



Development of Interactive E-Modules Of Islamic Religious Education for Children

Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Anak

Laili Mas'udah^{*1}, Umi Salamah^{*2}, Kasuwi Saiban^{*3}

^{1,2}STAI Ma'had Aly Al-Hikam Malang, Indonesia, ³Universitas Merdeka, Indonesia

laili.allail88@gmail.com¹, umisalamah393@gmail.com²,
kasuwi.saiban@gmail.com

Abstract

The development of the field of information and technology is very rapid. The world of education cannot be separated from change. The teaching materials needed are currently in electronic form (e-modules), because they can convey more concrete messages through videos and interactive quizzes, so learning is more fun. The research objective is the development, feasibility and implementation of interactive e-modules for PAI subjects in children.

The type of research R and D refers to Borg and Gall: 1) research and information gathering, 2) planning, 3) product development, 4) initial field test, 5) initial product revision, 6) further field test, 7) operational production revision, 8) operational field test and 9) field test. The results showed that the assessments of: 1) material experts 92%, very decent category; 2) 85% of media experts are classified as very decent. Random trials, 39 students in small-scale trials and 166 students in large-scale trials showed, the aspects of use were very interesting, access was very easy, very helpful in learning. The usefulness aspect is very clear, the instructions and presentation of the material are clear. Aspects of presentation of questions and appropriate material. Appearances, interesting practice questions, e-module quizzes are effective and very effective in helping to improve understanding. Thus, this interactive e-module is very feasible and can be implemented as a PAI learning media for children.

Keywords: Media development, Interactive E-Module, PAI Learning

Abstrak

Perkembangan bidang informasi dan teknologi sangat pesat. Dunia pendidikan tidak lepas dari perubahan. Bahan ajar yang dibutuhkan saat ini berbentuk elektronik (e-modul), karena dapat menyampaikan pesan lebih konkret melalui video dan kuis interaktif, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Tujuan penelitian ialah pengembangan, kelayakan dan implementasi e-modul interaktif mata pelajaran PAI pada anak.

Jenis penelitian R and D mengacu Borg and Gall: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk, 4) uji lapangan awal, 5) revisi produk awal, 6) uji lapangan lanjut, 7) revisi produksi operasional, 8) uji lapangan operasional dan 9) uji lapangan. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari: 1)

ahli materi 92%, kategori sangat layak; 2) ahli media 85% tergolong sangat layak. Uji coba secara random, 39 peserta didik pada uji coba skala kecil dan 166 peserta didik pada uji coba skala besar menunjukkan, aspek penggunaannya sangat menarik, akses sangat mudah, sangat membantu belajar. Aspek kebermanfaatannya sangat jelas petunjuk dan pemaparan materi jelas. Aspek penyajian soal dan materi sesuai. Penampilan, soal-soal latihan menarik, kuis e-modul efektif dan sangat efektif membantu meningkatkan pemahaman. Dengan demikian e-modul interaktif ini sangat layak dan dapat diimplementasikan sebagai media pembelajaran PAI pada anak.

Kata Kunci: Pengembangan media, E-Modul Interaktif, Pembelajaran PAI

A. Pendahuluan

Perkembangan bidang informasi dan teknologi sangat pesat dan memberikan pengaruh pada berbagai aspek kehidupan. Dunia pendidikan pun tak lepas dari sentuhan perubahan tersebut. Baik dari segi aspek tujuan, materi, sumber belajar, strategi hingga evaluasinya. Pembelajaran pada abad ke-21 ini haruslah memperhatikan berbagai perubahan dan perkembangan yang terjadi. Hal ini pun telah disampaikan oleh sahabat Nabi Ali bin Abi Tholib 15 abad yang lalu, “Didiklah anakmu sesuai jamannya karena ia hidup dengan jaman yang berbeda dengan jamanmu”(Baisa, Idi Rathomy 2018) Pembelajaran PAI tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja, melainkan juga nilai-nilai keislaman dengan cara yang menarik dan menantang agar segala potensi peserta didik dapat tersalurkan secara positif.

Bahan ajar ialah bahan yang harus dipelajari atau sarana peserta didik untuk belajar.(Kosasih 2020) Fungsi bahan ajar bagi pendidik, efisiensi waktu, memaksimalkan peran sebagai fasilitator, efektivitas dan interaktif pembelajaran meningkat, pedoman aktivitas pembelajaran. Fungsi bagi peserta didik di antaranya dapat belajar mandiri sesuai kecepatannya. (Prastowo 2015) Manfaat bahan ajar di antaranya memberi pengalaman belajar secara langsung, memperluas cakrawala penyajian materi pembelajaran, menyampaikan informasi yang akurat dan terbaru untuk melengkapi informasi yang telah ada, meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan kreatifitas dan pemikiran peserta didik dan membantu menjadi solusi pendidikan dalam lingkup mikro atau makro (belajar jarak jauh). (Kosasih 2020)

Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui urgensi pengembangan modul demi tercapainya tujuan pembelajaran. Modul merupakan salah satu macam bahan ajar yang diperlukan saat ini. Bahan ajar ialah semua hal mencakup informasi, alat ataupun teks tersusun sistematis menampilkan satu kompetensi yang dimanfaatkan dalam pembelajaran, seperti buku pelajaran, modul, handout, model, bahan ajar interaktif dan sebagainya.(Prastowo 2015) Modul diartikan bahan ajar untuk kegiatan belajar mengajar tertulis secara singkat, spesifik dan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Biasanya memuat suatu rangkaian kegiatan yang dikoordinasikan dengan baik memuat materi dengan aneka media. Modul didesain agar peserta didik bisa belajar mandiri dengan berbagai teknik yang

diberikan.(Kemdikbud 2020)

Modul dikembangkan berdasar hasil analisis kebutuhan dan kondisi Saat dilakukan penelitian awal oleh peneliti kepada peserta didik sejumlah 11 dengan 182 responden diperoleh hasil bahwa 85% dari mereka membutuhkan modul belajar. (Mas'udah and Abu Bakar 2021) Pengembangan bahan ajar yang inovatif, menarik dan variatif diharap dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan mutu pembelajaran.(Prastowo 2015) Salah satunya adalah dengan penggunaan modul. Modul yang dibutuhkan berbentuk elektronik (e-modul), karena memiliki kelebihan dapat menyampaikan pesan secara lebih konkret melalui video dan kuis sebagai proses evaluasi dengan lebih interaktif. Sehingga pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan dan menantang bagi peserta didik.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan, kelayakan pengembangan dan implementasi e-modul interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang didesain dengan berbasis Flip PDF Professional mata pelajaran PAI pada anak. Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat: 1) pendidik, sebagai acuan mengembangkan bahan ajar sekaligus dorongan lebih kreatif mengembangkan media pembelajaran interaktif, 2) peserta didik, dapat memiliki antusias dan ketertarikan pada pelajaran PAI, sehingga mudah memahami materi, 3) sekolah, bahan pengadaan dan pengelolaan sumber belajar, 4) orang tua peserta didik, memudahkan dalam pendampingan belajar, 5) STAIMA Al-Hikam Malang, wujud kepedulian mahasiswa pascasarjana memberikan kontribusi positif bagi pengembangan sumber belajar khususnya mata pelajaran PAI pada masa kini. Rumusan masalah penelitian ini, 1) Bagaimana prosedur pengembangan e-modul interaktif?, 2) Bagaimana kelayakan e-modul interaktif? dan 3) Bagaimana implementasi e-modul interaktif mata pelajaran PAI pada anak?

B. Literatur Review

1. E-Modul Interaktif

a. Definisi E-Modul Interaktif

Bahan ajar sesuatu yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran. Dari sisi pendidik, memudahkan penyampaian bahasan karena dipilih dan disusun dari berbagai sumber yang sesuai. Dari sisi peserta didik memudahkan untuk mempelajari pembahasan yang lebih menyeluruh, sehingga memiliki kesempatan yang luas untuk mengulangi materi dan membuka peluang untuk belajar mandiri sesuai kecepatan masing-masing.(Kosasih 2020)

Fungsi bahan ajar bagi peserta didik selain sebagai sarana belajar dan sumber informasi juga wadah untuk berlatih terhadap penguasaan materi tertentu. Pendapat Melvin L. Siberman dalam Pengembangan Bahan Ajar yang dikutip E. Kosasih bahwa dengan penggunaan bahan ajar, daya ingat peserta didik lebih meningkat dan lebih awet. Karena terkait dengan tambahan pengalaman peserta didik yang kompleks, dari tahap pertama mendengar, tahap kedua membaca dan tahap ketiga penalaran. Saat pembelajaran dilakukan dengan adanya dimensi auditori dan visual, maka pesan lebih kuat dan mudah disampaikan ditambah lagi penggunaan sumber yang variatif cenderung disukai dan meningkatkan minat peserta didik.(Kosasih 2020)

Modul ialah bahan ajar yang dikemas utuh, sistematis, terencana dan didesain agar peserta didik dapat belajar mandiri.(Daryanto 2013) Modul ialah alat atau sarana pembelajaran berisi materi, metode, batasan- batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya dan dapat digunakan secara mandiri. Modul merupakan bahan ajar khusus dan dirancang sistematis berdasarkan kurikulum tertentu yang dikemas menjadi sebuah unit pembelajaran terkecil (modular) digunakan peserta didik secara mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mengutip Santiyasa bahwa modul mengandung sequencing yang mengacu pada pembuatan urutan penyajian materi dan synthesizing mengacu upaya menunjukkan peserta didik keterkaitan fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang terkandung dalam materi pembelajaran. Di mana ada lima kategori kapabilitas yang dapat dipelajari peserta didik, sebagai berikut: 1) informasi verbal, 2) keterampilan intelektual, 3) strategi kognitif, 4) sikap, dan 5) ketrampilan motorik. Tujuan pembuatan modul ialah memperjelas dan mempermudah penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera dan penggunaan dapat mengatasi sikap pasif anak didik, sehingga akan menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.(Sadiman n.d.)

Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan di sekolah adalah e-modul yang disusun dengan memanfaatkan perangkat elektronik.(Triyono 2021) Abad ke-21 perkembangan teknologi sangat pesat. Modul yang dikembangkan dikaitkan dengan alat elektronik atau yang lebih dikenal dengan electronic module (E-modul). Yang membedakan modul dengan e-modul adalah pada cara membacanya. Definisi e-modul adalah bahan ajar yang tersusun sistematis yang ditampilkan menggunakan piranti elektronik misalnya komputer atau pun internet.(Triyono 2021)

b. Karakteristik E-Modul

Karakteristik modul ada sepuluh, yaitu sebagai berikut:

- 1) Self instructional, membelajarkan diri sendiri.
- 2) Self contained, materi terdiri dari satu kompetensi (pembelajaran tuntas).
- 3) Stand alone atau berdiri sendiri, tidak bergantung pada bahan ajar lain.
- 4) Adaptif, menyesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.
- 5) User friendly, akrab dengan pengguna dalam hal ini peserta didik
- 6) Konsisten dalam penggunaan font, spasi dan tata letak.
- 7) Disampaikan dengan menggunakan media elektronik
- 8) Memanfaatkan fungsi media elektronik dan fitur pada aplikasi software
- 9) Perlu didesain cermat (memperhatikan prinsip pelajaran) (Kemdikbud 2018)

c. Kelebihan E-Modul

Keunggulan e-modul, di antaranya yaitu meningkatkan motivasi peserta didik dan pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.(Kemdikbud 2018) Kelebihan modul di antaranya, peserta didik dapat belajar mandiri, belajar sesuai kemampuan dan kecepatan, dengan penggunaan bahasa dan konsep yang dijelaskan bertahap peserta didik

dapat dengan mudah memahami materi serta memperkaya wawasan karena modul terusun dari berbagai referensi atau sumber.(Kemdikbud 2018)

d. Kriteria Modul yang Baik

Pendapat Lidy sebagaimana yang dikutip Susilo bahwa ada empat aspek untuk menilai kualitas modul, yaitu:

- (1)Kelayakan isi, memuat :
 - (a) Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar
 - (b) Perkembangan anak
 - (c) Kebutuhan bahan ajar
 - (d) Kebenaran substansi materi
 - (e) Penambah wawasan
 - (f) Adanya nilai-nilai moral dan sosial
- (2)Kelayakan bahasa
 - (a) Keterbacaan
 - (b) Kejelasan informasi
 - (c) Kesesuaian kaidah bahasa Indonesia
 - (d) Penggunaan bahasa yang efektif dan efisien
- (3)Kelayakan penyajian
 - (a) Kejelasan indikator
 - (b) Urutan sajian
 - (c) Adanya motivasi, daya tarik dan interaksi
- (4)Kelayakan kegrafikan
 - (a) Penggunaan jenis font dan ukuran
 - (b) Penataan lay out, gambar, foto dan desain tampilan (Triyono 2021)

2. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Agama memiliki peran penting bagi kehidupan pribadi manusia. Pendidikan agama bertujuan meningkatkan potensi spiritual (meliputi pengenalan, pemahaman dan pengamalan nilai-nilai keagamaan) agar menjadi pribadi manusia yang beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia sebagai bentuk nilai aktualisasi harkat dan martabat sebagai makhluk Tuhan. Pendidikan agama Islam bertujuan menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif baik personal maupun sosial. Jadi, pendidikan agama Islam menekankan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt, sesama manusia, diri sendiri dan alam sekitar.(2016 n.d.)

Tujuan Pendidikan Agama Islam dipaparkan dalam Lampiran Standar bertujuan untuk:

1. Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah Swt.
2. Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal

dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.(2016 n.d.)

Dari pemaparan di atas terlihat jelas bahwa pelajaran Pendidikan Agama Islam sangat urgen terutama bagi pelajar dengan usia remaja awal yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Sehingga, mampu menjembatani dalam pemantapan keyakinan tentang agama Islam dan pembiasaan berperilaku terpuji.

C. Metode

a. Model Penelitian

Jenis penelitian ini research and development (R and D). Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk mevalidasi dan mengembangkan produk.(Sugiyono 2019) Model yang dikembangkan mengacu Borg and Gall. Tujuannya mengembangkan dan memvalidasi produk. Model ini dipilih karena langkah persiapan dan perencanaan tersusun dengan teliti. Pengembangan pada penelitian ini sampai tahapan ke-9 dengan mengujikan produk e-modul interaktif.

b. Prosedur Penelitian Pengembangan (R&D)

Berdasarkan pemilihan model pengembangan, berikut tahapan yang dilalui:

1. Research and Information Collecting

Kegiatan penelitian dan pengumpulan informasi, meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian skala kecil dan persiapan pembuatan laporan saat ini.

2. Planning

Mencakup pemilihan kompetensi dasar, perumusan tujuan, indikator pembelajaran, dan hal-hal yang akan disampaikan dalam e-modul.

3. Develop Preliminary Form a Product

Dimulai desain pengembangan modul. Kedudukan desain ialah petunjuk sebagai dasar, arah, tujuan dan teknik untuk memulai kegiatan. Desain dalam pengembangan modul diartikan prinsip dasar dalam teknik dan tahapan penyusunan modul.(Daryanto 2013) Peneliti mulai mengembangkan produk awal terdiri penyiapan materi pembelajaran, penyusunan materi dan instrument evaluasi

4. Preliminary Field Testing

Validasi ahli materi dan ahli media melalui kuesioner yang dianalisis. Di mana kedua pihak tersebut memberikan penilaian dan saran pada produk e-modul PAI yang dikembangkan. Pelaksanaan revisi utama didasarkan saran pada uji coba awal hasil analisis angket dan wawancara dengan ahli materi dan ahli media.

5. Main Field Testing

Uji coba 20-30 subjek terhadap modul kemudian mereka mengisi angket yang sudah disediakan untuk menilai dan memberi tanggapan terhadap produk e-modul tersebut.

6. Operational Product Revision

Dilaksanakan revisi produk yang siap digunakan berdasarkan saran-saran dan uji coba sebelumnya. Revisi untuk menyempurnakan e-modul yang

telah dikembangkan.

7. Operational Field Testing

Peneliti melakukan uji lapangan dengan skala lebih besar 60-90 subjek. Selanjutnya menganalisis hasil angket yang telah diisi oleh peserta didik untuk menilai e-modul.

8. Final Product Revision

Dilakukan revisi akhir dan penyempurnaan produk berdasar hasil uji lapangan.(Sugiyono 2016) Setelah uji lapangan dan mendapat respon dari responden, selanjutnya produk e-modul yang dikembangkan akan direvisi untuk menyempurnakan produk.

Teknik penelitian berupa angket dan wawancara, selanjutnya dianalisis. Kategori hasil persentase validasi e-modul dengan kriteria penilaian skala Likert. Apabila hasil yang diperoleh sudah mencapai kriteria minimal 61%, maka produk e-modul interaktif ini dinyatakan layak dan dapat dimanfaatkan.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Pengembangan E-Modul Interaktif PAI Model Borg and Gall

Prosedur pengembangan e-modul interaktif materi meneladani sifat mulia para nabi dan rasul pada anak, penelitian ini menggunakan model research and development (R&D) dari Borg and Gall dengan 9 tahapan, yaitu:

- a. Pertama, tahap penelitian dan pengumpulan informasi (research and information collecting). Ada tiga kegiatan yang dilakukan peneliti, yaitu analisis kebutuhan, review literatur dan penelitian awal. Pengumpulan informasi dilakukan dengan pemberian angket kepada peserta didik kelas 8. Berikut secara detail hasil dari informasi melalui angket yang telah disebar pada Bulan Oktober 2021. Responden angket penelitian awal ini berjumlah 177 responden dari total 224 pesereta didik kelas 8 yang beragama Islam yang terdiri 83 (46,9%) peserta didik laki-laki dan 95 (53,7%) peserta didik perempuan.

Rinciannya, responden dari kelas 8A (9,6%), 8B (16,4%), 8C (11,9%), 8D (12,4%), 8E (14,7%), 8F (13%), 8G (11,9%) dan 8H (10,2%). menunjukkan bahwa sejumlah 168 responden (94,9%) mengakui memiliki gadget pribadi untuk keperluan belajar. Sedangkan sisanya 9 responden (5,1%) tidak memiliki secara pribadi. Bahkan sebanyak 63 (35,6%) membutuhkan biaya Rp. 50.000, sampai Rp. 100.000,- untuk kebutuhan koneksi internet, 17 responden (9,6%) memerlukan biaya Rp. 100.000,- sampai Rp. 200.000,- dan yang terbanyak sejumlah 86 responden (48,6%) menyiapkan dana untuk kebutuhan internet kurang dari Rp. 50.000,- dalam sebulan. Hal ini menunjukkan, bahwa ketersediaan gadget perlu dioptimalkan dalam pemberian materi dan kegiatan belajar mengajar. Rata-rata jam belajar peserta didik saat masa belajar dari rumah ialah 1-2 jam, yaitu 80 responden (45,2%) dalam sehari dan 55 (31,1%) membutuhkan 3-4 jam. Kedua, mereka belajar dengan mengerjakan soal-soal dari guru (150 responden/84,7%), belajar dengan menggunakan berbagai sumber digital (139 responden/78,5%) dan belajar dari buku teks pelajaran (104 responden/58,8%). Ketiga, hambatan yang dialami dalam pembelajaran jarak jauh di antaranya 139 reponden (78,5%) menjawab

kesulitan memahami pelajaran, 115 responden (65%) kurang konsentrasi dan 99 responden (55,9%) mengalami kebosanan.

Pada masa belajar dari rumah, pihak sekolah juga memfasilitasi peserta didik agar terus dapat belajar yaitu dengan meminjamkan buku paket pelajaran (jawaban dari 150 responden/85,2%) dan penyaluran bantuan pemerintah melalui kementerian pendidikan berupa paket data internet (jawaban 130 responden/73,9%). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki hal yang menarik bagi peserta didik, hal ini terbukti dari jawaban mereka yaitu 53 responden (29,9%) sangat tertarik dan 119 responden (67,2%) cukup tertarik dengan pembelajaran PAI. Peserta didik ketika menerima pembelajaran dari guru, 163 (92,1%) menjawab akan membaca terlebih dahulu materi tersebut. Hal ini selaras dengan keinginan mereka yaitu sebanyak 153 peserta didik (86,4%) menganggap perlunya modul atau buku materi khusus yang bersifat interaktif dalam kaitannya dengan penyampaian materi dari guru. Terdapat 96 responden (54,9%) menginginkan jenis modul berupa elektronik dan sisanya 79 (45,1%) berharap modul berupa buku. Hal ini juga dipertegas bahwa 149 responden suka membaca materi pelajaran melalui elektronik (HP/laptop) Modul yang dibutuhkan dalam Pembelajaran PAI hendaknya berdasarkan grafik di atas memuat di antaranya rangkuman materi (87,5%), materi pokok (84,1%), video memperjelas materi (55,1%), keterkaitan dengan ayat dan hadis (48,9%), kuis interaktif (43,8%), soal latihan (40,9%), tujuan pembelajaran (41,5%), petunjuk penggunaan (34,7%), kegiatan mengamati (23,9%), dan lembar kerja (27,8%).

Harapan 162 peserta didik ialah adanya modul dalam pembelajaran PAI dengan tujuan lebih berkonsentrasi (148 responden), mandiri (140 responden), lebih cepat memahami materi (159 responden) dan 153 peserta didik senang mengerjakan kuis secara online. Didukung dengan beberapa saran melalui angket terbuka di antaranya menginginkan materi yang disuguhkan dengan menarik dan diharapkan adanya e-modul karena lebih efektif dalam penggunaan.

- b. Kedua, tahap perencanaan (planning). Memetakan materi serta penyusunan indikator dan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari kompetensi dasar serta disesuaikan dengan tingkat kognitif Bloom, yang diperoleh data sebagai berikut:

Kompetensi Dasar (KD)

- 1.4 Beriman kepada Rasul-Rasul Allah Swt
- 2.4 Menunjukkan perilaku amanah sebagai implementasi iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt.
- 3.4 Memahami makna beriman kepada Rasul Allah Swt
- 4.4 Menyajikan dalil naqli tentang iman kepada Rasul Allah Swt

Analisis Indikator

- 1.4.1 Peserta didik menjalankan ajaran Islam yang diajarkan oleh Rasulullah Saw.
- 1.4.2 Peserta didik terbiasa meneladani nilai-nilai dalam kisah para nabi dan rasul

- 2.4.1 Peserta didik terbiasa meneladani sikap amanah para Rasul Allah
- 2.4.2 Peserta didik terbiasa meneladani sikap jujur para rasul Allah
- 2.4.3 Peserta didik terbiasa meneladani sikap tanggungjawab para rasul Allah
- 3.4.1 Peserta didik mampu menjelaskan makna beriman kepada rasul Allah
- 3.4.2 Peserta didik mampu memberi contoh implementasi iman kepada rasul Allah
- 3.4.3 Peserta didik mampu mengaitkan perilaku dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan makna kepada rasul Allah
- 4.4.1 Peserta didik mampu membaca dalil naqli tentang iman kepada rasul Allah
- 4.4.2 Peserta didik mampu menunjukkan hafalan dalil naqli tentang iman kepada rasul Allah

Analisis Tujuan Pembelajaran

- (1) Melalui model pembelajaran berbasis penyingkapan (discovery learning), peserta didik mampu menjelaskan makna dan memberikan contoh penerapan tentang iman kepada rasul Allah dengan benar serta terbiasa menjalankan ajaran Islam yang diajarkan oleh Rasulullah Saw. dan meneladani nilai-nilai dalam kisah para nabi dan rasul.
- (2) Melalui model pembelajaran berbasis masalah (problem based learning), peserta didik mampu mengaitkan perilaku dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan makna iman kepada rasul Allah dengan benar, serta terbiasa meneladani sikap amanah, jujur, dan tanggungjawab para rasul Allah.
- (3) Melalui pendampingan, peserta didik dapat membaca dan menunjukkan hafalan dalil naqli tentang iman kepada rasul dengan benar.

Tahapan pembelajaran yang disusun dalam e-modul PAI interaktif ini ialah:

- (1) Mengidentifikasi masalah
- (2) Mencari informasi
- (3) Membuat hipotesis
- (4) Menguji hipotesis
- (5) Membuat kesimpulan

Kegiatan Belajar	Tujuan Pembelajaran	Indikator
Menyimak video (Mengidentifikasi masalah)	✓ Melalui video, peserta didik dapat menyaksikan hal-hal nyata yang terjadi di sekitar	↗ Mengidentifikasi peristiwa dalam kehidupan sehari-hari
Berdiskusi bersama teman dilanjutkan	✓ Melalui diskusi dan membaca materi yang	↗ Mengkorelasikan pemahaman kisah

dengan mempelajari materi yang tersaji (mencari informasi)	ada, peserta didik mampu menambah informasi terkait fenomena yang terjadi	teladan nabi dan rasul dalam kehidupan
Menelaah materi secara mendalam (membuat hipotesis)	✓ Melalui video pembelajaran pendukung, mendalami materi dan pengamatan masalah, peserta didik mampu mengajukan hipotesis	↻ Mengajukan poin-poin masalah dan mengajukan hipotesis sebagai tahapan penyelesaian masalah
Mengerjakan kuis dan rubrik muhasabah (menguji hipotesis)	✓ Kuis-kuis online yang tersedia, dikerjakan dengan teliti	↻ Menjelaskan makna beriman dan contoh implikasi beriman kepada Rasul Allah Swt.
Membuat kesimpulan	✓ Melalui forum, peserta didik mampu menyimpulkan solusi	↻ Mengaitkan perilaku keseharian dengan contoh teladan yang diberikan nabi dan rasul

Tabel Tahapan Pembelajaran

c. Ketiga, tahap pengembangan produk (develop preliminary form a product), dengan melakukan tahapan berikut:

Pada tahap ini diawali dengan instalasi aplikasi flip pdf professional.

Pengumpulan bahan materi yang dipilih dari berbagai sumber, mulai buku acuan kurikulum, buku penunjang, dan buku pilihan lainnya. Bahan materi dipilih dari berbagai sumber, mulai buku acuan kurikulum, buku penunjang, dan buku pilihan lainnya. Lebih lengkap bahan materi diperoleh sebagai berikut.

- (1) Al-Qur'an; Mushaf Maqamat, 2013, Jakarta Institut Ilmu al-Qur'an
- (2) Ahzab Muttaqin, Pendidikan Agama Islam Aku Cinta Islam, 2007, Karanganyar: Cempaka Putih
- (3) Al-Qolam, Cerdas dan Sholeh bersama Hafiz dan Hafizah, 2010, Banten: AL-Qolam Publishing
- (4) Chairul Ansori, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, 2017, Bogor: Quadra
- (5) Ibnu Atha'illah as-Sakandari, al-Hikam; Kitab Tasawuf Sepanjang Masa, 2019, Jakarta: Rene Tuross Indonesia
- (6) Rosidin, Tafsir, Hadis, dan Hikmah Pendidikan, 2020, Bandung:

Remaja Rosdakarya

- (7) Sumiyati dan M Ahsan, Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
 - (8) Sumiyati dan M Ahsan, Buku Siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
 - (9) Tatik Pudjiani, dkk, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, 2019, Jakarta: Direktorat jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama
 - (10) Tatik Pudjiani, dkk, Buku Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, 2019, Jakarta: Direktorat jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama
 - (11) Zumrotul Jannah dan Jainuddin Jauhari, Pendalaman Siswa Mandiri Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 2021, Bogor: Quadra Inti Solusi
- ⇒ Penyusunan e-modul interaktif dilakukan dengan membuat konten materi dengan menggunakan beberapa aplikasi dan software.
- ⇒ Penyusunan dan pembuatan instrumen evaluasi.
 Penyusunan dilakukan dengan membuat konten materi dengan menggunakan beberapa aplikasi dan software. Lebih lengkap terdapat pada tabel berikut.

No.	Aplikasi/Software	Fungsi
1.	Microsoft Word	Pengetikan dan pengumpulan materi dan soal-soal latihan
2.	Microsoft PowerPoint	Penyusunan materi e-modul slide per-slide
3.	Canva	Untuk mendesain cover dan materi-materi pendukung lainnya seperti mind map, quotes, icon rubrik, penggunaan header google, video rangkuman materi dan logo aplikasi agar tampilan lebih menarik
4.	Rekam suara	Menyimpan hasil rekaman berupa audio
5.	Al-Qolam Mushaf Maqamat dan Smart Pen	Murotal bacaan ayat-ayat dan terjemahan al-Qur'an
6.	YouTube	Pengambilan dan penayangan video yang terkait dengan materi
7.	Google Form	Pengerjaan dan pengumpulan instrumen evaluasi diri
8.	Remove BG	Menghilangkan background foto dan gambar rubrik
9.	TTS Online/Crossword Puzzle (Proprofs)	Pengerjaan latihan melalui teka-teki silang/TTS secara online
10.	Quizizz	Penyajian ragam evaluasi pembelajaran

		berupa pilihan ganda yang lebih menarik dan atraktif
11.	Live Worksheet	Penyampaian Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) yang inteaktif
12.	Flip PDF Professional	Menyusun e-modul secara lebih komprehensif
13.	Whatsapp	Penyampaian link dan aplikasi e-modul interaktif kepada peserta didik
14.	Wondershare Filmora 9	Aplikasi mengedit dan menyusun video pembelajaran
15.	Website 2 Apk Builder Pro 4.0	Pengubah e-modul interaktif PAI menjadi aplikasi pada android

- d. Keempat, uji lapangan awal (preliminary field testing). Pada tahapan ini diawali penyampaian link e-modul untuk dikritisi oleh para ahli media dan ahli materi. Para ahli diminta memberi penilaian terkait produk e-modul yang telah dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya pengisian instrumen ahli melalui Google Form. Masing-masing ahli terdiri dari 3 orang, sehingga total berjumlah 6 ahli. Berikut hasil akhir yang diperoleh:

➦ Hasil Uji Ahli Materi

No	Indikator	Skor			Hasil (Prosentase)
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	
Aspek Materi					
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran	5	5	5	100%
2.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan Kompetensi Dasar (KD)	4	4	5	87%
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5	5	93%
4.	Kontekstualitas materi	4	5	5	93%
5.	Kemudahan materi untuk dipahami	5	5	4	93%
6.	Konsistensi sistematika uraian materi	4	5	5	93%
Aspek Bahasa					
7.	Kekomunikatifan bahasa	5	5	5	100%
8.	Kesesuaian dengan peserta didik	5	5	5	100%
9.	Kelugasan bahasa	5	5	5	100%
10.	Dialog dan interaktif	5	5	4	93%

11.	Kesesuaian kaidah bahasa Indonesia	4	5	5	93%
Aspek Penyajian					
12.	Teknik urutan penyajian	4	5	5	93%
13.	Pendukung penyajian materi (audio, gambar dan video)	4	5	5	93%
Aspek Evaluasi					
14.	Pemberian soal latihan	5	5	5	100%
15.	Kunci jawaban soal latihan	5	5	5	100%
Aspek Karakteristik E-Modul					
16.	Uraian daftar isi	4	5	5	93%
17.	Uraian petunjuk penggunaan peserta didik	4	5	5	93%
18.	Uraian KI, KD dan indikator	4	5	5	93%
19.	Uraian tujuan	5	5	5	100%
20.	Uraian rangkuman	4	5	5	93%
21.	Latihan dan evaluasi	4	5	4	87%
22.	Daftar pustaka	4	5	5	93%
23.	Self instruction (peserta didik dapat belajar mandiri)	5	5	4	93%
24.	Self contained (materi utuh dalam satu kompetensi)	4	5	5	93%
25.	Stand alone (ketika digunakan tidak membutuhkan bahan ajar lainnya)	4	5	4	87%
26.	Adaptif (sesuai dengan perkembangan teknologi terkini)	5	5	5	100%
27.	User friendly (mudah diakses dan digunakan)	4	5	5	93%
28.	Kesesuaian variasi fitur-fitur media	5	5	5	100%

Tabel Hasil Total Skor Aspek Uji Ahli Materi

Hasil rekapitulasi ahli materi secara rinci berdasarkan aspek-aspeknya ialah sebagai berikut: (1) Materi = 93%, (2) Bahasa = 79%, (3) Penyajian = 93%, (4) Evaluasi = 100%, dan (5) Karakteristik e-modul = 94%. Jadi, dapat disimpulkan hasil validasi ahli materi adalah 92% atau dapat dikatakan berada dalam kategori “sangat

layak”.



Gambar Grafik Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

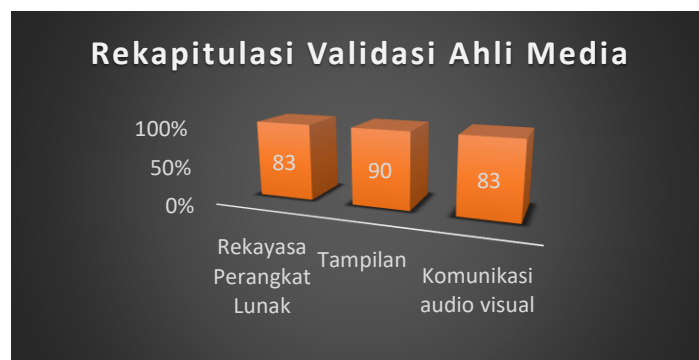
Hasil Uji Ahli Media

No.	Indikator	Skor			Hasil (Porsentase)
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Efektif dan efisien dalam pengembangan	4	4	4	80%
2.	Efektif dan efisien dalam penggunaan	4	4	4	80%
3.	Reliabilitas	4	4	4	80%
4.	Maintainable	5	5	4	93%
5.	Usability	4	4	4	80%
6.	Kompabilitas	4	4	4	80%
7.	Ketersediaan petunjuk penggunaan	5	5	4	93%
8.	Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak	4	4	4	80%
Aspek Tampilan					
9.	Tampilan sesuai dengan materi	4	4	4	80%
10.	Penampilan cover yang menarik	4	4	5	87%
11.	Kerapian tata letak (layout)	4	4	4	80%
12.	Tampilan teks/bentuk tulisan (font)	5	5	4	93%
13.	Spasi antar paragraf	4	4	4	80%

14.	Komposisi warna tulisan terhadap latar	5	5	4	93%
15.	Kualitas resolusi gambar	5	5	5	100%
16.	Kualitas penampilan audio dan animasi	5	5	5	100%
17.	Kualitas penampilan video	5	5	5	100%
Aspek Komunikasi Audio Visual					
18.	Komunikatif	4	4	4	80%
19.	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	4	4	80%
20.	Kreatif dalam pengembangan produk	4	4	4	80%
21.	Audio jelas	4	4	5	87%
22.	Visual yang menarik	4	4	4	80%
23.	Layout interaktif	4	4	4	80%
24.	E-Modul mampu menumbuhkan atensi	5	5	4	93%
25.	Link berfungsi dan mudah diakses	4	4	4	80%

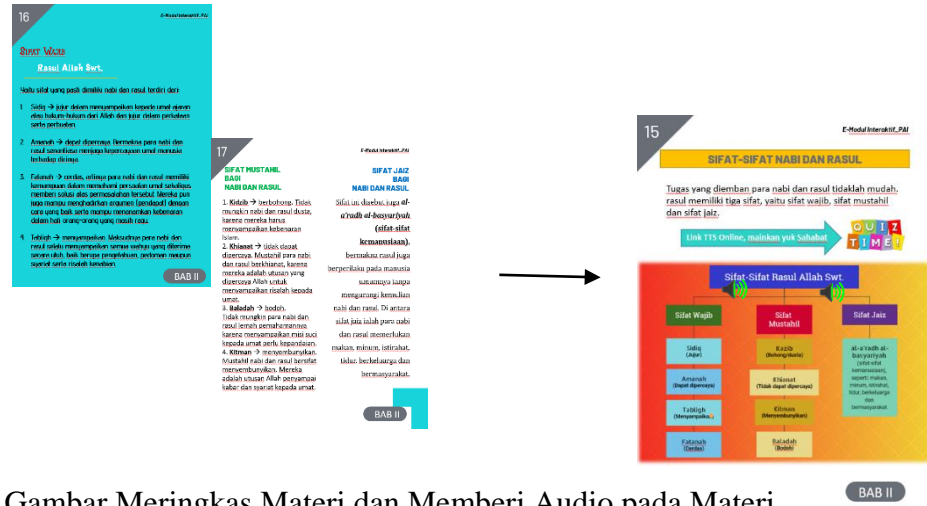
Tabel Hasil Skor Setiap Aspek oleh Uji Ahli Media

Hasil rekapitulasi ahli media secara rinci berdasarkan aspek-aspeknya ialah: 1) aspek rekayasa perangkat lunak sebesar 83%, 2) aspek tampilan ialah 90%, dan 3) aspek komunikasi audio visual yaitu 83%. Dari ketiga spek tersebut diperoleh rata-rata 85% atau dapat dikategorikan “sangat layak”.



Gambar Grafik Rekapitulasi Validasi oleh Ahli Media Pembelajaran

- e. Kelima, tahap revisi produk awal (main product revision)
 Berdasarkan saran para ahli, maka ada beberapa revisi yang dilakukan yaitu membenahi tata bahasa, meringkas materi, penambahan audio penjelasan materi, mengembangkan video pembelajaran sendiri, dan memberi petunjuk pada instrumen evaluasi.
- Agar peserta didik tidak jenuh membaca dengan gadget, maka materi diringkas dan dibuatlah audio pendukung.



Gambar Meringkas Materi dan Memberi Audio pada Materi

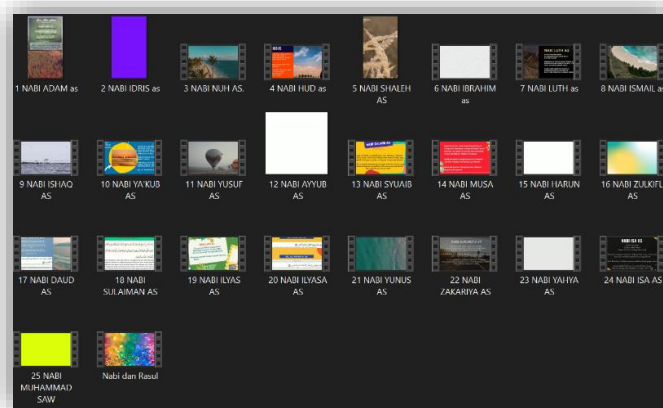
- Video dikembangkan sendiri oleh peneliti



Gambar Pembuatan Video oleh Peneliti

- f. Keenam, tahap uji lapangan lanjutan (main field testing)
 Uji coba Produk e-modul interaktif PAI diberikan kepada 39 peserta didik, menunjukkan bahwa:
- Aspek penggunaan sangat menarik, akses mudah, baik dalam memudahkan penguasaan materi, sangat memotivasi belajar, sangat membantu belajar dan sangat efektif dalam penggunaan.
 - Aspek kebermanfaatannya ialah petunjuk penggunaan dan tujuan pembelajaran sangat jelas, ukuran dan jenis huruf sangat mudah dibaca, serta pemaparan materi jelas.

- ↪ Aspek penyajian materi yaitu kaitan antara rubrik, soal dan materi sesuai.
 - ↪ Aspek penyajian modul penampilannya sangat menarik, tampilan audio dan video menarik dan sangat sesuai serta soal-soal latihan yang menarik dan sesuai, serta kuis dalam e-modul efektif dalam pengoperasian pengerjaan kuis dan efektif membantu meningkatkan pemahaman.
- g. Ketujuh, tahap revisi produk lanjutan (operational product revision)
- ↪ Revisi font dan penampilan berdasarkan saran
 - ↪ Menambah materi pendukung berupa kisah 25 nabi dan rasul melalui video singkat.



Gambar Revisi Hasil Uji Coba I – Penambahan Materi

- h. Kedelapan, tahap uji lapangan operasional (operational field testing)
- Uji coba dengan 179 peserta didik, yang menunjukkan bahwa e-modul ini mendapat penilaian sangat baik dari segi kemenarikan, akses penggunaan, membantu belajar, petunjuk penggunaan, ukuran dan font, tujuan pembelajaran, penampilan interaktif dan kuis yang disediakan. Adapun mendapat penilaian baik dari segi memudahkan penguasaan materi, penggunaan, kesesuaian rubrik, kesesuaian soal-soal latihan, kejelasan audio-video, variatif latihan yang tersaji dan pengoperasian kuis.

No	Pertanyaan	Hasil Angket Pertama	Hasil Angket Kedua
1.	Menurut pendapat Anda, apakah e-modul interaktif PAI menarik?	Sangat menarik	Sangat menarik
2.	Bagaimana kemudahan mengakses e-modul interaktif PAI ini?	Sangat mudah	Sangat mudah

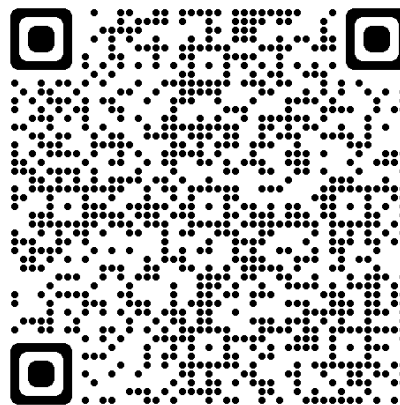
3.	Apakah dengan adanya e-modul interaktif ini dapat memotivasi Anda dalam belajar PAI?	Sangat baik	Sangat baik
4.	Apakah e-modul ini memudahkan dalam penguasaan materi?	Baik	Baik
5.	Apakah e-modul interaktif PAI membantu proses belajar?	Sangat baik	Sangat baik
6.	Apakah penggunaan e-modul ini efektif?	Sangat baik	Baik
7.	Bagaimana tingkat kejelasan petunjuk penggunaan yang terdapat di awal e-modul ini?	Sangat jelas	Sangat jelas
8.	Apakah ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam e-modul interaktif mudah dibaca?	Sangat jelas	Sangat jelas
9.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?	Jelas	Sangat jelas
10.	Bagaimana tingkat kesesuaian antara setiap rubrik dan materi dalam e-modul interaktif PAI?	Jelas	Jelas
11.	Bagaimana tingkat kesesuaian antara setiap rubrik dan materi dalam e-modul interaktif PAI?	Sesuai	Sesuai
12.	Bagaimana kesesuaian soal-soal latihan dengan materi?	Sesuai	Sesuai
13.	Bagaimana penampilan e-modul interaktif PAI?	Sangat menarik	Sangat menarik
14.	Bagaimana kejelasan tampilan audio dan video dalam e-modul?	Menarik	Menarik
15.	Bagaimana kemenarikan soal-soal latihan?	Menarik	Menarik

16.	Bagaimana kesesuaian audio dan video dalam mendukung materi e-modul?	Sesuai	Sangat sesuai
17.	Bagaimana tingkat variatif soal-soal latihan yang tersaji dalam kuis-kuis?	Sesuai	Sesuai
18.	Apakah kuis yang disediakan e-modul membantu meningkatkan pemahaman Anda?	Efektif	Sangat efektif
19.	Bagaimana kemudahan pengoperasian pengerjaan kuis dalam menggunakan e-modul interaktif?	Efektif	Efektif

Tabel Rekap Hasil Angket Uji Coba kepada Peserta Didik dalam Skala Kecil dan Skala Besar

- i. Kesembilan, revisi produk akhir (final product revision), yaitu e-modul dikembangkan menjadi apk melalui Website 2 Apk Builder Pro, dengan tahapan pembuatan icon, pemberian judul dan mengubah icon, merubah format html menjadi link yang mudah diakses peserta didik.

Berikut link untuk membuka produk e-modul interaktif yang disusun peneliti: https://bit.ly/E-Modul_Rasul atau melalui scan barcode berikut.



Gambar QR Code Produk E-Modul Interaktif PAI Meneladani Sifat Para Rasul Allah Swt.

2. Kelayakan Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Meneladani Sifat Mulia Para Nabi dan Rasul

Kelayakan pengembangan e-modul interaktif, di mana hasil produk divalidasi adanya 2 tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Di mana masing-masing tim terdiri dari 3 pakar pendidikan. Masing-masing hasil rekapitulasi para ahli, yaitu:

- a. Ahli materi berdasarkan aspek-aspeknya ialah materi 93%, bahasa 79%, penyajian 93%, evaluasi 100%, dan karakteristik e-modul 94%. Kesimpulan hasil validasi ahli materi adalah 92% atau dapat dikatakan sangat layak.
- b. Ahli media secara rinci berdasarkan aspek-aspeknya ialah rekayasa perangkat lunak 83%, tampilan 90% dan komunikasi audio visual 83%. Kesimpulan hasil validasi ahli media adalah 85% atau dapat dikatakan sangat layak.

Jadi, dari dua unsur validasi di atas dapat disimpulkan pengembangan e-modul interaktif PAI materi Meneladani Sifat-Sifat Mulia para Rasul Allah Swt menunjukkan rerata 89%. Hal ini termasuk kategori “sangat layak”.

3. Implementasi E-Modul Interaktif bagi Anak

Implementasi e-modul interaktif mata pelajaran PAI pada anak dari tahap uji lapangan atau uji coba penggunaan e-modul interaktif pertama diberikan kepada 39 peserta didik kelas dilanjutkan hingga revisi produk akhir yang diberi penilaian oleh 179 peserta didik menunjukkan bahwa:

- a. Aspek penggunaannya sangat menarik, akses sangat mudah, baik dalam memudahkan penguasaan materi, sangat memotivasi belajar, sangat membantu belajar dan efektif dalam penggunaan.
- b. Aspek kebermanfaatannya ialah petunjuk penggunaan dan tujuan pembelajaran sangat jelas, ukuran dan jenis huruf sangat mudah dibaca, serta pemaparan materi jelas.
- c. Aspek penyajian materi yaitu kaitan antara rubrik, soal dan materi sesuai.
- d. Aspek penyajian modul penampilannya sangat menarik, tampilan audio dan video menarik dan sangat sesuai serta soal-soal latihan yang menarik dan sesuai, serta kuis dalam e-modul efektif dalam pengoperasian pengerjaan kuis dan sangat efektif membantu meningkatkan pemahaman.

E. Kesimpulan

1. Prosedur pengembangan e-modul interaktif materi meneladani sifat mulia para rasul pada anak melalui model research and development (R&D) dari Borg and Gall dengan tahapan, yaitu: research and information collecting, planning, develop preliminary form a product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision.
2. Kelayakan pengembangan e-modul interaktif dimulai research and information collecting sampai main product revision. Ada 2 tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Di mana masing-masing tim terdiri dari 3 pakar pendidikan. Hasil rekapitulasi ahli materi secara rinci berdasarkan aspek-aspeknya ialah sebagai berikut: materi 93%, bahasa 79%,

penyajian 93%, evaluasi 100%, dan karakteristik e-modul 94%. Kesimpulan hasil validasi ahli materi adalah 92% atau dapat dikatakan sangat layak. Adapun untuk hasil rekapitulasi ahli media secara rinci berdasarkan aspek-aspeknya ialah sebagai berikut: rekayasa perangkat lunak 83%, tampilan 90% dan komunikasi audio visual 83%. Kesimpulan hasil validasi ahli media adalah 85% atau dapat dikatakan sangat layak. Jadi, dapat disimpulkan pengembangan e-modul menunjukkan rerata 89%, termasuk kategori sangat layak.

3. Implementasi e-modul interaktif dari tahap uji lapangan dengan 39 peserta didik lanjut revisi produk akhir (final product revision) oleh 179 peserta didik menunjukkan bahwa pertama, aspek penggunaannya sangat menarik, akses sangat mudah, baik dalam memudahkan penguasaan materi, sangat memotivasi belajar, sangat membantu belajar dan efektif dalam penggunaan. Kedua, aspek kebermanfaatannya ialah petunjuk penggunaan dan tujuan pembelajaran sangat jelas, ukuran dan jenis huruf sangat mudah dibaca, serta pemaparan materi jelas. Ketiga, aspek penyajian materi yaitu kaitan antara rubrik, soal dan materi sesuai. Keempat, aspek penyajian modul penampilannya sangat menarik, tampilan audio dan video menarik dan sangat sesuai serta soal-soal latihan yang menarik dan sesuai, serta kuis dalam e-modul efektif dalam pengoperasian pengerjaan kuis dan sangat efektif membantu meningkatkan pemahaman.

REFERENSI

- 2016, Permendikbud no. 24 tahun. "Lampiran Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Tingkat SMP, MTs, Dan SMPLB." <https://simpandata.kemdikbud.go.id/index.php/s/d4Y7PwKwRoXtadB> (July 24, 2021).
- Daryanto. 2013. Menyusun Modul; Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar. Yogyakarta: Gava Media.
- Kemdikbud. 2018. "Tips Dan Trik Penyusunan E-Modul."
- . 2020. "Terbitkan Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah." kemdikbud. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemdikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah> (March 2, 2021).
- Kosasih, E. 2020. Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mas'udah, Laili, and M. Yunus Abu Bakar. 2021. "Urgensi Penggunaan Modul Pembelajaran PAI Bagi Siswa Dalam Belajar Dari Rumah." Rabbayani: Jurnal Pendidikan dan Peradaban Islami 1(1): 1–6.
- Prastowo, Andi. 2015. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif; Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan. Jogjakarta: Diva Press.
- Sadiman, Arief S. Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan Dan

Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Dan Pengembangan; Research and Development Untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik. Bandung: Alfabeta.

———. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Triyono, Slamet. 2021. Dinamika Penyusunan E-Modul. Indramayu: Penerbit Adab.