

Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi Senang Bisa Membaca Al-Qur'an untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II di SDMT Ponorogo

Elif Purnama Aksanti*, Bambang Harmanto, Anip Dwi Saputro

Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Email: elifpurnama@gmail.com

Abstract

This research aims to 1) To produce a product in the form of Islamic Religious Education and Ethics Education e-modules on Happy Reading Al-Qur'an material to increase students' interest in learning in class II at SDMT Ponorogo. 2) To find out the feasibility of the product in the form of Islamic Religious Education and Moral Education e-modules on the Happy Reading Al-Qur'an material to increase class II students' interest in learning at SDMT Ponorogo. 3) To find out the effectiveness of the e-module. The method used in this research is the method of research and development which is commonly called R&D. This research and development uses the ADDIE model. This research was conducted at the SDMT Ponorogo by taking a sample of 22 students in class II. Data collection techniques in this study were carried out through several techniques, including documentation, observation, questionnaires, and administering tests. The results are 1) Producing learning media products. The developed e-module contains material on Surah Al-'ashr and the discipline of the Prophet Lut as. This e-module is in the form of a flipbook and can be used on Android and PC applications. This e-module contains material in the form of text and audio which can increase students' interest in learning independently wherever and whenever. 2) The research results obtained show that the developed E-Module is suitable for use as a learning medium for teachers and students in the process of learning activities based on the acquisition of an overall average score of aspects by material experts 4.24 with a very good category, and an average score of 4.24. the overall average aspect score by media experts was 4.90 in the very good category. While the overall average score of aspects by student responses to the e-module is 3.55 with a very good category. 3) The pilot test on students showed an average posttest result of 88.64 from the pretest which only had an average of 60.23 and an n-gain score of 71% which was included in the high success criteria category. The use of the e-module was declared very effective and feasible to use.

Keywords: *Development of e-module, Islamic Religious Education and Character, Interest in Learning.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menghasilkan produk berupa e-modul Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Akhlak pada materi Senang Membaca Al-Qur'an untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II di SDMT Ponorogo. 2) Mengetahui kelayakan produk berupa e-modul Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Akhlak pada materi Senang Membaca Al-Qur'an untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II di SDMT Ponorogo. 3) Mengetahui keefektifan e-modul. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan yang biasa disebut R&D. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE.

Penelitian ini dilakukan di SDMT Ponorogo dengan mengambil sampel sebanyak 22 siswa kelas II. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa teknik, antara lain dokumentasi, observasi, angket, dan pemberian tes. Hasil yang diperoleh adalah 1) Menghasilkan produk media pembelajaran. E-modul yang dikembangkan berisi materi tentang surat Al-'ashr dan akhlak Nabi Luth as. E-modul ini berbentuk flipbook dan dapat digunakan pada aplikasi android dan pc. E-modul ini berisi materi berupa teks dan audio yang dapat meningkatkan minat belajar siswa secara mandiri dimanapun dan kapanpun. 2) Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa E-modul yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran berdasarkan perolehan skor rata-rata keseluruhan aspek oleh ahli materi 4,24 dengan kategori sangat baik, dan skor rata-rata keseluruhan aspek oleh ahli media sebesar 4,90 dengan kategori sangat baik. Sedangkan skor rata-rata keseluruhan aspek oleh respon siswa terhadap e-modul sebesar 3,55 dengan kategori sangat baik. 3) Uji coba pada siswa menunjukkan hasil rata-rata posttest sebesar 88,64 dari pretest yang hanya memiliki rata-rata 60,23 dan skor n-gain sebesar 71% yang termasuk dalam kategori kriteria keberhasilan tinggi. Penggunaan e-modul dinyatakan sangat efektif dan layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan e-modul, Pendidikan Agama Islam dan Karakter, Minat Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting yang terkait langsung dalam perkembangan manusia sebagai sebuah usaha untuk mendapatkan pengalaman yang lebih baik agar mampu hidup dalam kesuaian dengan perubahan keadaan yang terjadi disekitar. Pendidikan mampu menjadi sebuah orientasi baik individu maupun masyarakat secara umum sebagai pilihan untuk mendapatkan pelatihan ketrampilan, memperoleh pengalaman yang lebih baik, dan kesempatan untuk berproses dari tidak mengetahui menjadi orang dengan pengetahuan yang luas. (Kirana, 2018)

Pendidikan Agama Islam atau disebut dengan PAI merupakan rancangan pendidikan yang mengakomodir pengembangan manusia dengan berdasarkan wahyu Ilahi dan sabda RasulNya yang memuat nilai-nilai kehidupan dan kemampuan mendasar sebagai acuan bagi manusia menjalani hidup di dunia. Keistimewaan Pendidikan Agama Islam menjadi lebih menarik karena memiliki dua arah dengan porsi seimbang yaitu bertujuan menciptakan manusia yang lengkap dalam pengetahuan sebagai bekal hidup di dunia dan pengetahuan agama Islam untuk menjalankan kehidupan sesuai dengan nilai-nilai yang tertuang dalam Al Qur'an dan As Sunah.

(Nashuddin, 2020)

Kebutuhan tentang Pendidikan Agama Islam semakin meningkat dalam perkembangan zaman dimana setiap masyarakat mampu bergaul dan berhubungan dengan manusia lain yang lebih luas dari dalam negeri maupun manca negara. Pergaulan yang makin global mengakibatkan bertemunya kebudayaan yang bermacam-macam dengan perbedaan karakter budaya sehingga generasi muslim perlu dikuatkan dalam kepribadian sebagai muslim untuk membentengi diri dari kebudayaan lain yang memiliki nilai dan tradisi berbeda. Kebudayaan masyarakat global tidak semua dapat diterima dalam agama Islam karena sebagian lain terbiasa dengan kebebasan yang justru dilarang oleh agama Islam namun tetap harus dihormati karena memang bukan wewenang masyarakat muslim untuk memaksa beragama Islam. (Hasbullah, 2018)

Selain itu terdapat banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran PAI saat ini, berbagai permasalahan dan tantangan muncul seiring diberlakukannya pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran yang memadukan jarak jauh dengan pembelajaran langsung. Menurut Herman, ada beberapa faktor yang menjadi masalah dalam pembelajaran PAI saat pandemi covid-19 dan setelah masa pasca pandemi, diantaranya: 1. Faktor kemampuan Pendidik, yaitu terbatasnya sarana prasarana yang digunakan pendidik, kemampuan dalam menguasai teknologi yang masih belum merata pada setiap pendidik dalam sebuah lembaga maupun dalam lingkup yang lebih luas, dan keefektifan kegiatan belajar mengajar yang belum dapat menghasilkan kualitas yang maksimal. 2. Faktor siswa yang berpengaruh dari budaya literasi yang belum menjadi kebiasaan masyarakat umum, pemahaman siswa dalam agama Islam yang masih belum merata dari segi keilmuan dan kemampuan dengan berbagai kondisi yang terjadi pada siswa, dan keinginan siswa yang belum tinggi dalam meningkatkan pemahaman tentang pendidikan agama Islam (Adinoto, 2019)

SDMT Ponorogo merupakan salah satu sekolah yang menyelenggarakan pendidikan bagi siswa tingkat dasar dengan memiliki siswa ratusan dalam satu angkatan di kelas 2. Sekolah ini selalu berupaya membuat nyaman para siswa dalam belajar baik

kondisi daring maupun luring. Saat daring, banyak siswa yang merasa jenuh karena proses pembelajaran jarak jauh ini mengharuskan siswa belajar secara mandiri dengan bimbingan orang tua. Para orang tua pun dituntut untuk mampu menguasai semua materi. Meski dengan instruksi guru, namun belum mampu seintensif ketika tatap muka. Dari siswa sendiri muncul beberapa masalah, diantaranya berkurangnya minat, Minat, dan tanggung jawabnya untuk menyelesaikan tugas yang dibebankan kepada mereka. Kondisi tersebut ternyata masih bertahan ketika siswa sudah melaksanakan tatap muka. Minat belajar siswa menurun seiring rumitnya materi pelajaran dan semakin banyaknya pelajaran yang mereka pelajari. Faktor lain yang mempengaruhi minat belajar siswa menurut Ustadzah Chusbah adalah belum lancarnya kemampuan baca tulis siswa. Selain itu pemakaian buku paket yang isinya terlalu padat membuat siswa kesulitan dalam memahami materi, sehingga berakibat pada menurunnya minat siswa (Fadilah, 2017).

Dari beberapa kondisi di atas, jelas bahwa proses pembelajaran membutuhkan pengajar yang kreatif dengan menyesuaikan pada kondisi siswa dan keadaan sekitar demi terwujudnya KBM yang efektif dan efisien. Maka penulis berusaha memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah produk. Melalui penelitian ini penulis mengangkat sebuah judul Pengembangan *E- Modul* Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi Senang Bisa Membaca Al-Qur'an untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II di SDMT Ponorogo.

Dengan adanya modul berbasis elektronik ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dan keaktifan dalam mempelajari ilmu agama Islam dengan dengan kemasan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dengan adanya media pembelajaran yang memuat materi Senang Bisa Membaca Al-Qur'an ini diharapkan dapat mempermudah dalam menjelaskan materi melalui kombinasi gambar, video dan audio, sehingga dapat merangsang dengan lebih baik pada penglihatan siswa selama belajar dan pendengaran siswa untuk dapat fokus dengan harapan proses belajar terjadi dengan lebih menyenangkan dan efektif (Farida & Ratnawati, 2021).

Beberapa alasan pentingnya pengembangan bahan ajar: 1.

Modul pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga menarik dan penting untuk dikembangkan. 2. Dengan adanya modul pembelajaran ini siswa bisa terarah, terbimbing dan terkontrol belajarnya. 3. Adanya keberagaman siswa yang memiliki kemampuan berbeda salah satunya kemampuan baca tulis, menjadikan penting untuk dikembangkannya modul pembelajaran ini. 4. Belum adanya modul pembelajaran berbasis elektronik untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang terdapat pada jenjang sekolah dasar sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan produk baru untuk menambah khazanah keilmuan yang efektif, kreatif, inovatif dan variatif pada lembaga pendidikan melalui Pendidikan Agama Islam (Damarsasi, D. G., & Saptorini, 2018).

METODE PENELITIAN

Dalam proses penelitian ini, peneliti menerapkan metode (R&D). Metode ini biasa digunakan pada proses menghasilkan produk pembelajaran sekaligus menguji efektivitasnya. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menciptakan sebuah produk yang berupa e-modul dan berbasis android. Kemudian produk tersebut diuji cobakan kepada siswa untuk menilai efektivitasnya. Artikel ini mengadopsi model ADDIE pada prosesnya.

Prosedur Pengembangan

1. Analysis

Dalam tahap ini, kegiatan inti melibatkan analisis kebutuhan untuk pengembangan media baru dalam pembelajaran dan evaluasi dari kelayakan serta persyaratan proses pengembangan media tersebut. Pengembangan media pembelajaran baru dimulai ketika terdapat masalah dalam media pembelajaran yang telah ada. Masalah tersebut dapat timbul karena media pembelajaran yang sedang digunakan sudah tidak sesuai dengan kebutuhan target pengguna, lingkungan pembelajaran, perkembangan teknologi, karakteristik peserta didik, dan lain sebagainya. Setelah menganalisis masalah dan menetapkan perlunya pengembangan

media pembelajaran baru, peneliti juga harus mengevaluasi kelayakan dan persyaratan yang harus dipenuhi dalam pengembangan media pembelajaran baru tersebut.

2. *Design*

Tahap ini merupakan sebuah proses tahapan yang sistematis yaitu menetapkan tujuan pembelajaran, merancang kegiatan apa yang akan dilakukan, menggunakan perangkat apa dalam pembelajaran nantinya, serta materi yang mana yang akan diterapkan dan terakhir menggunakan alat evaluasi yang bagaimana untuk mengetahui hasilnya.

3. *Development*

Tahap pengembangan dalam model ADDIE melibatkan implemementasi dari proses perancangan produk. Saat tahap desain ini, dibuatlah sebuah kerangka konsep yang bertujuan untuk digunakan pada media pembelajaran baru. Pada tahapan pengembangan, kerangka konsep yang telah dibuat itu diwujudkan menjadi sebuah produk. Selanjutnya produk yang telah dibuat tersebut siap untuk diimplementasikan atau diterapkan.

4. *Implementation*

Implementation atau yang biasa disebut implementasi adalah sebuah tahapan pengembangan yang merupakan proses penerapan sebuah produk atau media hasil dari pengembangan. Saat tahap ini dilaksanakan, yaitu ada sebuah proses pengimplementasian rancangan produk atau media yang telah dikembangkan dalam situasi nyata yaitu di dalam kelas. Saat tahapan ini berlangsung, peneliti memberikan materi menggunakan produk yang baru dibuat atau dikembangkan. Setelah tahapan ini selesai maka dilakukan sebuah evaluasi guna mengetahui sejauh mana efek dari penggunaan produk baru ini.

5. *Evaluation*

Saat proses evaluasi ini berlangsung, rancangan media diimplementasikan dalam situasi nyata di dalam kelas. Selama proses implementasi atau penerapan, produk atau media yang sudah dibuat atau dikembangkan perlu diterapkan sesuai kondisi yang sebenarnya, serta digunakan untuk menjelaskan materi

pembelajaran. Setelah produk atau media baru yang telah dibuat tersebut diterapkan, dilakukan evaluasi pertama untuk memberikan umpan balik yang dapat digunakan dalam penerapan media berikutnya. (Mulyatiningsih, 2012)

Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan dengan tujuan yaitu mengumpulkan data yang tepat yang nantinya dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi produk. Sebelumnya peneliti telah melakukan konsultasi dengan beberapa ahli dalam bidang materi dan ahli dalam bidang media pembelajaran. Setelah melakukan konsultasi, produk yang dihasilkan akan dinilai oleh guru bidang studi. Uji coba lapangan terdiri dari serangkaian kegiatan sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa kelas II di SDMT Ponorogo yang menggunakan modul yang telah dikembangkan dalam pembelajaran mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.
2. Siswa memberikan penilaian terhadap modul yang telah dikembangkan.
3. Peneliti menganalisis data hasil penilaian yang diberikan oleh siswa.
4. Peneliti melakukan perbaikan pada modul berdasarkan hasil analisis penilaian yang diperoleh.

Tahap uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 22 siswa kelas II di SDMT Ponorogo, dimana *e-modul* digunakan dalam pembelajaran materi Senang Bisa Membaca Al-Qur'an mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Produk yang telah dikembangkan adalah modul pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif sebagai basisnya. Modul ini telah diuji melalui beberapa aspek, seperti tingkat validitas, daya tarik, dan keefektifan produk yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan telah membuat sebuah produk berupa *e-modul* (modul elektronik)

yang memuat materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Senang Bisa Membaca Al-Qur'an dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa kelas 2 di SDMT Ponorogo. Tahapan dalam proses ini, yaitu:

1. Analisis

Pada tahap analisis, peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pada kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Selain observasi, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas

2. Tujuan

diadakannya observasi dan wawancara adalah untuk mengetahui kurikulum yang digunakan, kegiatan pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran. Khususnya masalah yang terjadi dalam pproses pembelajaran dan penggunaan media. Data yang diperoleh dari penelitian awal tersebut adalah sebagai berikut:

a. Kurikulum

Tahapan awal pada proses analisis produk apa yang dibutuhkan adalah dengan proses analisis kurikulum apa yang sedang digunakan di SDMT Ponorogo. Hal ini bertujuan agar proses pengembangan *e-modul* ini memiliki arah yang jelas. Kemudian menganalisisnya dengan cara mencari informasi yang berkaitan dengan materi yang nanti akan dipergunakan dalam membuat *e-modul*, serta disesuaikan dengan Kompetensi Dasar dan Materi Pokok yang berpedoman pada kurikulum 2013 dan telah digunakan oleh sekolah yang bersangkutan.

b. Kegiatan Pembelajaran

- 1) Proses pertama yang dilakukan adalah kegiatan pembelajaran di kelas terdiri dari 3 kegiatan, yaitu pendahuluan, inti dan penutup.
- 2) Alokasi waktu pembelajaran adalah 40 menit x 4JP, namun pemanfaatan waktu tersebut masih kurang maksimal.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan guru dalam kelas hanya buku paket.

- 4) Guru mengungkapkan harus diadakan pengembangan media pembelajaran. Tujuannya agar pembelajaran terasa lebih menarik, materi bisa lebih jelas, serta siswa dapat memahami materi dengan mudah dan bisa melakukannya dengan mandiri.

c. Pengukur kelayakan media pembelajaran

Media pembelajaran yang dilakukan proses pengembangan harus diuji kelayakannya, sehingga bisa difungsikan dengan baik, tepat sasaran serta bisa dipertanggungjawabkan.

3. Desain

Tahapan desain adalah proses merancang *e-modul* dan merancang instrumen guna mengetahui layak atau tidaknya *e-modul* yang telah dilakukan pengembangan.

a. Menyusun garis besar isi *e-modul*

Proses ini merupakan tahapan yang berisi perancangan awal mengenai isi yang akan dicantumkan dalam *e-modul* dan proses pengurutan materi yang akan disajikan. *e-modul* yang tengah dikembangkan oleh peneliti memuat 3 proses, yaitu:

- 1) Kegiatan Pembelajaran 1, menjelaskan materi tentang surah Al-'ashr
- 2) Kegiatan Pembelajaran 2, menjelaskan materi tentang Kisah Nabi Luth as.
- 3) Kegiatan Pembelajaran 3, evaluasi.
- 4) Menyusun kerangka *e-modul*

E-modul ini terdiri dari dari beberapa bagian, yaitu pendahuluan, peta konsep, materi, evaluasi, dan daftar pustaka. Untuk materi sendiri berisi dua materi, yaitu Surah Al-'ashr dan Disiplin Nabi Luth as. *E-modul* ini menggunakan aplikasi *flip pdf profesional* yang dapat dioperasikan melalui PC dan android.

b. Menyusun isi pembelajaran *e-modul*

Materi yang disampaikan dalam *e-modul* adalah Surah Al-'ashr dan Disiplin Nabi Luth as., yang disajikan dalam rangkuman materi, audio, dan *mind mapping*.

c. Menyusun instrumen penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah alat untuk mengukur kelayakan *e-modul* yang disusun dalam model angket berdasarkan 5 jawaban dalam skor 5, 4, 3, 2, 1 yang artinya Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Kurang Baik dan Tidak Baik.

d. Pengembangan

Proses pengembangan ini ada 3 tahap, yaitu (1) pengembangan *e-modul*, (2) pengembangan instrumen, dan (3) penilaian *e-modul*. Hasil dari tahap pengembangan *e-modul* Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah sebagai berikut:

1) Pengembangan *e-modul*

Pengembangan modul elektronik ini menggunakan aplikasi *microsoft office word 2013* untuk menyusun materi dan aplikasi *flip pdf profesional* untuk membuat *e-modulnya*. Kemudian *e-modul* tersebut diunggah menjadi aplikasi.

2) Pengembangan Instrumen

Pada proses ini, instrumen penilaian materi, media, dan angket respon siswa divalidasi agar bisa mengetahui valid tidaknya instrumen yang dihasilkan, agar instrumen tersebut layak digunakan dalam proses penelitian. Dosen validator instrumen penilaian materi, adalah Bapak Dr. Bambang Harmanto, M.Pd. dan Bapak Dr. Anip Dwi Saputro, M.Pd. Hasil koreksi dari validator kemudian direvisi yang selanjutnya digunakan oleh peneliti sebagai alat validasi.

3) Penilaian *E-modul*

Tahapan selanjutnya adalah validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan lembar penilaian *e-modul*. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. M. Zainal Arif, M.A. dan Bapak Effendi Qosim, M.Pd.I. Validasi media dilakukan oleh Bapak Dr. Anip Dwi Saputro, M.Pd. dan Bapak Ahmad Yuda Fauzi, S.Kom. Tujuan dari validasi ahli materi dan ahli media adalah untuk mengetahui seberapa layak produk yang dikembangkan ini bisa digunakan oleh khalayak umum, serta kritik dan saran juga didapatkan

guna menjadikan *e-modul* ini bisa lebih baik.

a) Validasi Ahli Materi

Proses validasi dari ahli materi meliputi aspek *self instruction, self contained, stand alone, adaptive, user friendly*. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi yaitu sebesar 4,23 dari nilai maksimal 5,00 yang berarti memiliki kategori sangat baik.

Adapun saran yang diterima peneliti dari dua ahli materi sebagai berikut:

- (1) Perlu ditambahkan cerita bergambar, pesan moral seperti hadits Nabi atau kata-kata mutiara.
- (2) Perlu dikembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan IPTEK.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media meliputi beberapa aspek, diantaranya yaitu Ukuran Modul, Desain Cover, Desain Isi, dan aspek Aplikasi. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan rata-rata skor sebesar 4,90 dari skor maksimal 5,00 dengan kategori sangat baik.

Adapun saran yang diterima peneliti dari dua ahli materi sebagai berikut:

- (1) Judul perlu dibenahi
- (2) Perlu ditambah sampul belakang

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwasannya *e-modul* PAI dan Budi Pekerti ini layak untuk digunakan dan dilanjutkan pada tahap implementasi.

4. Implementasi

Tahapan selanjutnya yaitu uji coba modul kepada siswa kelas II SDMT Ponorogo yang berjumlah 22 orang. Hasil dari uji coba ini dapat dijadikan bahan perbaikan. Siswa dijelaskan mengenai materi Senang Bisa Membaca Al-Qur'an. Setelah materi selesai, siswa diberikan angket penilaian *e-modul*. Respon siswa terhadap *e-modul* menghasilkan skor 3,55 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, *e-modul* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

5. Evaluasi

Setelah melewati proses dari tahapan-tahapan sebelumnya, dan berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, respon siswa, pengembangan *e-modul* ini mendapat beberapa perbaikan yang harus dilakukan sehingga layak digunakan oleh khalayak umum.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh sebuah media pembelajaran dalam bentuk *E-Modul* Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi Senang Bisa Membaca Al-Qur'an untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II di SDMT Ponorogo. Proses pengembangan *e-modul* ini dilakukan dengan menerapkan model pengembangan addie dengan melakukan beberapa tahapan pengembangan. Analisis data dari hasil penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

Pengembangan *E-Modul* ini diambil dari beberapa buku PAI dan Budi Pekerti kurikulum 2013. Kemudian peneliti membuat produk baru yang memuat satu materi Senang Bisa Membaca Al-Qur'an yaitu dalam bentuk modul. Modul ini penting untuk diciptakan agar siswa bertambah minatnya dalam mempelajari materi tersebut.

Analisis Kelayakan Produk

1. Analisis Kelayakan Produk Oleh Ahli

Produk ini telah dianalisis oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media. Ahli materi terdiri dari Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam dan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Sedangkan ahli media terdiri dari Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam dan Operator dan Admin aplikasi sekolah. Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh hasil nilai 4,24 yang berarti produk ini masuk kategori sangat baik. Sehingga bisa disimpulkan jika materi yang tercantum dalam *e-modul* yang dikembangkan ini sudah memenuhi kelayakan sebagai materi pembelajaran yang sesuai pada ketentuan Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang diterapkan di

SDMT Ponorogo. Selanjutnya berdasarkan analisis dari 2 ahli media diperoleh rata-rata skor sebesar 4,90 yang berarti kategori produk tersebut sangat baik. Skor-skor diatas menunjukkan jika media pembelajaran dari hasil pengembangan *e-modul* ini sudah layak untuk digunakan oleh siswa dan guru. Hasil nilai dari materi dan media adalah sangat baik meskipun harus melakukan proses perbaikan produk seperti yang disarankan oleh ahli media dan ahli materi.

2. Analisis Kelayakan Produk oleh Siswa

Sesuai jawaban atas Respon Siswa, Kelayakan *E-Modul* ini juga diuji cobakan kepada 22 siswa di kelas II SDMT Ponorogo. Hasil dari uji kelayakan *e-modul* ini dapat disimpulkan jika *E-Modul* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Nilai yang telah diperoleh yaitu 3,55 yang berarti memiliki kategori sangat baik. Selain itu peneliti sudah melakukan pengamatan proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di kelas dengan penggunaan *e-modul* oleh siswa. Hasilnya adalah siswa bisa mengikuti kegiatan belajar mengajar secara aktif dan mandiri. Soal-soal latihan yang tercantum pada *e-modul* juga bisa dikerjakan oleh dengan baik. Selain itu siswa juga bisa menggunakan *e-modul* ini dimanapun dan kapanpun karena dapat diakses melalui aplikasi android maupun PC.

Berdasarkan pembahasan di atas, hasil uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan respon siswa ini masuk pada kategori sangat baik. Dengan demikian *E-Modul* ini menjadi sebuah media yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar oleh guru pengajar dan peserta didik di kelas II SDMT Ponorogo.

3. Efektivitas Produk

Produk *e-modul* ini telah diuji cobakan kepada 22 siswa di kelas 2. Uji coba dilakukan dua kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil rata-rata *posttest* sebesar 88,64 dari semula *pretest* hanya memiliki rata-rata 60,23. Kemudian penghitungan *n-gain score* sebesar 71% yang masuk pada kategori *N-gain* > 0,70 dengan kriteria

keberhasilan tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *e-modul* ini dinyatakan sangat efektif dan layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

1. Proses penelitian pengembangan ini telah berhasil menghasilkan sebuah produk berbentuk media pembelajaran, yaitu *E-Modul Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Materi Senang Bisa Membaca Al-Qur'an untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II di SDMT Ponorogo*. Proses penelitian pengembangan ini berdasarkan pada model pengembangan ADDIE. *E-modul* yang dikembangkan berisi tentang materi Surah Al-'ashr dan disiplin Nabi Luth as. serta disesuaikan pada Kompetensi Dasar dan Materi Pokok Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas II yang telah diterapkan di SDMT Ponorogo. *E-modul* ini berbentuk *flipbook* dan dapat digunakan pada aplikasi android maupun PC. *E-modul* ini memuat materi dalam bentuk teks dan audio yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan jika *e-modul* yang dikembangkan ini baik dan layak dalam proses kegiatan pembelajaran untuk dipergunakan sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata dari ahli materi 4,24 dengan kategori sangat baik, dan rata-rata nilai oleh ahli media sebesar 4,90 yang berarti memperoleh kategori sangat baik. Sedangkan rata-rata nilai dari respon siswa yaitu sebesar 3,55 dengan kategori sangat baik.
3. Ujicoba kepada siswa menunjukkan hasil rata-rata *posttest* sebesar 88,64 dari semula *pretest* hanya memiliki rata-rata 60,23 dan *n-gain score* 71% yang berarti masuk dalam kategori kriteria keberhasilan yang tinggi. Penggunaan *e-modul* ini dinyatakan sangat efektif dan layak untuk digunakan.

REFERENSI

Adinoto, P. (2019). PENGARUH KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN, DISIPLIN BELAJAR DAN MOTIVASI

BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 53.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v3i1.17110>

Damarsasi, D. G., & Saptorini, S. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27, 1-10.

Fadilah, N. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan Card Sort Learning. *Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 157-176.
<https://doi.org/10.21580/nw.2017.11.2.1547>

Farida, N., & Ratnawati, T. (2021). Pengembangan e-modul interaktif berbantu flipbook pada mata kuliah statistik. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 72-78.

Hasbullah, H. (2018). LINGKUNGAN PENDIDIKAN DALAM AL-QUR'AN DAN HADIS. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen*

Adinoto, P. (2019). PENGARUH KEGIATAN AWAL PEMBELAJARAN, DISIPLIN BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 53.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v3i1.17110>

Damarsasi, D. G., & Saptorini, S. (2018). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27, 1-10.

Fadilah, N. (2017). *Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Penerapan Card Sort Learning. Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 157-176. <https://doi.org/10.21580/nw.2017.11.2.1547>

Farida, N., & Ratnawati, T. (2021). Pengembangan e-modul interaktif berbantu flipbook pada mata kuliah statistik. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 72-78.

Hasbullah, H. (2018). LINGKUNGAN PENDIDIKAN DALAM AL-QUR'AN DAN HADIS. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 4(01), 13. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v4i01.833>

- Kirana, Z. C. (2018). Implikasi Pendidikan Islam Dalam Pendidikan Anak Menurut Irwan Prayitno. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 61–79. <https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.42>
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Nashuddin, N. (2020). Aktualisasi Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Merevitalisasi Pemahaman Moderasi pada Lembaga Pendidikan di Indonesia. *JURNAL SCHEMATA Pascasarjana UIN Mataram*, 9(1), 33–52. <https://doi.org/10.20414/schemata.v9i1.2159>
- Prawiradilaga, D. S., & Siregar, E. (2007). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research and Development (R&D)*. Bumi Aksara.