Materi	Gambar Sampul yang sesuai	Sudah menambahkan gambar sampul yang sesuai dengan materi
		Petunjuk video	Sudah menambahkan
	Ahli Bahasa	Rapikan Margin	Margin telah di rapikan
		Perbaiki Kata/kalimat yang sesuai	Kata/kalimat sudah sesuai

Hasil Hasil validasi, termasuk rekomendasi dan kritik dari validator, digunakan sebagai dasar untuk mengubah modul yang dibuat.

a. Hasil uji validasi ahli media

Berikut ini adalah poin-poin utama dari studi uji validasi pakar media terhadap *e-modul* interaktif:

**Tabel 4** Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Ahli media
1	Ukuran fisik <i>e-modul</i>	4
2	Tata letak sampul <i>e-modul</i>	4
3	Huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca	4
4	Iludtrasi <i>e-modul</i>	4
5	Unsur tata letak harmonis	4
6	Unsur tata letak lengkap	4
7	Tata letak mempercepat pemahaman	4
8	Tipografi isi <i>e-modul</i> sederhana	4
9	Konsistensi tata letak	4
10	Tipografi isi <i>e-modul</i> mudah di pahami	4
	Jumlah	40
		80%
	Kategori	Valid



Hasil data yang di dapatkan dari uji validitas ahli media yaitu *e-modul* interaktif memenuhi kriteria “sangat valid” dengan perolehan persentase 80%.

b. Hasil uji validasi ahli materi

Berikut ini adalah uraian hasil analisis uji validasi pakar terhadap e-modul interaktif:

**Tabel 5** Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Ahli materi
1	Kesesuaian materi dengan KI dan KD dalam kurikulum Merdeka	5
2	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kesesuaian dengan karakteristik dan kebutuhansiswa	5
4	Kesesuaian dengan materi pelajaran	5
5	Kemenarikan isi materi dan kemuktahiran materi	4
6	Penggunaan Bahasa yang baik dan benar. Bahasa mudah di pahami	5
7	Kualitas Latihan soal sesuai dengan materi yang disampaikan	4
	Jumlah	33
		94%
	Kategori	Sangat Valid

Dengan persentase rata-rata 94%, e-modul interaktif memenuhi kriteria "sangat valid" menurut data hasil uji validasi spesialis material yang disebutkan sebelumnya.

c. Hasil uji validasi ahli bahasa

Berikut ini adalah uraian temuan dari pengujian validasi ahli bahasa e-modul interaktif:

**Tabel 6** Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Ahli Bahasa
1	Ketepatan Struktur Kalimat	3
2	Keefektifan Kalimat	3
3	Kebakuan Istilah	4
4	Pemahaman terhadap Pesana atau informasi	4
5	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4
6	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional siswa	4
7	Ketepatan Bahasa	3
8	Ketepatan ejaan	3
	Jumlah	28
		70%
	Kategori	Valid

Hasil yang didapatkan dari validasi bahasa yaitu *e-modul* interaktif memenuhi kategori “valid” dengan perolehan persentase 70%.

Gambar 1 menunjukkan gambar awal media dari produk akhir yang dikembangkan peneliti yang akan diuji coba, berdasarkan tahap pengembangan.



**Gambar 1**

d. Hasil implementasi (*Implementation*)

Pada langkah selanjutnya, Peneliti melakukan uji coba untuk mendapatkan temuan setelah dinyatakan bahwa hasilnya valid dan dapat digunakan, *e-modul* interaktif dalam PAI dan budi pekerti dengan membahas bagaimana memasukkan salat dan zikir ke dalam kehidupan. Untuk melakukan ini, siswa mengisi lembar angket praktikalitas. Dengan bantuan guru PAI kelas VII dan 27 siswa kelas VII G. Setelah itu, peneliti menunjukkan cara menggunakan *e-modul* kepada semua siswa saat mereka dapat mengaksesnya. Setelah semua siswa memahami cara menggunakannya, mereka akan menilai *e-modul* interaktif, yang dibuat dengan menggunakan angket praktikalitas, disebarkan oleh peneliti. untuk menentukan seberapa praktis *e-modul* interaktif.

Hasil uji kepraktisan yang di dapatkan dapat di liat pada table dibawah ini antara lain:

**Tabel 7** Hasil angket siswa

No	Nama Siswa	Penilaian Siswa
1	Marsel Ramadan	75
2	Raja	94
3	Besse Tisca Azzahra	81
4	M. Sulfikar	84
5	Muh Anugrah	84
6	Nur Ramardan	66
7	Muh Abdul Arrazak	87
8	Nur Faiqa	87
9	Muh Azher Mangadie	69
10	Ayra Az-zahra Faisal	94
11	Maghfirah Ramadhani.H	87
12	Sitti Chofifahh Putri Basyuri	69
13	Aqila Andeomela	87
14	Vayla Uzmahany Abduh	72
15	Muh Ghaizan.R	78
16	Enceng Nur	87
17	Irsya Fitri Ramadhana	72
18	Mahesa Iskandar	87
19	Muh Fadly	87
20	Ahmad Exchel	75
21	Naura Mikhaila Aziz	94
22	Nur Annisa Al Imran	87
23	Sekar Febrianti	84
24	Julia mustika Wahdiar	81
25	Naura Aqilah A Hasmur	91
26	Dava Febrian	87
27	Muh Vyatra Al Farizi	94
<b>Jumlah</b>		2.240
		83%
<b>Kategori</b>		Sangat Praktis

*Sumber: Data Olaban*

Berdasarkan Tabel 7 menunjukkan bahwa 83% siswa yang meluangkan waktu untuk menganalisis lembar evaluasi mereka menempatkannya dalam kategori "sangat praktis". Dengan demikian, modul elektronik interaktif PAI untuk jawaban siswa memenuhi kriteria tersebut pada tingkat yang tinggi.

e. Hasil tahap evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi formatif pengembangan e-modul interaktif, peneliti mewawancarai guru PAI kelas tujuh akan menentukan apa yang dibutuhkan siswa mereka, menganalisis kurikulum, dan mengamati siswa untuk menentukan sifat-sifat individu mereka. Peneliti mulai mengerjakan desain e-modul dan penyusunan instrumen selama tahap desain. Selama pengembangan, mereka mengumpulkan data dari tiga hasil validasi e-modul dan komentar atau saran untuk e-modul, yang mereka gunakan untuk melakukan revisi. Untuk penilaian akhir, peneliti mengumpulkan informasi tentang kepraktisan e-modul interaktif dengan memberikan kuesioner kepada siswa dan menyusun jawaban mereka.

## PEMBAHASAN

Peneliti telah menemukan tujuan dari pembuatan e-modul intraktif berdasarkan rumusan masalah. Pada materi menghadirkan salat dan zikir dalam kehidupan di kelas VII SMPN 03 Palopo, antara lain:

1. Penelitian ini mengembangkan modul elektronik interaktif materi salat dan zikir dalam kehidupan di kelas VII SMPN 03 Palopo, Tujuan di lakukan penelitian untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, Analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah lima tahap yang termasuk dalam model ADDIE dalam proses pengembangan modul ini. Validasi terhadap e-modul dilakukan oleh beberapa ahli dengan tujuan untuk menilai kelayakan modul sebagai media pembelajaran. Validasi mencakup tiga aspek utama: media, materi, dan bahasa, yang masing-masing berfungsi untuk memastikan bahwa e-modul dapat berfungsi efektif dalam mendukung proses pembelajaran siswa.

Hasil validasi menampilkan bahwa *e-modul* ini memenuhi kriteria validitas yang sangat baik, meskipun dengan beberapa revisi kecil. Berdasarkan penilaian ahli media, e-modul memperoleh skor 80%, yang menunjukkan bahwa modul ini dapat meningkatkan pemahaman. Penilaian yang didapatkan dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 94%, menandakan bahwa e-modul ini mampu meningkatkan motivasi siswa dengan tampilan yang

menarik dan konten yang sesuai. Di sisi lain, hasil validasi dari ahli bahasa memperoleh skor 75%, yang menandakan bahwa aspek bahasa dalam e-modul ini sudah dapat dipahami dengan baik oleh siswa, meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan kecil.

Penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya tentang betapa pentingnya media interaktif dalam pembelajaran, yang telah ditunjukkan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. (Arifin, 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa e-modul dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama apabila disusun dengan pendekatan yang sesuai dan menarik (Suryana, 2018). Penggunaan e-modul interaktif pada materi agama juga sejalan dengan penelitian yang mengungkapkan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran agama untuk memperkaya pengalaman belajar siswa (Setiawan, 2017). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

2. Pentingnya E-Modul dalam Pembelajaran E-modul interaktif merupakan inovasi dalam dunia guru yang menggabungkan teknologi dan proses pembelajaran. Dalam konteks ini, e-modul dapat diartikan sebagai media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar yang lebih fleksibel dan menarik (Agustina, E., & Nugraheni, 2021). E-modul interaktif memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, kapan pun dan di mana pun, yang sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif dan partisipatif (Sutrisno, M., & Susanti, 2019). Teori ini menggarisbawahi bahwa siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, melainkan aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi.

Hasil yang didapatkan dari uji praktikalitas yang menunjukkan nilai rata-rata 83% pada angket respon siswa mengindikasikan e-modul yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis. Hal ini sesuai teori yang diajukan oleh (Kemp, J., & Smellie, 2019). yang menyatakan bahwa kepraktisan media pembelajaran dapat diukur dari kemudahan akses dan interaksi, serta sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa e-modul menarik siswa, karena selain dapat diakses secara fleksibel, juga memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri. Kesesuaian dengan Penelitian Terdahulu Penelitian oleh (Elwi Salfia, 2021). yang juga menilai e-modul interaktif menunjukkan respons yang sangat baik dengan persentase 85,7%. Hal ini menegaskan bahwa e-modul interaktif efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan

memudahkan pemahaman materi. Peneliti konsisten dengan penelitian yang dilakukan (Ismail, 2023). Yang mengembangkan *e-modul*. Hasil penelitian Ismail menyebutkan bahwa e-modul tersebut mendapatkan hasil yang baik. Dengan demikian, kedua penelitian tersebut menunjukkan relevansi penggunaan e-modul dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai level guru.

Keefektifan E-Modul dalam Pembelajaran Mandiri E-modul tidak hanya menguntungkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar secara mandiri. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Sunita, 2020). yang menyatakan bahwa e-modul, dengan metode yang terstruktur dan fleksibel, dapat meningkatkan minat dan kemandirian belajar siswa. Teori ini juga didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar di luar jam sekolah. Kontribusi E-Modul dalam Pembelajaran E-modul interaktif yang dirancang untuk materi menghadirkan salat dan zikir dalam kehidupan, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya menanamkan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan teori guru karakter yang dikembangkan oleh (Lickona, 2013). penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai moral seperti toleransi dapat memperkuat sikap positif siswa terhadap keberagaman. Oleh karena itu, e-modul ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi akademik, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk membangun karakter bangsa yang lebih toleran.

Berdasarkan hasil uji praktikalitas dan validasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan merupakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Penerapannya dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran toleransi. Berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan hasil positif terhadap penggunaan e-modul dalam berbagai konteks pembelajaran memperkuat temuan ini. Dengan demikian, e-modul interaktif dapat menjadi sarana yang sangat berguna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan proses penelitian pengembangan *e-modul* interaktif sekolah menengah pertama negeri 03 Palopo, telah dibuat media yang dapat membantu pembelajaran dalam mata pelajaran PAI dan budi pekerti tentang bagaimana memasukkan shalat dan zikir dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun dalam penelitian ini yaitu:

1. *E-modul* interaktif pada materi menghadirkan salat dan zikir dalam kehidupan kelas VII SMPN 03 Palopo didapatkan hasil yang valid berdasarkan penilaian ketiga validator ahli yakni ahli media diperoleh persentase 80% yang memenuhi kriteria “valid”, pada aspek materi diperoleh rata-rata persentase 94% dengan kriteria “sangat valid” dan diperoleh persentase 70% yang memenuhi kriteria “valid” pada aspek bahasa.
2. *E-modul* interaktif pada materi menghadirkan salat dan zikir di kelas VII SMPN 03 palopo didapatkan hasil yang praktis berdasarkan hasil analisis uji praktikalitas melalui respons siswa kelas VII G yang berjumlah 27 orang siswa, didapatkan nilai rata-rata persentase 83% yang memenuhi kriteria “sangat praktis”.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agama RI, K. (2019). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. PT. Lajnah Pentashihan Mushaf.
- Agustina, E., & Nugraheni, R. (2021). NoPengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Title. *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol 5(3)*, 123–135.
- Ali, A., & Erihadiana, M. (2022). Peningkatan Kinerja Teknologi Pendidikan dan Penerapannya pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Dirosah Islamiyah, Vol 4(No 1)*, 49. <https://doi.org/10.17467/jdi.v4i1.445>
- Arifin, Z. (2020). Penerapan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol 12(3)*, 123–135.
- Dewi, R., Hutami, E. P., & Efendi, E. (2022). *Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik dengan Subtema Bekerjasama Mencapai Tujuan Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman Pendahuluan. 11(2)*, 85–98.
- Elwi Salfia. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-modul Interaktif dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Integral SMA Kelas XII. *Skripsi*, 67. <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750><https://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><http://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766><https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076><https://doi.org/>
- Frikas, S. A., Nurdin, K., Yamin, M., Nasruddin, H., & Hamdany, M. Z. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo Pendahuluan. 12(4)*, 275–286.
- Hasriadi. (2020). Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. In *Journal of Islamic Education Juli: Vol. Vol 3* (Issue No 1). <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/iqro>
- Hasriadi. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. In *Jurnal Sinestesia: Vol. Vol 12* (Issue No 1). <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Iman, B. (2021). Upaya guru pendidikan agama islam untuk meningkatkan kualitas



- pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Studi pada smp negeri di kecamatan soreaang kota parepare). *Jurnal Istiqra*, Vol 7(No1), 12.
- Ismail, H. (2023). Pengembangan E-Modul berbasis Aplikasi Canva dan Heyzine pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Palopo. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palopo. 2023.
- Kemp, J., & Smellie, D. (2019). *Designing Effective E-Learning Experiences*. Pearson.
- Khusnul Mulazamah. (2024). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran PAI Kelas VII A di SMPN Negeri 3 kajen Kabupaten Pekalongan*.
- Laraphaty, Riswanda, Anggun, Maretha, & Ulfa. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL ELEKTRONIK (E-MODUL). *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, Vol 4(No 1), 135. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Lickona, T. (2013). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*.
- Nurjannah, S., & Lestari, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Berbasis Problem Based Learning Pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya Kelas III SD. *Journal on Education*, 06(01), 8886–8893.
- Nursafitri, L., Widaryanto, W., Zubaidi, A., Tinggi, S., Islam, A., & Lampung, D. (2020). Inventa: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Pengembangan Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol 4(No 1), 54–56.
- Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Fondatia*, Vol 5(No 1), 29. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>
- Republik Indonesia, UU Sisdiknas Sistem Pendidikan Nasional (UU RI No 20 Th 2003 Pasal 1), b. 1-2. (n.d.).
- Roro Rastrani Rahada Putri, R., & Arsyad, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol 1(No 2), 56. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>
- Setiawan, D. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran agama di sekolah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol 9(4), 257.
- Sunita, P. (2020). Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, Vol 12(1), 88–97.
- Suryana, S. (2018). Pengembangan modul interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, Vol 10(1), 45–58.
- Sutrisno, M., & Susanti, S. (2019). Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol 10(2), 45–57.