

**PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERBASIS  
CANVA SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI TATA  
CARA BERSUCI KELAS IV SD ISLAM AL-AZHAR 29  
SEMARANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh  
**AISYATUL LUTHFIYAH**  
NIM: 1903016142

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2023**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisyatul Luthfiyah  
NIM : 1903016142  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Program Studi : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

### **PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERBASIS CANVA SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI TATA CARA BERSUCI KELAS IV SD ISLAM AL-AZHAR 29 SEMARANG**

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri,  
kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 21 Desember 2023  
Pembuat Pernyataan.



**Aisyatul Luthfiyah**  
NIM: 1903016142

# PENGESAHAN



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jln. Prof. Dr. Hamka Ngaliyan (Kampus II) Semarang  
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

## PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Pengembangan Elektronik Modul Berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 Semarang.**

Penulis : Aisyatul Luthfiah

NIM : 1903016142

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Program Studi: S1

telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Semarang, 27 Desember 2023

### DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang/Penguji

Sekretaris Sidang/Penguji

  
**Dr. M. Ridwan, M.Ag.**  
NIP. 196301061997031001

  
**Xang Kunaepi, M.Ag.**  
NIP. 197712262005011009

Penguji Utama I

Penguji Utama II

  
**Prof. Dr. H. Abdul Rohman, M.Ag.**  
NIP. 196911051994031003

  
**Dr. Hj. Nur Asiyah, M.S.I.**  
NIP. 197109261998032002

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Fihris, M. Ag.**  
NIP. 197711302007012024

  
**Dr. Sofa Muthohar, M.Ag.**  
NIP. 197507052005011001

## NOTA DINAS

Semarang, 11 Desember 2023

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
Di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	:Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 Semarang
Nama	:Aisyatul Luthfiyah
NIM	:1903016142
Jurusan	:Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	:Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah.

*Wassalamu'alaikum wr.wb*

Pembimbing I,



**Dr. Fihris, M. Ag**  
NIP: 197711302007012024

## NOTA DINAS

Semarang, 21 September 2023

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
Di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	:Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 Semarang
Nama	:Aisyatul Luthfiyah
NIM	:1903016142
Jurusan	:Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi	:Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah.

*Wassalamu'alaikum wr.wb*

Pembimbing II,



**Dr. Sofa Muthohar, M.Ag**  
NIP: 197507052005011001

## ABSTRAK

Judul : **Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 Semarang**

Penulis: Aisyatul Luthfiah

NIM : 1903016142

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa e-modul berbasis canva bagi peserta didik kelas IV semester ganjil mata pelajaran Tata Cara Bersuci. Penelitian ini didasari belum tersedianya sumber belajar yang inovatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa modul elektronik (e-modul) ini layak dijadikan sebagai salah satu sumber belajar. Penilaian sumber belajar ini didasarkan para ahli validasi dan peserta didik. Yakni ahli media 83% (sangat layak), ahli materi 84% (sangat layak), guru Pendidikan Agama Islam 81% (sangat layak), dan yang terakhir peserta didik 83% (sangat layak). Kemudian hasil cara penggunaannya yakni dengan mengakses link. Peserta didik merasa antusias dengan adanya games dan video.

Kata Kunci : *Modul Elektronik, Canva, Tata Cara Bersuci*

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor : 158/1987 dan Nomor : 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya.

ا	a	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	ṣ	غ	g
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ẓ	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	ṣ	ء	’
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

### Bacaan Madd :

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Diftong

au = أُو

ai = أِي

iy = اِي

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta taufiq-Nya. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kelak kita nantikan syafaatnya di dunia dan akhirat. Berkat rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 Semarang”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi tugas dan persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam program studi Pendidikan Agama Islam di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Ucapan terina kasih penulis sampaikan kepada pihak yang berkaitan dengan penyusunan skripsi ini. Berkat bimbingan, bantuan, motivasi, peran, serta doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Nizar, M.Ag selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Dr. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Fihris, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Dr. Kasan Bisri, MA. Selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam.
5. Dr. Fihris, M.Ag. selaku dosen pembimbing I dan Sofa Muthohar, M. Ag selaku dosen pembimbing II yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam membimbing dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I selaku validator ahli media dan Dr. Lutfiyah, M.S.I selaku validator ahli materi yang telah menilai E-Modul penulis.

7. Kepala sekolah SD Islam Al-Azhar 29 Semarang yang telah bersedia memberi izin bagi penulis dalam melakukan penelitian, segenap staf yang turut membantu penulis dalam proses penelitian, serta peserta didik yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian skripsi ini.
8. Miftahul Huda selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian dan sebagai validator E-Modul.
9. Kedua orang tua saya, Bapak Faizin dan Ibu Ratna Kustiyah yang telah senantiasa memberikan doa, semangat, kasih sayang, dukungan yang begitu luar biasa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Adik saya Khoirotnun Nisa yang memberi semangat serta doa.
11. Sahabat Diana Nur Azizah, Nadilla Anggiana FYM, dan Asnafu Raidah yang telah turut memberikan dukungan, semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
12. Teman-teman Pendidikan Agama Islam 2019, terutama kelas Pendidikan Agama Islam D 2019 yang telah memberikan semangat, doa, serta dukungan.
13. Teman-teman tim KKN ke-79 Posko 39 Desa Purworejo, Kecamatan Suruh, Salatiga yang telah memberikan semangat, dukungan dan doa terutama Andhini Rosa Ausatina.
14. Teman-teman PPL SD Islam Al-Azhar 29 Semarang yang turut memberikan semangat, doa, dan dukungan. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu mendoakan dan memberikan semangat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih perlu penyempurnaan baik dari segi isi maupun metodologi. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan guna perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta mendapat ridha-Nya.

Semarang, 21 Desember 2023  
Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, sweeping curve that ends in a small, stylized mark.

Aisyatul Luthfiyah  
NIM.1903016142

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN .....	ii
NOTA DINAS .....	iv
ABSTRAK .....	vi
TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
D. Spesifikasi Produk.....	8
E. Asumsi Pengembangan .....	9
BAB II LANDASAN TEORI .....	10
A. Deskripsi Teori.....	10
B. Kajian Pustaka.....	35
C. Kerangka Berpikir .....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Model Pengembangan.....	41
B. Prosedur Pengembangan .....	42
C. Subjek Penelitian .....	49
D. Teknik Pengumpulan Data.....	50

E. Teknik Analisa Data .....	52
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISA DATA .....	55
A. Deskripsi Prototipe Produk .....	55
B. Analisa Data .....	85
C. Prototipe Hasil Pengembangan .....	91
BAB V PENUTUP .....	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA .....	95
LAMPIRAN.....	99
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	128

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Macam Najis dan Cara menghilangkn.....	28
Tabel 2.2	Macam Hadas dan Cara Mneyucikan .....	31
Tabel 3.1	Langkah-langkah Penelitian ADDIE .....	44
Tabel 3.2	Skala Likert.....	52
Tabel 3.3	Kriteria Validitas .....	53
Tabel 3.4	Kriteria Validitas .....	54
Tabel 4. 1	Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media .....	69
Tabel 4. 2	Perhitungan Hasil Validasi Ahli Materi.....	75
Tabel 4. 3	Perhitungan Hasil Validasi Guru PAI.....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Model ADDIE .....	42
Gambar 4. 1 Rancangan Sampul .....	59
Gambar 4. 2 Rancangan Awal Kata Pengantar .....	59
Gambar 4. 3 Rancangan Awal Petunjuk Penggunaan .....	60
Gambar 4. 4 Rancangan Awal Tujuan Pembelajaran.....	61
Gambar 4. 5 Rancangan Awal Peta Konsep.....	61
Gambar 4. 6 Rancangan Awal Uraian Materi .....	63
Gambar 4. 7 Rancangan Awal Kearifan Lokal .....	64
Gambar 4. 8 Rancangan Awal Permainan.....	64
Gambar 4. 9 Rancangan Awal Pendidikan Seksual .....	65
Gambar 4. 10 Rancangan Awal Tugas .....	66
Gambar 4. 11 Rancangan Awal Rangkuman .....	66
Gambar 4. 12 Rancangan Awal Evaluasi .....	67
Gambar 4. 13 Revisi Sampul.....	71
Gambar 4. 14 Revisi Rangkuman.....	72
Gambar 4. 15 Revisi Permainan.....	73
Gambar 4. 16 Revisi Evaluasi .....	74
Gambar 4. 17 Revisi Kelengkapan Materi .....	76
Gambar 4. 18 Penambahan Imtaq .....	79
Gambar 4. 19 Penambahan mengenai mandi wajib .....	80

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Hal ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam meningkatkan mutu pendidikan, terutama dalam menyesuaikan penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.<sup>1</sup>

Menurut, Baharudin, “Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi”. Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mencapai tujuan. Dewasa ini perkembangan ilmu pendidikan semakin meluas, perkembangan ini mempengaruhi pola pengajaran guru di kelas, guru mengembangkan perangkat pembelajaran untuk menunjang pembelajaran yang lebih baik. Permasalahan dalam pembelajaran yang sering terjadi yaitu berhubungan dengan sumber pembelajaran yang digunakan, tersedianya sumber belajar yang masih terbatas.

---

<sup>1</sup> R Baharudin, “Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi,” *Tadrîs* 5, no. 1 (2010): 112–127.

Pembelajaran tidak sekedar mengenai penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik. Namun, cara agar peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Pendidik harus meningkatkan kreativitasnya dalam mengolah materi pelajaran. Pembelajaran menurut Ahmad, merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan berbagai kegiatan yang bertujuan agar terjadi proses belajar yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada peserta didik.

Pelaksanaan proses belajar mengajar diperlukan adanya perancangan pengajaran agar proses tersebut berjalan efektif dan efisien sehingga memicu peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, pendidik berperaan sebagai pengajar, motivator, fasilitator, mediator, evaluator, dan pembimbing sehingga dituntut untuk dapat menguasai kelas saat proses belajar mengajar berlangsung.

Pada umumnya pengajaran di Indonesia masih dilakukan secara manual menggunakan buku pedoman dan menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Sumber belajar tersebut dirasa kurang menarik karena peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif. Oleh karena itu, sebagai pendidik harus memanfaatkan kemajuan teknologi sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Pendidikan di era digital adalah pendidikan yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan hal ini pendidik dan peserta didik harus

beradaptasi. Peserta didik dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis. Kemampuan tersebut dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah yang akan dihadapi di masa depan. Namun, di Indonesia masih belum banyak menerapkan cara berpikir HOTS (*High Order Thinking Skill*). Berdasarkan Tes PISA (*The Program for International Student Assessment*), nilai anak-anak Indonesia dalam bidang literasi, numerasi, dan sains berada di bawah Singapura, Vietnam, Malaysia, dan Thailand. Hal tersebut menjadi tantangan sebagai pendidik untuk mengasah keterampilan mengembangkan berbagai sumber belajar serta mengajarkan cara berpikir kritis melalui HOTS. Dikutip dari Zakir Ardani bahwa pada tahun 2018 lebih dari tujuh juta peserta didik menjadi pengguna aplikasi berbayar yang menyediakan video pembelajaran, diskusi, dan latihan dengan berbagai topik pembelajaran. Sedangkan peserta didik di Indonesia lebih dari 20 juta sehingga masih banyak peserta didik yang belum bisa mengakses aplikasi berbayar tersebut. Pendidik harus terus berinovasi untuk mengembangkan sumber belajar gratis agar dapat diakses seluruh peserta didik tanpa adanya kendala biaya. Perlu diperhatikan gaya belajar siswa era digital bukan saja meneliti dan mengamati objek yang hanya ada di ruang kelas, akan tetapi mereka juga terbiasa menyimpan dan mengumpulkan berbagai informasi yang diperoleh dari ruang-ruang selain ruang kelas. Selain itu, siswa di era milenial juga terbiasa mengungkapkan pengetahuannya secara langsung

tanpa perlu konsep.<sup>2</sup> Dari paparan di atas, maka peneliti akan mengembangkan modul elektronik (E-modul).

Bahan ajar merupakan salah satu bahan yang digunakan untuk membantu guru dan pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan bahan ajar tersebut dapat berupa Modul Elektronik (E-Modul). Sumber daya pendidikan umum yang sudah difasilitasi oleh sekolah berupa tenaga pendidik, ruang belajar, perpustakaan, ruang labor dan lapangan olahraga. Buku di perpustakaan juga menjadi sumber belajar bagi peserta didik walaupun sebenarnya sudah sangat memadai, namun minat baca dan kehadiran siswa masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya jumlah kunjungan siswa ke perpustakaan. Selain itu, peserta didik juga lebih suka menggunakan teknologi seperti internet, gadget dan komputer dari pada pergi ke perpustakaan untuk membaca.<sup>3</sup>

Peserta didik akan menerima dengan baik materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran akan tercapai apabila sumber belajar dapat digunakan dengan baik oleh pendidik. Sumber belajar yang dapat dikembangkan salah satunya yaitu modul pembelajaran. Cara supaya modul banyak diminati oleh peserta didik adalah dengan membuat modul berbasis elektronik. Modul berbasis elektronik yang

---

<sup>2</sup> Nur Afif, "Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital," *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 01 (1970): 117–129.

<sup>3</sup> Putri Mayang Sari and Fitriani, "Development of Canva-Based Economic e-Module on Cooperative Materials for Class X Social Sciences at SMAN 1 Cerenti," *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan* 13, no. 1 (2022): 1–10.

mempergunakan teknologi informasi dan komunikasi disebut dengan e-modul.<sup>4</sup> Karakteristik yang dimiliki E-Modul sama dengan modul cetak dari segi indikator dan strukturnya. Mereka berbeda pada sistem dan fleksibilitas komponen presentasi. Kelebihan e-modul adalah lebih praktis misalnya ukuran file yang relatif kecil, dan mudah dibawa sehingga e-modul dapat dipelajari oleh peserta kapan saja dan di mana pun.<sup>5</sup>

E-modul dapat dijadikan suatu sumber belajar interaktif karena dalam penyajiannya dapat disisipi teks, grafis, gambar, animasi, audio maupun video.<sup>6</sup> Adnyana menyatakan bahwa penggunaan animasi dan video dalam pembelajaran dapat meninggikan tingkat pemahaman konsep bagi peserta didik. Peristiwa ini dikuatkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliani<sup>7</sup>, yang menyebutkan bahwa bagi peserta didik, pemakaian media animasi dan gambar dapat menumbuhkan tingkat pemahaman konsep.

---

<sup>4</sup> Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Alfabeta, vol. 58, 2020.

<sup>5</sup> Sri Indra Wahyuni, Asmadi M Noer, and Roza Linda, "Development of Electronic Module Using Kvisoft Flipbook Maker Application on the Chemical Equilibrium," *Proceeding of the 2nd URICES* (2018): 978–979.

<sup>6</sup> Nita Sunarya Herawati and Ali Muhtadi, "Pengembangan Modul Elektronik (e-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5, no. 2 (2018): 180–191.

<sup>7</sup> Hadma Yuliani, "Pembelajaran Fisika Menggunakan Media Animasi Macromedia Flash-MX Dan Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 6, no. 1 (2017): 13–21.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat melaksanakan kegiatan observasi di SD Islam Al-Azhar, Semarang. Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran PAI-BP khususnya tata cara bersuci, seorang guru menggunakan buku pegangan peserta didik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IV, belum ada yang menggunakan (mengembangkan) sumber belajar yang interaktif. Sebagian peserta didik sulit untuk fokus dan memahami terhadap pembelajaran PAI-BP dan beranggapan bahwa PAI-BP merupakan pelajaran yang membosankan. Berdasarkan pengamatan peneliti, peserta didik dapat fokus terhadap kegiatan pembelajaran apabila guru menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini pernah dipraktikkan oleh pendidik saat melakukan pembelajaran (mengajar) di kelas IV SD Islam Al-Azhar, dalam mata pelajaran PAI-BP dengan materi pembelajaran Kisah-Kisah Nabi dan Rasul. Peserta didik tertarik dengan apa yang ditampilkan dalam media pembelajaran interaktif walaupun hanya dengan media *power point* dan video dari Youtube, namun peserta didik lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan mendengarkannya dengan seksama.

Bersumber pada analisis kebutuhan dan permasalahan literatur serta survei lapangan, maka perlu adanya pengembangan sumber belajar yang menarik dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik, peneliti ingin mengembangkan e-modul berbasis Canva pada materi tata cara bersuci, E-Modul yang dikembangkan akan disertai materi, gambar, video, dan evaluasi yang berkaitan dengan materi tata cara bersuci. Peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul

**“Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29”.**

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana desain pengembangan modul elektronik PAI-BP materi tata cara bersuci kelas IV SD Islam Al-Azhar 29?
2. Bagaimana kelayakan modul elektronik PAI-BP materi tata cara bersuci kelas IV SD Islam Al-Azhar 29?

**C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan pengembangan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui desain pengembangan modul elektronik PAI-BP materi tata cara bersuci kelas IV SD Islam?
2. Mengetahui kelayakan modul elektronik PAI-BP materi tata cara bersuci kelas IV SD Islam?

**Manfaat Teoritis**

1. Memberi kontribusi pengetahuan tentang inovasi modul elektronik di dunia pendidikan.
2. Memberi pilihan variasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas.
3. Sebagai landasan dalam pengembangan media pembelajaran.
4. Memotivasi peneliti lain untuk menciptakan produk pendidikan yang inovatif dan kreatif.

### Manfaat Praktis

1. Bagi sekolah : memberikan inovasi modul elektronik sebagai pengembangan kualitas pembelajaran PAI-BP untuk meningkatkan kualitas sekolah.
2. Bagi pendidik : memberi pilihan inovasi modul elektronik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PAI-BP kelas IV SD Islam.
3. Bagi peserta didik : mengembangkan keterampilan siswa berpikir kritis dan memudahkan siswa memahami materi tata cara bersuci.
4. Bagi peneliti : menambah pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman bagi peneliti untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk baru dibidang pendidikan untuk mempersiapkan diri menjadi pendidik.
5. Bagi peneliti lain : memberi masukan atau perbandingan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian.

### **D. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Modul dikembangkan dalam bentuk elektronik yang dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun.
2. E-modul yang dikembangkan dapat diakses melalui computer, laptop maupun *smartphone*.
3. E-modul dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva.

4. E-Modul memiliki tampilan yang lebih menarik dan materi yang mudah dipahami serta terdapat latihan soal yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan berupa e-modul materi tata cara bersuci kelas IV SD Islam.
2. E-modul yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran di sekolah maupun mandiri.
3. Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi tata cara bersuci untuk peserta didik kelas IV SD Islam.
4. Menilai kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, *peer reviewer*, guru dan uji coba kelas kecil.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### 1. Modul Elektronik

###### a. Pengertian Modul Elektronik (E-Modul)

E-modul adalah bentuk penyajian sumber belajar individu yang disusun secara runtut dalam bentuk format dilengkapi dengan gambar, audio, ilustrasi, animasi dan video yang penyajiannya melalui link tautan yang dihubungkan terhadap setiap kegiatan pembelajaran sebagai navigasi, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan interaktif dengan program yang ditampilkan dan memperluas pengalaman belajar peserta didik. Elektronik modul atau e-modul adalah desain buku yang tampilannya disajikan dalam bentuk format elektronik menggunakan CD, hard disk, flash disk atau disket dan dapat diakses melalui komputer, laptop dan atau handphone.<sup>8</sup>

Berdasarkan definisi e-modul di atas, modul elektronik didefinisikan sebagai sumber belajar yang disusun secara runtut menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan disajikan dalam format elektronik untuk mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan tertentu.

Modul cetak dan modul elektronik memiliki prinsip pengembangan yang sama. Perbedaannya adalah tampilan fisiknya.

---

<sup>8</sup> E Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2006).

Sedangkan pada komponen yang menyusun modul tersebut tidak terdapat perbedaan. Penyusunan komponen-komponen pada modul elektronik disesuaikan dengan komponen-komponen pada modul cetak. Perbedaannya terletak pada penyajian modul elektronik yang perlu perangkat komputer, laptop atau handphone dalam mengaplikasikannya.<sup>9</sup>

b. Karakteristik E-Modul

Karakteristik e-modul pembelajaran menurut Kemendikbud, adalah sebagai berikut:

- 1) *Self-instructional*, peserta didik dapat belajar sendiri, tanpa bergantung pada orang lain.
- 2) *Self-contained*, dalam satu modul yang sempurna terdapat semua materi berdasarkan satuan kompetensi yang akan dipelajari.
- 3) *Stand alone*, modul yang dikembangkan tidak terikat dan tidak digunakan dengan sumber belajar yang lain
- 4) Adaptif, modul yang dikembangkan harus memiliki nilai adaptif yang tinggi mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin berkembang..
- 5) *User friendly*, modul yang dikembangkan harus memenuhi kaidah bersahabat atau dekat dengan pemakainya.
- 6) Penerapan spasi, tata letak dan font harus konsisten

---

<sup>9</sup> Ananda Gunadharma, “Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design,” *skripsi* (2011): 21–25.

- 7) Modul dapat diakses melalui media elektronik seperti komputer, laptop serta handphone.
  - 8) Bersifat multimedia dengan memanfaatkan fungsi dari media elektronik.
  - 9) Berbagai macam fitur yang terdapat dalam perangkat lunak dimanfaatkan dengan baik
  - 10) Harus dirancang secara cermat sesuai dengan prinsip pembelajaran.
- c. Kelebihan dan Kekurangan E-Modul

Menurut Kemendikbud, pembelajaran dengan e-modul memiliki keunggulan dan kelemahan sebagai berikut

- 1) Keunggulan
  - a) Motivasi peserta didik menjadi meningkat, karena dalam penyelesaian tugas pelajaran diberikan batasan yang jelas sesuai dengan kemampuan.
  - b) Melalui evaluasi yang dilakukan antara guru dan peserta didik dapat diketahui bagian modul yang berhasil dan belum berhasil.
  - c) Satu semester pembelajaran menjadi lebih jelas karena bahan pelajaran dapat dibagi rata
  - d) Bahan pelajaran disusun berdasarkan jenjang akademik, sehingga pendidikan dapat lebih berdaya guna,
  - e) Penyajian dalam modul cetak lebih bersifat stagan sehingga bisa diganti menjadi lebih interaktif.

f) Verbalisme modul cetak yang tinggi dapat dikurangi dengan menambahkan audio, ilustrasi atau video.

2) Kelemahan

a) Mengidentifikasi disiplin belajar yang dimiliki peserta didik baik yang tinggi, kurang dan khususnya yang belum matang.

b) Fasilitator harus memiliki ketekunan yang tinggi untuk mengawasi peserta didik dalam proses pembelajaran, dan membantu memberikan konsultasi dan motivasi secara mandiri saat peserta didik memerlukan.

2. Modul Elektronik berbasis Canva

E-modul merupakan sebuah bahan ajar berbasis elektronik yang mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang dapat dilakukan secara online. Menurut Adiputra, modul elektronik (e-modul) merupakan bentuk penyajian bahan ajar yang mandiri disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dalam format elektronik. Dalam penelitian pengembangan e-modul ini menggunakan sebuah aplikasi yaitu canva.

Canva merupakan aplikasi desain yang terdapat berbagai *fitur*, misalnya presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, info grafis, dan berbagai *template* untuk membuat modul, buku dan sebagainya. Hal ini dapat mendukung tampilan yang lebih menarik untuk desain media

pembelajaran untuk peserta didik. Sehingga, proses pembelajaran lebih bervariasi dan dapat menambah kreativitas pendidik.<sup>10</sup>

Menurut Tanjung & Faiza kelebihan Canva ketika digunakan sebagai media dalam pembelajaran yaitu: memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, meningkatkan kreativitas dan menghemat waktu baik guru maupun siswa dalam mendesain media untuk bahan presentasi baik berupa slide, mind mapping, poster. karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur drag and drop sehingga siswa lebih mudah mengaplikasikannya, dapat melakukan kolaborasi dalam mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan tugasnya sesuai dengan kelompok masing-masing, aplikasi Canva tidak hanya dapat dibuka di laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.<sup>11</sup>

Pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sumber belajar dalam pembelajaran, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana peserta didik dituntut atau diarahkan untuk kreatif, inovatif, dan kolaboratif dan memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan.

---

<sup>10</sup> Dian Aulia Inzani et al., “Webinar Pelatihan Media Pembelajaran,” *Journal Lepa-Lepa ...* 1 (2021): 143–151.

<sup>11</sup> Vivi Aida Fitria et al., “Pemanfaatan Canva Untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang Di Masa Pandemi,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 75–82.

Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat. Ketiga, literasi visual peserta didik dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran banyak sekali mata pelajaran yang bisa diaplikasikan dalam teknologi terkhusus pada aplikasi Canva. Menarik contoh seperti pembelajaran sastra berbentuk puisi, peserta didik tidak hanya terpaku pada buku dan teks tulis yang sudah biasa dilihatnya, akan tetapi bagaimana literasi visual pada Canva ini memanfaatkan mata pelajaran puisi yang ditulis oleh peserta didik dengan menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva. Dengan pengembangan serta penjabaran yang hendak disuguhkan dalam pengembangan penelitian ini, diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran masa kini.

Canva memiliki dua fungsi dalam pembelajaran, yakni sebagai fungsi suplemen dan substitusi. Fungsi suplemen diantaranya Canva memudahkan pendidik dalam membuat media pembelajaran dan Canva meningkatkan proses pembelajaran jarak jauh. Adapun fungsi substitusi Canva diantaranya adalah media/multimedia pembelajaran yang dihasilkan Canva mudah didistribusikan kepada peserta didik dan Canva dapat membantu kebutuhan teknologi. Pendidik-pendidik juga menyatakan bahwa peserta didik cukup dimudahkan dengan ketersediaan

media/multimedia pembelajaran yang diberikan guru di mana ini merupakan hasil proyek guru di dalam Canva for Education.<sup>12</sup>

Penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan menulis peserta didik yang disertai dengan dukungan visualisasi karya sehingga semakin menambah kreativitas peserta didik di era digital saat ini. Hal serupa juga ditemui di dalam penelitian yang dilakukan oleh Utami dan Djamdjuri. Adapun kreativitas merupakan salah satu keterampilan paling penting untuk dimiliki peserta didik di era saat ini agar mereka sukses di masa depan yang sangat dinamis dan kompleks.<sup>13</sup>

Temuan Maolida dan Salsabila juga memaparkan bahwa melalui Canva pendidik mampu merancang presentasi pengajaran sekaligus membuat rekamannya. Hal ini dapat membantu pendidik untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas mengajar mereka melalui video yang kreatif dan inovatif, peserta didik dapat terstimulasi untuk menyimak pemaparan guru secara maksimal. Canva memfasilitasi berbagai template video pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik secara gratis untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan.

Di tengah banyak klaim bahwa penggunaan Canva memudahkan pendidik dan peserta didik, namun bagi mereka yang tidak *memiliki tech-*

---

<sup>12</sup> Ibid.

<sup>13</sup> Gilang Alfinandika Rizanta and Meilan Arsanti, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini," *Prosiding Seminar Nasional Daring 2* (2022): 560–568.

*savvy*, penggunaannya tetaplah cukup sulit. Hal ini ditemukan dalam penelitian Greenelsh, bahwa pendidik yang tidak memiliki kecakapan untuk menjelaskan penggunaan teknologi baru ke peserta didiknya berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran baru di lingkungan sekolah. Guna menjawab ini, diperlukan pelatihan terlebih dahulu kepada pendidik.

Dilihat dari akun atau web aplikasi Canva, Canva menyediakan dan memfasilitasi fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, menjelaskan bahwa Canva merupakan alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan. Dalam pembahasan ini, peran pendidik, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran jarak jauh, selain itu juga media pembelajaran harus disesuaikan dengan pendidik maupun peserta didik, sesuaikan juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam suatu media pembelajaran.

Maka dari itu, pada masa kini teknologi semakin pesat dan maju, pendidik haruslah memilih media pembelajaran apa yang cocok untuk peserta didiknya. Pada pengembangan ini, media pembelajaran yang akan dibahas ialah aplikasi Canva. Canva dipilih dalam pembahasan ini karena dianggap pada jenjang pendidikan tersebut dan pada masa ini peserta didik sudah mengenal teknologi dan mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran begitupun dengan pendidik. Aplikasi ini juga dapat

digunakan melalui gawai ataupun laptop yang mana bisa dipakai di berbagai tempat juga ranah pendidikan dan materi pelajaran.<sup>14</sup>

Perkembangan teknologi elektronik modul (e-modul) mendorong terjadinya gabungan antara teknologi cetak dengan teknologi *smartphone* dalam kegiatan belajar mengajar. Modul kertas dapat ditranformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik, sehingga muncul E-modul. Dengan demikian, modul elektronik dapat diartikan sebagai sebuah bentuk bahan pembelajaran mandiri yang disusun secara terstruktur ke dalam satuan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang ditampilkan dalam format elektronik, dimana disetiap kegiatan belajar mengajar didalamnya dihubungkan dengan link-link sebagai navigasi yang membuat siswa menjadi lebih aktif dengan program, dilengkapi dengan tampilan video tutorial, dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar. Salah satu aplikasi yang menunjang untuk pembuatan e-modul ini yaitu aplikasi Canva.

Pada penelitian ini e-modul berbasis canva dapat diakses melalui link maupun dapat berupa slide di proyektor yang dapat dibagikan kepada peserta didik. E-modul ini dilengkapi teks materi, gambar, video pembelajaran serta games sederhana yang menarik untuk peserta didik. Berikut contoh desain e-modul :

---

<sup>14</sup> Ibid.

## MINGGU PERTAMA

Disusun oleh:

Berikut ini adalah kegiatan untuk minggu pertama. Apakah hari ini akan diadakan kehabisan kegiatan? Ya, Tidak, Tidak Tahu (centang)

**KEGIATAN PEMERASAAN KEAGAMAAN**

1. Membaca Qur'an
2. Mengaji Al-Quran
3. Melakukan Sholat
4. Mengucapkan Infaq
5. Membantu Orang Tua
6. Menolong sesama

## A. KASIH SAYANG NABI MUHAMMAD SAW

### AYO MEMBAKA

Salah satu contoh kasih sayang Nabi Muhammad saw adalah Rasulullah dengan pengemis tua yang buta, walau pengemis tua itu selalu mengjek dan melecehkan Nabi Rasulullah. Tetapi, menanggapi pengemis tersebut dengan berbaik menyayangi beliau, maka Rasulullah setelah kelabakan itu diwajibkan oleh Allah SWT yaitu Abu Sa'ad. Ah! shiddiq dan pengemis itu merasa heran karena yang menyayangi saat ini berbeda dengan yang biasanya yang selalu lebut dan penuh keah-kawang, akhirnya Abu Sa'ad memberitahu bahwa yang biasa menyayangi beliau hari sudah wafat, mungkin kita semua adalah Rasulullah Muhammad saw mendengar kabar itu yang pengemis tua menangis dan memohon telah melepaskan Rasulullah yang sangat menyayangnya. Itulah Rasulullah yang sangat penyayang dan selalu berbaik dalam keadaan apapun.

Kisah Nabi dan Para Pengemis Buta - Hidayatullah Media Yang Berani Menantang Keajaiban

Kita berton ya ceria Rasulullah dan pengemis tua yang buta tersebut.

### AYO BERLATIH

<http://www.doramu.com/2016/07/06/>

Beri tanda Ceklis (V) untuk perbuatan baik

Beri tanda silang (X) untuk perbuatan yang tidak baik

- 
- 
- 

- 
- 

Ayo lakukan salah satu yang kamu sukai di atas kemudian sampaikan hasilnya melalui LK 10!



Beri tanda (✓) di kolom ya atau tidak

No.	Urutan	Ya	Tidak
1.	Aku membaca salawat Nabi.		
2.	Nabi Muhammad saw tolongku.		
3.	Aku selalu berbagi makanan dengan temanku.		
4.	Aku selalu mencolong lomsen.		

### 3. Sumber Belajar

#### a. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar adalah bahan yang digunakan peserta didik dalam memahami materi dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Rohani and Ahmadi mengemukakan sumber belajar adalah semua bentuk sumber yang berada di luar untuk kemungkinan terwujudnya proses belajar.<sup>15</sup> Bambang Warsita menyatakan bahwa sumber belajar ialah serangkaian sistem yang berisi subjek atau keadaan yang dirancang secara terencana agar peserta didik mampu belajar secara mandiri dengan optimal.<sup>16</sup>

Berdasarkan beberapa definisi diatas sumber belajar dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk kepentingan proses belajar mengajar.

#### b. Jenis-jenis Sumber Belajar

Menurut Sudjana & Rivai terdapat enam jenis sumber belajar<sup>17</sup>, yaitu:

- 1) *Message* (Pesan), yakni semua informasi dalam bentuk ide, data atau fakta yang disambungkan oleh sumber lain, misalnya informasi dari media elektronik dan isi buku.

---

<sup>15</sup> Ahmad Rohani and Abu Ahmadi, *Pengelolaan Pengajaran*, Cet 1. (Jakarta: Rineka Cipta, 1991).

<sup>16</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran : Landasan Dan Aplikasinya*, Cet 1. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).

<sup>17</sup> Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Cet.9. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010).

- 2) *People* (Manusia), adalah seseorang yang berperan sebagai pembentukan, dokumenter serta pembagi materi, misalnya dosen atau guru.
  - 3) *Materials* (Bahan) atau software, yakni bahan berupa alat seperti buku, video dan lain sebagainya yang ditampilkan untuk memuat informasi.
  - 4) *Device* (Peralatan) atau hardware (perangkat keras), yakni alat yang digunakan sebagai penyampaian informasi, melalui komputer atau proyektor.
  - 5) *Technique* (Teknik), ialah tata cara yang dirancang sebagai pemakaian media atau perangkat memberikan materi, contohnya ceramah, kuliah dan lain sebagainya.
  - 6) *Setting* (Lingkungan), ialah suasana ketika informasi disampaikan dalam konteks fisik atau non fisik secara baik di perpustakaan, ruang kelas dan lingkungan belajar
- Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar dapat dibedakan menjadi 6 (enam) jenis yaitu: *message* (Pesan), *people* (Manusia), *materials* (Bahan), *device* (Peralatan), *technique* (Teknik), dan *setting* (Lingkungan).

c. Manfaat Sumber Belajar

Siregar and Nara berpendapat bahwa manfaat sumber belajar<sup>18</sup>, yaitu:

- 1) Meningkatkan pengetahuan secara aktual
- 2) Menyajikan sesuatu yang sulit dicapai, dikunjungi, atau dilihat secara aktual.
- 3) Memperbanyak dan mengembangkan pengetahuan.
- 4) Informasi yang diperoleh valid dan aktual.
- 5) terselesaikannya permasalahan pendidikan.
- 6) Menumbuhkan stimulan yang baik.
- 7) Menumbuhkan sikap berperilaku, berpikir kritis, baik dan terus berkembang.

Beberapa manfaat yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa sumber belajar bukan hanya dimanfaatkan sebagai penyalur informasi, akan tetapi dapat dimanfaatkan sebagai peningkatan efektifitas proses pembelajaran. Prosedur pembelajaran yang meningkat akan menghasilkan peserta didik yang bermutu. Diharapkan e-modul yang dikembangkan dapat bermanfaat dalam menambah pengalaman belajar yang spesifik, mengembangkan pengetahuan, memberikan informasi yang terpercaya, dan menciptakan sifat berfikir kritis.

4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Tata Cara Bersuci
  - a. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

---

<sup>18</sup> Eveline Siregar and Hartini Nara, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Jamludin (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010).

PAI dibangun oleh dua makna esensial yakni “pendidikan” dan “agama Islam”. Salah satu pengertian pendidikan menurut Plato adalah mengembangkan potensi siswa, sehingga moral dan intelektual mereka berkembang sehingga menemukan kebenaran sejati, dan guru menempati posisi penting dalam memotivasi dan menciptakan lingkungannya. Dalam etiknya Aristoteles, pendidikan diartikan mendidik manusia untuk memiliki sikap yang pantas dalam segala perbuatan.

Dalam pandangan al-Ghazali pendidikan adalah usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak yang baik kepada siswa sehingga dekat kepada Allah dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Sedangkan Ibnu Khaldun memandang bahwa pendidikan itu memiliki makna luas. Menurutnya pendidikan tidak terbatas pada proses pembelajaran saja dengan Pendidikan Agama Islam ruang dan waktu sebagai batasannya, tetapi bermakna proses kesadaran manusia untuk menangkap, menyerap, dan menghayati peristiwa alam sepanjang zaman.

Dari pendapat beberapa tokoh yang telah menjelaskan makna pendidikan tersebut, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

- a) Pendidikan merupakan suatu proses yang terjadi secara timbal balik.
- b) Siswa adalah manusia merdeka yang dipandang memiliki potensi untuk selanjutnya potensi tersebut ditumbuhkan dan dikembangkan melalui pendidikan.

- c) Pendidik adalah orang yang memiliki posisi penting proses pendidikan, termasuk dalam memotivasi dan menciptakan lingkungan kondusif.
- d) Manusia dengan intelektual cerdas dan karakter yang baik tujuan dari pendidikan sehingga menemukan keselamatan dan kebahagiaan.
- e) Selanjutnya, menurut Darajat, pendidikan dalam perjalannya telah diwarnai oleh agama dalam peran dan prosesnya. Menurutnya agama merupakan motivasi hidup dan kehidupan, termasuk sebagai alat pengembangan dan pengendalian diri yang amat penting. Bukan sekedar diketahui, memahami dan mengamalkan agama adalah sangat penting bagi dalam mencetak manusia yang utuh. Oleh karena agama Islam adalah salah satu agama yang diakui negara, maka tentunya PAI mewarnai proses pendidikan di Indonesia.

PAI adalah usaha dan proses penanaman sesuatu (pendidikan) secara kontinyu antara guru dengan siswa, dengan akhlakul karimah sebagai tujuan akhir. Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir; serta keserasian dan keseimbangan adalah karaktersitik utamanya. Karaktersitik utama itu dalam pandangan Muhaimin sudah menjadi way of life (pandangan dan sikap hidup seseorang).

Untuk melengkapkan wawasan kita, perlu kiranya menelisik pengertian PAI dalam regulasi di Indonesia. Menurut Peraturan

Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab 1 Pasal 1 dan 2 ditegaskan, “Pendidikan agama dan keagamaan itu merupakan pendidikan dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, juga keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam menyikapi nilai-nilai agama, serta untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat menjalankan dan mengamalkan ajaran agamanya”.

Dalam regulasi lain disebutkan bahwa PAI adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan Hadits.

Berkaitan dengan tujuan PAI di sekolah, Darajat mengemukakan beberapa tujuan sebagai berikut. Kesatu, menumbuhkan dan mengembangkan serta membentuk sikap siswa yang positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan sebagai esensi takwa; taat kepada perintah Allah dan Rasul-Nya. Kedua, ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan motivasi intrinsik siswa terhadap

pengembangan ilmu pengetahuan sehingga mereka sadar akan iman dan ilmu dan pengembangannya untuk mencapai keridlaan Allah Swt. Ketiga, menumbuhkan dan membina siswa dalam memahami agama secara benar dan dengannya pula diamalkan menjadi keterampilan beragama dalam berbagai dimensi kehidupan.

Ahmad Tafsir mengemukakan tiga tujuan PAI, yakni: (1) terwujudnya insan kamil, sebagai wakil-wakil Tuhan di muka bumi, (2) terciptanya insan kaffah, yang memiliki tiga dimensi; religius, budaya, dan ilmiah, dan (3) terwujudnya penyadaran fungsi manusia sebagai hamba, khalifah Allah, pewaris para nabi, dan memberikan bekal yang memadai untuk menjalankan fungsi tersebut.

Mengamati dan menelisik pengertian dan tujuan PAI, baik menurut ahli maupun regulasi di Indonesia, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

- a) PAI telah mewarnai proses pendidikan di Indonesia.
- b) PAI merupakan proses pendidikan dengan ajaran Islam sebagai konten yang diajarkan.
- c) PAI diajarkan di sekolah oleh Guru PAI yang profesional.
- d) PAI bertujuan untuk mendidik, membimbing, dan mengarahkan siswa menjadi pribadi Islami (yakin, taat, dan berakhlak) dalam kerangka diri siswa sebagai individu, anggota keluarga, bagian masyarakat, warga negara, dan

warga dunia. Dalam poin ini menegaskan bahwa tujuan PAI bukanlah menjadikan siswa menjadi ahli ilmu agama Islam.

- e) Insan kamil adalah pencapaian tujuan PAI tertinggi sehingga mampu menjadi manusia yang dapat menjadi rahmat sekalian alam (rahmatan li al-'alamin).<sup>19</sup>

b. Materi Tata Cara Bersuci

Persiapan bertemu Allah melalui shalat terdiri atas persiapan jiwa, badan dan waktu. Persiapan diri berarti kita mempersiapkan diri untuk menghadap Allah Swt, yaitu dengan tenang dan tidak bersenda gurau saat shalat. Persiapan badan berarti menyucikan diri dengan membersihkan najis dan hadas, berwudhu atau bertayamum dan memakai pakaian yang bersih. Persiapan tempat dilakukan dengan menyiapkan tempat shalat yang suci dan mengetahui arah kiblat. Kemudian, persiapan waktu berarti kita sudah memasuki dan mengetahui ketentuan waktu shalat.<sup>20</sup>

1) Bersih dari Najis

Benda-benda yang termasuk najis adalah darah, nanah, bangkai binatang darat (kecuali belalang), anjing, babi,

---

<sup>19</sup> Mokh Firmansyah, Iman, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2019): 79–90.

<sup>20</sup> Faesal Ghozali, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, vol. 4 (Pusat Kurikulum dan Pembinaan, Balitbang, Kemendikbud, 2017).

kotoran manusia dan binatang, muntah, dan minuman keras.

Najis menurut tingkatannya terdiri atas<sup>21</sup>:

- a) Najis Mukhaffafah (najis ringan),
- b) Najis Mutawassitah (najis sedang), dan
- c) Najis Mugalazlah (najis berat).

Berikut ini merupakan tabel cara menghilangkan najis :

Tabel 2.1 Macam Najis dan Cara menghilangkan

No	Najis	Contoh	Cara Menghilangkan
1	<i>Mukhaffafah</i> (najis ringan)	Air kencing bayi laki-laki yang belum berusia 2 tahun dan hanya minum ASI (air susu ibu)	Cukup memercikkan air mutlak pada benda yang terkena najis
2	<i>Mutawassitah</i> (najis sedang) dibagi menjadi 2, yaitu najis 'ainiyah (masih berwujud) seperti kotoran manusia atau	Air kencing, kotoran manusia dan binatang, minuman keras,	Membersihkan dan menghilangkan warna, rasa, dan bau najis dengan air mutlak. Caranya dengan mngucurkan air

---

<sup>21</sup> HUSNUL QODIM, *Fikih Ibadah Kelas 1 OK.Pdf* (Jakarta: Trans Wacana, 2008).

	binatang, najis hukmiyyah (najis yang sudah tidak berwujud), seperti bekas air kencing yang sudah mengering	bangkai, darah, nanah, dan muntah	pada benda bernajis.
3	<i>Mugalazah</i> (najis berat)	Anjing dan babi	Benda yang terkena air liur dan bulu basah anjing dan babi harus dibersihkan dengan mengucurkan air mutlak sebanyak tujuh kali, salah satunya dengan air bercampur dengan tanah

#### AIR MUTLAK

Air hujan, air laut, air sungai, salju, air ledeng, air kolam, dan embun merupakan contoh air mutlak. Air mutlak adalah air suci dan menyucikan. Air ini boleh digunakan untuk menghilangkan najis, berwudu, dan mandi

#### 2) Istinja (Bercebok)

Bercebok setelah buang air disebut istinja. Istinja termasuk cara menghilangkan najis. Bercebok lebih utama

dilakukan dengan air. Namun, bersuci juga dapat dilakukan dengan tisu, batu atau benda yang kesat dan menyerap air. Bercebok dengan air dilakukan dengan mengucurkan air ke kubul (tempat keluarnya air kencing) atau dubur (tempat keluarnya tinja/feses) menggunakan tangan kanan, sedangkan tangan kiri membersihkannya.<sup>22</sup>

### 3) Berdoa Ketika Masuk dan Keluar Toilet

#### a) Doa Masuk Toilet

اللَّهُمَّ إِنِّي أَعُوذُ بِكَ مِنَ الْخُبَاثِ وَالْخَبَائِثِ

*Allahumma inni a'uzu bika minal khubusi wal khaba'isi*

“Wahai Tuhanku, aku berlindung kepada-Mu dari kejahatan setan laki-laki dan perempuan”<sup>23</sup>

#### b) Doa Keluar Toilet

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَذْهَبَ عَنِّي الْأَذَى وَعَافَانِي

*Alhamdu lillahil lazi azhaba 'annil aza wa 'afani*

“Segala puji bagi Allah yang telah menghilangkan penyakit dariku dan menyehatkanku”<sup>24</sup>

### 4) Bersih dari Hadas

---

<sup>22</sup> Ghozali, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, vol. 4, p. .

<sup>23</sup> Muhammad bin Ismail Al-Bukhari, *Terjemah Shahih Al-Bukhari*, jilid 6., n.d Hadis Imam Bukhori No. 5847.

<sup>24</sup> Syaikh Abdurrahman bin Nashir as-Sa'diy, *Terjemah Lengkap Manhajus Salikin* (Probolinggo: Pustaka Hudaya, 2021) H.R Ibnu Majah, dilemahkan an-Nawawiy dan al-Albaniy .

Hadas adalah keadaan tidak suci pada seorang muslim yang menyebabkan terhalang melakukan shalat. Hadas ada dua macam sebagai berikut:

Tabel 2.2 Macam Hadas dan Cara Mneyucikan

<b>Macam Hadas</b>	<b>Contoh</b>	<b>Cara Menyucikan</b>
<b>Hadas Kecil</b>	Buang Air Kecil	Dicuci dengan air bersih, lalu melakukan wudu
	Buang Air Besar	Dicuci dengan air bersih, lalu melakukan wudu
	Buang Angin	Melakukan wudu
<b>Hadas Besar</b>	Mimpi basah bagi laki-laki	Mandi atau tayammum jika tidak ada air
	Haid bagi perempuan	Mandi atau tayammum jika tidak ada air
	Melahirkan bagi perempuan	Mandi atau tayammum jika tidak ada air

#### 5) Cara melakukan wudu

Islam mengajarkan kepada kita untuk berwudu. Berwudu dapat menghilangkan kotoran, debu, dan noda. Wudu juga membersihkan kotoran batin seperti amarah, dendam, dan iri hati. Wudu menjadi syarat sahnya shalat. Cara melakukan wudu adalah sebagai berikut :

- 1) Memulai wudu dengan membaca basmalah sambil membasuh telapak tangan (membaca basmalah dan membasuh telapak tangan termasuk sunah wudu)
- 2) Berkumur dilakukan 3X sambil membersihkan mulut (termasuk sunah wudu)
- 3) Menghisap air ke hidung 3X sambil membersihkan lubang hidung dilakukan sekaligus berkumur (termasuk sunah wudu)
- 4) Niat dilakukan ketika membasuh muka. Membasuh muka dilakukan dari mulai tempat tumbuh rambut di kepala sampai dagu dan dari batas telinga kanan sampai telinga kiri. (niat dan membasuh muka termasuk rukun wudu)

Niat Berwudu sebagai berikut :

نَوَيْتُ الْوُضُوءَ لِرَفْعِ الْحَدَثِ الْأَصْغَرِ فَرَضًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya niat berwudu untuk menghilangkan hadas kecil karena Allah taala”<sup>25</sup>

- 5) Membasuh kedua tangan sampai siku termasuk rukun wudu. (sunah mendahulukan tangan kanan daripada tangan kiri dan dilakukan 3x sambil menggosok sela-sela jari)

---

<sup>25</sup> Imam An-Nawawi, *Al-Adzkar Imam An-Nawawi : Ensiklopedi Dzikir Dan Doa Yang Bersumber Dari Al-Qur'an Dan As-Sunnah*, Cetakan I. (Solo: Pustaka Arafah, 2018).

- 6) Mengusap sebagian kepala termasuk rukun wudu. (sunah mengusap seluruh bagian kepala dari depan sampai belakang)
- 7) Mengusap kedua telinga termasuk sunah wudu. Mengusap telinga dilakukan dengan memasukkan kedua jari telunjuk ke bagian dalam telinga dan mengusap bagian luar dengan ibu jari.
- 8) Membasuh kedua kaki sampai mata kaki termasuk rukun wudu. Sunah mendahulukan kaki kanan daripada kaki kiri dan dilakukan 3x sambil menggosok sela jari. Wudu harus dilakukan secara berurutan atau tertib.
- 9) Wudu diakhiri dengan membaca doa  
Doa sesudah wudu sebagai berikut :

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. اللَّهُمَّ  
اجْعَلْنِي مِنَ التَّوَّابِينَ وَاجْعَلْنِي مِنَ الْمُتَطَهِّرِينَ، وَاجْعَلْنِي مِنْ عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ

“Aku bersaksi bahwa tiada Tuhan selain Allah satu-satunya, tiada sekutu bagi-Nya. Dan aku bersaksi bahwa Nabi Muhammad itu hamba dan utusan-Nya. Ya Allah, jadikanlah kami termasuk orang-orang yang bertaubat dan jadikanlah kami termasuk orang-orang yang suci dan jadikanlah kami termasuk hamba-Mu yang saleh.”<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Ibid.

## 6) Cara Melakukan Tayammum

Tayammum adalah pengganti wudu atau mandi wajib jika sedang sakit, dalam perjalanan atau sedang tidak ada air. Tayamum ditetapkan sebagai keringanan (*rukhsah*) bagi kita. Cara melakukan tayammum adalah sebagai berikut :

- 1) Awali tayammum dengan basmalah. Letakkan kedua telapak tangan di atas debu yang suci sambil membaca niat dalam hati. Lalu, tiup atau tepukkan agar debunya tidak terlalu tebal dan butiran kasar tidak menempel. Bisa juga tempelkan kedua telapak tangan ke dinding atau kaca, dan sebagainya untuk mendapatlan debu.

Niat Tayamum sebagai berikut :

نَوَيْتُ التَّيْمُمَ لِاسْتِبَاحَةِ الصَّلَاةِ لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya niat tayammum untuk diperbolehkan melaksanakan shalat, karena Allah Swt.”<sup>27</sup>

- 2) Usapkan ke muka hingga rata. Lakukan dari tempat tumbuh rambut sampai dagu dan dari batas telinga kanan sampai telinga kiri.
- 3) Usapkan ke tangan kanan hingga siku. Lalu usapkan ke tangan kiri hingga siku.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Ibid.

<sup>28</sup> Abdul Hamid, *Tata Cara Wudhu, Tayamum Dan Shalat* (Yogyakarta: Sabil, 2011).

## 7) Cara Melakukan Mandi Wajib

Mandi wajib adalah membersihkan seluruh badan dengan air untuk menghilangkan hadas besar atau junub. Mandi wajib dilakukan antara lain, karena mimpi basah bagi laki-laki atau haid bagi perempuan. Tata cara mandi wajib adalah sebagai berikut :

- 1) Dianjurkan wudu sebelum mandi
- 2) Membaca basmalah dan niat mandi wajib ketika menyiramkan air.

Niat mandi wajib :

نَوَيْتُ الْغُسْلَ لِرَفْعِ الْحَدَثِ الْأَكْبَرِ فَرْضًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya niat mandi wajib untuk menghilangkan hadas besar fardu karena Allah taala”<sup>29</sup>

- 3) Meletakkan air ke seluruh badan. Dianjurkan mendahulukan bagian kanan
- 4) Menghilangkan najis dan kotoran yang terdapat pada tubuh.<sup>30</sup>

## B. Kajian Pustaka

Penelitian sebelumnya yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

---

<sup>29</sup> An-Nawawi, *Al-Adzkar Imam An-Nawawi : Ensiklopedi Dzikir Dan Doa Yang Bersumber Dari Al-Qur'an Dan As-Sunnah*.

<sup>30</sup> Ghozali, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, vol. 4, p. .

1. Penelitian yang dilakukan Zuhro yang berjudul “Pengembangan Modul PAI Berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* Melalui Media Grafis pada Materi Fiqih Zakat di SMAN 6 Kota Tangerang Selatan.”. Hasil penelitian menunjukkan: 1). Pembelajaran modul PAI berbasis HOTS Melalui Media Grafis pada Materi Fiqih Zakat di SMAN 6 Kota Tangerang Selatan, pembelajaran efektif, menghasilkan nilai baik, memudahkan pemahaman dan penalaran peserta didik serta menunjukkan adanya peningkatan hasil pembelajaran di kelas. 2) Strategi pengembangannya meliputi : model pembelajaran berbasis proyek, simulasi, serta tugas pengayaan. 3) Faktor pendukung : keterlibatan secara aktif oleh peserta didik, faktor penghambat : pengulangan konsep memerlukan banyak waktu.<sup>31</sup>

Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan modul untuk menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah metode penelitian, dan basis yang digunakan dalam penelitian ini *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, objek dan subjek.

2. Penelitian yang dilakukan Maya Isnaeni Hadi yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Metode *Survey Question Read Recite and Review (SQ3R)* Pokok Bahasan Sejarah

---

<sup>31</sup> Zuhro, “Pengembangan Modul Pai Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Melalui Media Grafis Pada Materi Fiqih Zakat Di SMAN 6 Kota Tangerang Selatan,” *Tesis* (2020): 1–147.

Perjuangan Dakwah Nabi Muhammad Periode Madinah Kelas VII di SMP Negeri 3 Bandar Lampung.” Modul pembelajaran PAI tersebut berkualitas dan menarik serta sangat layak digunakan menurut para ahli sebagai bahan ajar PAI.<sup>32</sup>

Persamaan penelitian ini adalah mengembangkan modul pembelajaran sebagai bahan ajar PAI BP serta menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah basis yang digunakan *survey question read recite and review* (SQ3R), objek serta subjeknya.

3. Penelitian yang dilakukan Ika Rahim yang berjudul “Pengembangan E-Modul sebagai Sumber Belajar Praktek Sholat pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMP Negeri 2 Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.” Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Hasil validasi terhadap e-modul sebagai sumber belajar materi praktek sholat yang dikembangkan untuk kelas VII SMP N 2 Suliki adalah valid dengan persentase 85,3 %. (2) Hasil uji coba terhadap praktikalitas e-modul sebagai sumber belajar materi praktek sholat yang dikembangkan menunjukkan hasil praktikalitas guru 90,2 % dan praktikalitas

---

<sup>32</sup> Maya Isnaeni Hadi, “Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Metode Survey Question Read Recite and Review (SQ3R) Pokok Bahasan Sejarah Perjuangan Dakwah Nabi Muhammad Periode Madinah Kelas VII Di SMP Negeri 3 Bandar Lampung,” *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan* 2, no. 2 (2017): 156–173.

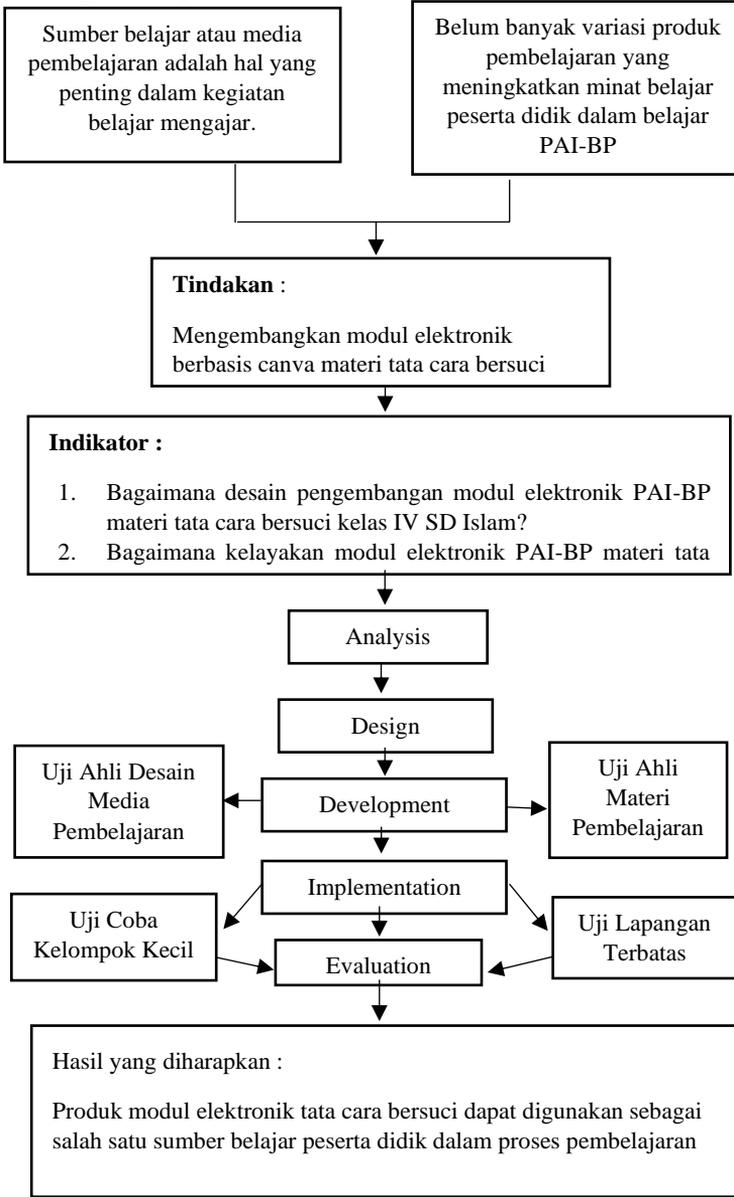
peserta didik 85,4 % dengan kategori sangat praktis yaitu dapat digunakan dalam proses pembelajaran. (3) Hasil uji coba terhadap efektifitas e-modul menunjukkan bahwa efektifitas guru 87,5 % dan efektifitas peserta didik 82 %, dengan kategori sangat efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>33</sup>

Persamaan penelitian ini adalah mengembangkan e-modul dan metode yang digunakan. Sedangkan perbedaan penelitian ini adalah objek dan subjek.

---

<sup>33</sup> Ika Rahim, "Pengembangan E-Modul Sebagai Sumber Belajar Praktek Sholat Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP Negeri 2 Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota," *skripsi IAIN Bukit Tinggi*, no. 8.5.2017 (2022): 1–81.

### C. Kerangka Berpikir



Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia yang sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan sumber belajar untuk membantu dalam proses belajar mengajar yang perlu disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik serta kondisi peserta didik sehingga peserta didik mampu memahami materi secara sistematis, efisien, dan terpadu.

E-modul berbasis canva materi tata cara bersuci adalah salah satu sumber belajar yang belum tersedia. Pengembangan modul disesuaikan dengan materi yang disampaikan dan kondisi peserta didik serta tidak menutup kemungkinan bahwa media tersebut juga sesuai dengan tuntutan dan perkembangan jaman terlebih pada jaman serba teknologi digital yang semakin pesat.

E-modul berbasis canva adalah satu pilihan yang sesuai dengan perkembangan jaman teknologi digital seperti saat ini sebagai pengembangan modul pembelajaran berupa elektronik modul (e-modul) dengan tampilan yang lebih menarik serta memiliki berbagai konten di dalamnya sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan diharapkan dari e-modul ini peserta didik dapat lebih mengeksplor pengetahuan dan informasi yang disampaikan dan mampu memberikan pengetahuan yang utuh antara ilmu agama dan ilmu umum dan tidak terjadi dikotomi ilmu pengetahuan.

### **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut.<sup>34</sup> model pengembangan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini juga mudah diterapkan pada kurikulum yang menekankan pada pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah modul elektronik (e-modul) Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis canva pada materi tata cara bersuci.

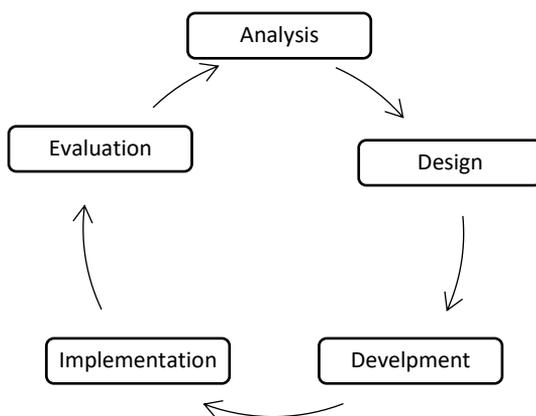
#### **A. Model Pengembangan**

Dalam penelitian ini model yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 1975. Pengembangan ADDIE merupakan akronim untuk *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran

---

<sup>34</sup> Dr sugiyono Prof., *Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&d. Intro ( PDFDrive ).Pdf, Bandung Alf, 2011.*

manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya. Model ADDIE dibuat skema sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut :



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian Model ADDIE

## B. Prosedur Pengembangan

Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate*. Tahapan atau langkah tersebut ada yang dilaksanakan secara prosedural, model instruksional

desain yang tidak prosedural atau siklikal atau boleh dimulai dari tahap tertentu, dan ada juga yang model desain pembelajaran intergratif. Berikut ini adalah tabel tahapan pengembangan desain pembelajaran model ADDIE secara prosedural :

## **1. Studi Pendahuluan**

Pada tahap ini, ada dua hal yang dilakukan yaitu Studi Literatur dan Studi Lapangan. Studi Literatur digunakan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan teoritis, ruang lingkup penelitian, kondisi pendukung, dan langkah-langkah yang paling tepat untuk mengembangkan media pembelajaran. Adapun studi literatur yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang mengacu apasa Standar isi, Standar proses, Standar penilaian, dan karakteristik media yang baik.

Sementara studi lapangan dilakukan untuk pengumpulan data penilaian kebutuhan penelitian. Adapun studi lapangan yang dilakukan aslaah menganalisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran yang akan digunakan serta menganalisis media dan bahan ajar yang telah ada atau yang telah digunakan selama ini. Secara khusus hasil yang diperoleh pada langkah awal yaitu analisis karakteristik peserta didik.<sup>35</sup> Tahapan kegiatan penelitian berdasarkan bagan pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut:

---

<sup>35</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).

Tabel 3.1 Langkah-langkah Penelitian ADDIE

<b>No.</b>	<b>Tahapan</b>	<b>Langkah-langkah</b>
<b>1.</b>	<b><i>Analysis (Analisis)</i></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menganalisis kebutuhan</li> <li>2. Menganalisis peserta didik</li> <li>3. Menganalisis kemampuan awal peserta didik</li> <li>4. Menganalisis fasilitas pendukung</li> <li>5. Menganalisis kurikulum</li> <li>6. Menganalisis tujuan pembelajaran baik yang khusus maupun umum</li> <li>7. Menganalisis tugas yang akan dikerjakan peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai</li> </ol>
<b>2.</b>	<b><i>Design (Desain)</i></b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan jadwal pengembangan</li> <li>2. Menentukan struktur materi</li> <li>3. Menentukan spesifikasi modul yang dikembangkan</li> <li>4. Membuat story board modul pembelajaran</li> </ol>

		5. Menyiapkan instrumen penilaian ahli, praktisi dan uji coba terbatas
		6. Mengidentifikasi teknologi pendukung produksi modul pembelajaran
<b>3.</b>	<b><i>Development</i></b> <b>(Pengembangan)</b>	1. Mrngembangkan modul secara konseptual
		2. Mengembangkan modul secara praktikal
<b>4.</b>	<b><i>Implementation</i></b> <b>(Implementasi)</b>	1. Mengujicobakan produk dalam jumlah terbatas
<b>5.</b>	<b><i>Evaluation</i></b> <b>(Evaluasi)</b>	1. Melakukan formatif terhadap proses yang sedang berlangsung
		2. Melakukan evaluasi sumatif terhadap efisiensi dan efektivitas produksi dan penggunaan modul pembelajaran

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah suatu proses pendefinisian apa yang telah dipelajari peserta didik melalui kegiatan seperti analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Oleh karena itu, hasil atau output dari tahap ini

berupa karakteristik peserta didik, identifikasi kebutuhan yang didasarkan atas kebutuhan.

Pada tahapan ini diawali dengan kegiatan pra-riset kepada peserta didik SDI Al-Azhar 29 Semarang yang berupa wawancara dan observasi. Hasil dari kegiatan tersebut menunjukkan bahwa salah satu materi yang dianggap sulit adalah tata cara bersuci dan mereka lebih suka ketika pembelajaran menggunakan media proyektor. Terdapat tiga jenis kegiatan analisis yang harus dilakukan oleh peneliti, yaitu: analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis instruksional.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain adalah suatu proses yang berkaitan dengan desain dalam merumuskan tujuan pembelajaran, konten, dan analisis materi pelajaran, perencanaan pembelajaran dan pemilihan media.

Tahapan desain pada penelitian ini mencakup :

- 1) Menyusun kerangka struktur Elektronik Modul
- 2) Menentukan sistematika konten dan penyajian materi yang meliputi tampilan awal (cover), petunjuk penggunaan, Kompetensi Inti (KI), materi pelajaran, dan evaluasi.
- 3) Mengumpulkan materi yang relevan dijadikan sebagai penyusun media pembelajaran.
- 4) Elektronik Modul ini dengan flipbook dan canva

- 5) Cara penggunaan dari elektronik modul dengan mengakses link yang telah tersedia dan menjelaskan sesuai langkah yang ada dalam media tersebut.
- c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah suatu proses mewujudkan *blueprint* atau desain pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Tahap ini disebut tahap produksi.

Pada tahap pengembangan ini, pembuatan E-modul sesuai dengan kerangka struktur, sistematika konten dan penyajian materinya sesuai pada tahap desain. Hasil awal dari tahapan ini akan divalidasi oleh validator.

Produk media pembelajaran E-modul ini akan divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran PAI untuk mengetahui apakah produk tersebut layak diuji cobakan pada tahap implementasi. Ahli materi berperan dalam memvalidasi isi materi tata cara bersuci yang dibahas dalam e-modul. Ahli media sendiri berperan dalam memvalidasi desain media yang dibuat. Kemudian hasil dari validasi tersebut didapatkan untuk memperbaiki produk yang dibuat sebelum diujicobakan pada peserta didik. Instrumen yang dibuat untuk memvalidasi produk yang dibuat menggunakan angket yang berbentuk skala *likert*. Validasi yang dilakukan ini termasuk salah satu tahap evaluasi secara formatif.

d. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap implementasi adalah suatu proses mewujudkan penerapan sistem pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahapan ini meliputi dua langkah yaitu implementasi penggunaan E-modul pada peserta didik mengenai media yang telah dibuat. Pada langkah pertama peserta didik melihat produk yang telah dibuat dan mengetahui cara penggunaannya. Setelah itu, peserta didik dan pendidik harus mengisi kuesioner (angket) yang sudah diberikan dan berisi instrumen penilaian media yang telah dibuat.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah suatu tahap yang berisi hasil penilaian untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil atau tidak. Tahap evaluasi dibagi menjadi dua jenis yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan dan sebagai hasilnya akan dilakukan perbaikan atau revisi terhadap produk yang dibuat. Evaluasi formatif sebenarnya sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang diajarkan. Evaluasi ini biasanya dilengkapi dengan *pretest* dan *posttest*.

Pada tahap evaluasi ini hanya dilakukan evaluasi formatif saja. Hal ini karena tujuan dari penelitian ini hanya untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat dan bukan untuk mengetahui efektivitas pada media. Oleh karena itu, evaluasi sumatif kurang sesuai digunakan pada penelitian ini sehingga tidak dilakukan.

## 2. Pengembangan Prototipe

Pengembangan prototipe ini berupa e-modul yang didasarkan terhadap analisis di lapangan dan kebutuhan peserta didik, e-modul dirancang sendiri dengan inovasi baru menggunakan canva. Berisi materi, gambar, dan video sebagai pelengkap

## 3. Uji Lapangan

Uji lapangan pada produk pengembangan Media Pembelajaran E-modul diawali dengan menggunakan kelompok lapangan terbatas kepada 20 peserta didik pada kelas IV di SD I Al-Azhar 29 Semarang. Sedangkan uji coba kelompok lebih luas kepada 30 peserta didik kelas IV Ilyasa SD I Al-Azhar 29 Semarang.

## C. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Islam Al-Azhar 29 Semarang. Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni terdiri dari dua dosen ahli materi dan media dan 1 orang guru PAI-BP untuk menilai hasil produk modul

elektronik (e-modul). Subjek kedua adalah peserta didik kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 Semarang untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan e-modul PAI-BP. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik *Purposive Sampling* dianggap paling sesuai sehingga hasil penelitian akan terjamin.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Tahap penting dalam penelitian adalah pengumpulan data, karena penelitian memiliki tujuan utama untuk mendapatkan data sesuai dengan standar yang ditetapkan. Teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

a. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara lisan kepada guru PAI-BP di SD I Al-Azhar 29 Semarang yaitu Bapak Rusdin selaku pendidik PAI di kelas IV dan 5 peserta didik dari kelas IV Ilyas. Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi tentang proses belajar mengajar, media yang digunakan dan permasalahan yang dialami oleh peserta didik di SD I Al-Azhar 29 Semarang.

b. Kuesioner atau Angket

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara responden menjawab seperangkat pernyataan atau pertanyaan yang diberikan. Terdapat dua tipe

pertanyaan dalam kuesioner yaitu terbuka dan tertutup. Dua tipe kuesioner tersebut memiliki perbedaan, berikut perbedaannya:

- 1) Kuesioner terbuka yaitu jenis kuesioner yang memberikan kebebasan responden dalam menjawab dan jawabannya berupa uraian. Kuesioner terbuka digunakan pada saat wawancara untuk mengetahui informasi tentang proses belajar mengajar, media yang digunakan dan permasalahan yang dialami oleh peserta didik.
- 2) Kuesioner tertutup yaitu jenis kuesioner yang jawabannya sudah ditentukan, responden memilih jawaban dengan cara mencentang atau melingkarinya saja. Kuesioner ini untuk mengetahui kelayakan produk oleh validator dan peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan tipe kuesioner pertanyaan tertutup dan terbuka. Tujuannya agar responden lebih cepat dan mudah dalam pengisiannya serta peneliti ringan dalam menganalisis hasilnya. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk melakukan analisis angket kebutuhan, memperoleh informasi atau data mengenai kelayakan e-modul dari dosen ahli, uji keterbacaan dan respon peserta didik terhadap produk yang dihasilkan berupa lembar cek list, serta lembar kritik dan saran. Lembar penilaian menggunakan skala *likert* dengan skor 1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik.

c. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, maupun karya-karya yang monumental bagi seseorang. Dokumentasi hasil penelitian akan semakin kredibel apabila didukung dengan adanya foto dan data dari peserta didik. Pengeumpulan data dokumentasi pada penelitian dilakukan dengan mengambil data pembelajaran peserta didik, daftar hadir, RPP, Silabus, Prota dan Promes, dengan demikian data-data tersebut dapat digunakan untuk mendukung hasil penelitian.

#### **E. Teknik Analisa Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan oleh dosen ahli. Sedangkan data statistik berbentuk angka yang menjelaskan hasil dari kelayakan produk yang dikembangkan merupakan data kuantitatif. Peneliti menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

##### **a. Analisis Data Angket Validasi**

Uji validasi dilakukan oleh 2 dosen ahli dan pendidik setelah produk jadi. Produk diberikan kepada 2 dosen ahli dan pendidik untuk diuji kelayakannya. Pengujian kelayakan produk dilakukan dengan dosen ahli mengisi angket validasi yang dibuat oleh peneliti. Angket tersebut menggunakan skala likert yang memiliki lima alternatif jawaban ditunjukkan tabel berikut :

Tabel 3.2 Skala Likert

No	Pilihan jawaban	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

Data yang diperoleh dari kuesioner atau angket, kemudian dihitung persentasenya dengan

$$P = \frac{\sum Skor (n)}{\sum Skor Tertinggi (N)} \times 100\%$$

Hasil persentase skor (%) data kelayakan selanjutnya dikonversikan dengan kriteria pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Kriteria Validitas

Kriteria	Interpretasi Skor
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < P \leq 80\%$	Layak
$40\% < P \leq 60\%$	Kurang Layak
$20\% < P \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

b. Analisis Data Angket Peserta Didik

Hasil penilaian angket selanjutnya dianalisis untuk diketahui tingkat kualitas e-modul berdasarkan penilaian peserta didik. Data yang diperoleh dari kuesioner atau angket, selanjutnya dihitung menggunakan persamaan berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Angket tersebut menggunakan menggunakan skala likert ditunjukkan pada tabel berikut :

Tabel 3.4 Kriteria Validitas

<b>Kriteria</b>	<b>Interpretasi Skor</b>
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < P \leq 80\%$	Layak
$40\% < P \leq 60\%$	Kurang Layak
$20\% < P \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < P \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

## BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISA DATA

### A. Deskripsi Prototipe Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran E-modul Interaktif yang didalamnya termuat nilai- nilai *local wisdom* dan juga adanya peta konsep (*Mind Mapping*), sedangkan materi yang digunakan dalam media ini yaitu materi tata cara bersuci untuk peserta didik SD kelas IV. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan peneliti ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch pada tahun 1975 dan telah dilakukan perubahan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Adapun aplikasi dalam pembuatan E-modul Interaktif ini ada beberapa tahapan, antara lain:

#### 1. Tahap *Analyze* (Analisis) Identifikasi Masalah

Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran PAI-BP. Analisis masalah yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah yaitu menggunakan metode analisis kebutuhan peserta didik dengan cara melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik serta melakukan observasi terhadap pembelajaran kelas selama observasi awal.

Wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran PAI-BP yang bertujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan, metode pembelajaran yang digunakan, model pembelajaran yang

digunakan, dan media pembelajaran yang digunakan. Wawancara dilakukan menggunakan draf pertanyaan yang sudah tersusun secara sistematis.

Hasil wawancara diketahui bahwa materi yang dianggap sulit oleh kelas IV antara lain kisah nabi dan tata cara bersuci. Guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan pembelajaran. Disamping itu, pendidik juga menggunakan media pembelajaran seperti buku paket PAI-BP kelas IV dan proyektor. Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran PAI-BP kelas IV adalah kurikulum merdeka, tetapi untuk RPP, Silabus, Prota, dan Promes masih dalam proses untuk menuju kurikulum merdeka.<sup>36</sup>

Tahap analisis yang selanjutnya adalah observasi pembelajaran yang ada di kelas. Observasi dilakukan pada tanggal 17 Januari. Tujuan dari observasi yaitu untuk mengetahui proses pembelajaran, bahan dan media yang digunakan serta susasana kelas saat pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini diketahui bahwa pembelajaran disebagian kelas ada kelas yang cukup tenang dan kondusif, dan sebagian lainnya masih kurang kondusif karena sedikit gaduh. Peserta didik ada yang sedang mendengarkan tetapi ada yang merasa bosan dan bermain sendiri dengan teman lainnya. Media pembelajaran yang digunakan pendidik adalah proyektor dan papan tulis, sedangkan dalam pembelajarannya menggunakan sumber

---

<sup>36</sup> Wawancara dengan bapak Rusdin, tanggal 20 Februari 2023 di SD I Al-Azhar 29 Semarang

belajar berupa buku paket. Pendidik menggunakan metode ceramah dan presentasi menampilkan video youtube dan PPT.

Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi dapat diketahui bahwa metode, model, dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sangat penting untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu evaluasi yang dilakukan oleh guru juga sangat penting dalam menggali pengetahuan peserta didik setelah melakukan pembelajaran. Cara menggali pengetahuan peserta didik salah satunya dengan memberikan umpan balik (*feed back*) baik berupa pertanyaan atau bisa juga melalui model pembelajaran di akhir pembelajaran. Adanya model pembelajaran juga membuat peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas lebih banyak menggunakan proyektor. Hal ini karena lebih mudah dalam menggunakan. Salah satu media pembelajaran yang pernah dilakukan yaitu menggunakan tayangan video Youtube yang terkait dengan materi. Adanya tayangan video tersebut membuat peserta didik senang. Oleh karena itu dalam penelitian ini dibuatlah media pembelajaran yang bersifat interaktif agar peserta didik dalam memahami pembelajaran lebih mudah dan bersifat menyenangkan.

Media pembelajaran yang dibuat ini merupakan media pembelajaran berupa E-modul yang dapat diakses dimanapun dan

kapanpun. Sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik untuk belajar. E-modul ini tidak hanya berisi materi tetapi berisi video dan game yang menyenangkan. Selain itu, terdapat bentuk evaluasi berbentuk game yang membuat peserta didik tidak merasa tegang.

## 2. Tahap *Design* (desain)

Pada tahap desain ini membahas mengenai permasalahan yang didapatkan dari tahap analisis kemudian digunakan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran. Pada tahap analisis didapatkan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru lebih banyak menggunakan proyektor dengan metode ceramah,

### a. Rancangan awal cover

Tampilan cover pada e-modul ini bersisi tentang mata pelajaran yaitu Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Satuan pendidikan pada media pembelajaran tersebut ditujukan untuk peserta didik Sekolah Dasar (SD) kelas IV. Selain itu juga terdapat background media yang bernuansa islami. Bentuk tampilan cover media dapat dilihat pada gambar



Gambar 4. 1 Rancangan Sampul

b. Rancangan awal kata pengantar

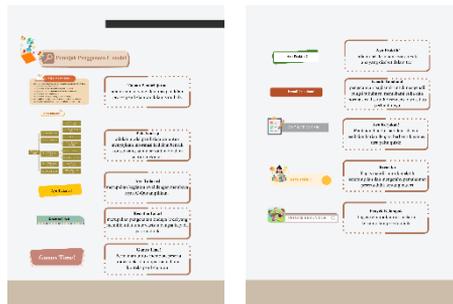
Tampilan kata pengantar ini berisi kata pengantar pembuatan E-modul. Selain itu, terdapat ornamen-ornamen islami. Bentuk tampilan awal media ini dilihat pada gambar



Gambar 4. 2 Rancangan Awal Kata Pengantar

c. Rancangan awal petunjuk penggunaan E-Modul

Pada bagian petunjuk penggunaan, berisi mengenai icon dan keterangan untuk membantu pengguna baik pendidik dan peserta didik dalam menggunakan media. Pada icon petunjuk penggunaan ada dua halaman. Bentuk tampilan petunjuk penggunaan dapat dilihat pada gambar



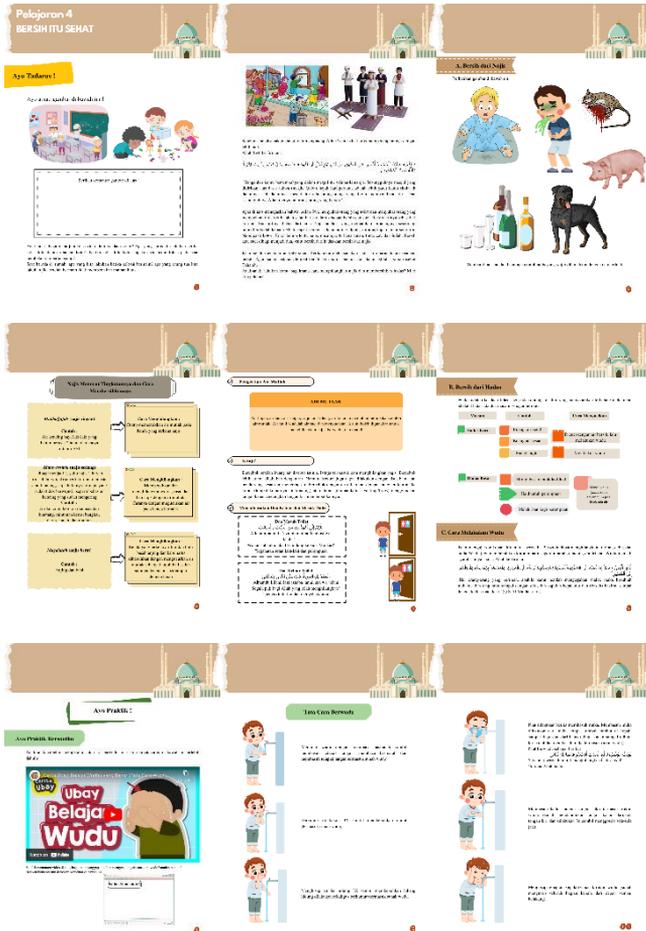
Gambar 4. 3 Rancangan Awal Petunjuk Penggunaan

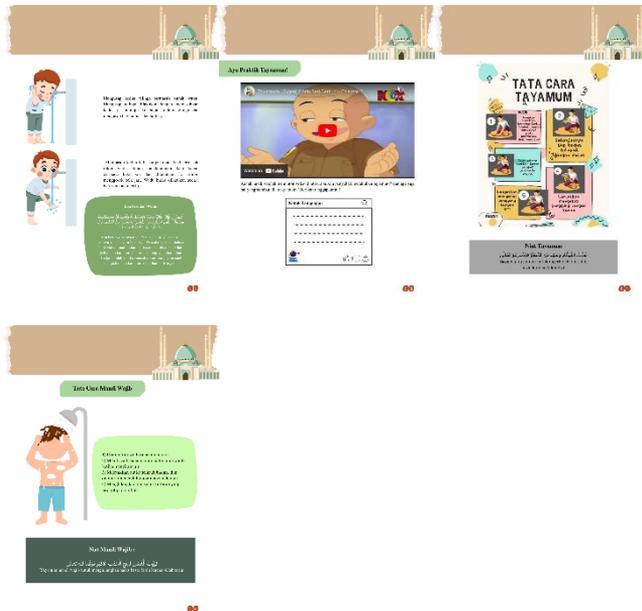
d. Rancangan awal tujuan pembelajaran

Pada bagian ini berisi mengenai Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran. Bentuk tampilan kompetensi pembelajaran dapat dilihat pada gambar



digunakan untuk membantu pemahaman peserta didik. Adapun materi yang dibahas mengenai pengertian bersuci, macam-macam najis, hadas kecil dan besar, tata cara bersuci dari najis, hadas kecil dan besar. Bentuk tampilan dari uraian materi dapat dilihat pada gambar





Gambar 4. 6 Rancangan Awal Uraian Materi

g. Rancangan awal kearifan lokal

Pada bagian ini mengenalkan mengenai budaya lokal yang memiliki nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan sebagai refleksi diri. Selain itu, dilengkapi dengan gambar yang berkaitan. Bentuk tampilan dari kearifan lokal dapat dilihat pada gambar



Gambar 4. 7 Rancangan Awal Kearifan Lokal

h. Rencana awal permainan

Pada bagian ini terdapat *game* untuk *ice breaking* sekaligus untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang materi yang sudah dipelajari. Terdapat dua *game* atau permainan yaitu *game puzzle* dan teka-teki silang. Bentuk tampilan permainan dapat dilihat pada gambar



Gambar 4. 8 Rancangan Awal Permainan

i. Rancangan awal pendidikan seksual

Pada bagian ini berisi mengenai selipan pendidikan seksual anak usia dini. Mereka harus mengenali bagian tubuh mereka yang boleh disentuh atau tidak boleh disentuh dan diharapkan tidak terjadi pelecehan seksual pada anak-anak. Mereka juga diharapkan dapat bercerita kepada orang tua mereka jika terjadi pelecehan. Agar orang tua mereka mengetahui apa yang terjadi kepada anak. Terdapat video dan juga poster mengenai kenali tubuhmu. Bentuk tampilan pendidikan seksual dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 9 Rancangan Awal Pendidikan Seksual

j. Rancangan awal tugas individu dan tugas kelompok

Pada bagian ini berisi mengenai tugas individu dan tugas kelompok, yaitu berupa membuat *mind mapping* dan klipings bersama teman. Bentuk tampilan tugas individu dan tugas kelompok dapat dilihat pada gambar.



Gambar 4. 10 Rancangan Awal Tugas

k. Rancangan awal rangkuman

Pada bagian ini berisi rangkuman materi dari yang telah dipelajari di bab tata cara bersuci. Bentuk tampilan dari rangkuman dapat dilihat pada gambar



Gambar 4. 11 Rancangan Awal Rangkuman

l. Rancangan awal evaluasi

Pada bagian evaluasi ini ada tiga komponen yaitu link untuk mengerjakan soal, petunjuk pengerjaan dan barcode yang juga bisa untuk mengakses soal *Quizizz*. Petunjuk pengerjaan berisi

mengenai tata cara mengerjakan soal di *Quizizz*. Setelah peserta didik paham dengan tata caranya kemudian dapat mengeklik link dan memasukkan kode yang tersedia dan mulai untuk memulai mengerjakan soal pilihan ganda dan isian. Soal pilihan ganda yang ditampilkan pada media ini terdapat sepuluh soal. Masing-masing soal pilihan ganda terdapat lima 4 pilihan yang dapat dipilih oleh peserta didik dalam menjawab soal. Selain itu, terdapat isian singkat yang bisa langsung diketik serta terdapat esai yang jawabannya juga bisa langsung diketik. Pada bagian akhir dari soal pilihan ganda yang telah dikerjakan maka akan langsung mengetahui hasil nilai atau perolehan nilai dari mengerjakan soal tersebut. Bentuk tampilan dari evaluasi dapat dilihat pada gambar



Gambar 4. 12 Rancangan Awal Evaluasi

### 3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini membahas mengenai pengembangan produk media pembelajaran E-modul. Setelah produk yang dirancang pada tahap desain matang maka akan dikembangkan pada tahap ini. Tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan produk akhir yang sudah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data uji coba yang kemudian baru akan diterapkan atau implementasi pada peserta didik.

Pada tahap ini pengembangan diawali dengan validasi produk E-modul. Tujuan dari validasi produk ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kualitas dari E-modul. Adapun validasi dari E-modul ini divalidasi oleh para ahli yang terkait, seperti ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Para ahli validasi akan menilai E-modul berdasarkan bidangnya. Ahli media akan menilai kelayakan dan kualitas dari desain media, ahli materi yang memvalidasi produk ini adalah Dr. Hamdan Husein Batubarat, M.Pd.I. selanjutnya ahli materi yang akan menilai isi konten dari materi tata cata bersuci, ahli materi yang memvalidasi produk ini adalah Dr. Hj. Lutfiyah, S.Ag., M.S.I. Ahli validasi yang terakhir adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang akan memvalidasi kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang dilihat dari segi desain media, isi konten materi sebelum diujikan pada peserta didik. Adapun hasil dari validasi produk media tersebut adalah:

a. Validasi ahli media

Pada uji ahli media ini akan menilai desain atau rancangan media yang telah dibuat. Ahli media yang memvalidasi produk media ini adalah Dr. Hamdan Husein Batubarat, M.Pd.I. Beliau merupakan dosen Pendidikan Guru MI (PGMI) UIN Walisongo Semarang. Aspek yang dinilai oleh ahli media antara lain komponen penyajian dan komponen kegrafikan. Adapun hasil dari validasi E-modul secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Perhitungan hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 1 Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	No.	Validator	$\sum$ Per Aspek	Skor rata-rata	Persentase kelayakan
Komponen penyajian	1	4	55	4,6	92%
	2	5			
	3	5			
	4	5			
	5	5			
	6	5			
	7	4			
	8	4			
	9	5			
	10	5			
	11	4			
	12	4			
	13	3	11	3,7	73%

Komponen kegrafikan	14	5			
	15	3			
Jumlah rerata		4,4	66	4,1	83%

Berdasarkan pada hasil perhitungan ahli media mengenai desain atau rancangan e-modul dapat diketahui bahwa e-modul memperoleh rata-rata nilai kelayakan sebesar 83%. Oleh karena itu e-modul dikategorikan sangat layak .Dengan dilakukan revisi berdasarkan masukan atau saran ahli media, agar media yang dibuat menjadi lebih menarik dan siap untuk diujicobakan pada peserta didik. Bagian yang harus dilakukan revisi adalah sbagai berikut :

1) Bagian sampul

Pada bagian sampul, ukuran logo tidak sejajar sehingga membuat kurang bagus dilihat. Selain logo, ilustrasi sampul kurang bagus. Hal ini dikarenakan gambar manusia terlihat seolah melayang. Selanjutnya, teks “presented” to dan “a modul by” posisinya kurang tepat dengan latarnya serta bahasanya tidak konsisten dengan bahasa judul dan teks lainnya. Terakhir, penulisan “SD kelas IV” tidak umum karena biasanya adalah “Kelas IV SD”. Adapun perubahan untuk sampul dapat dilihat pada gambar.



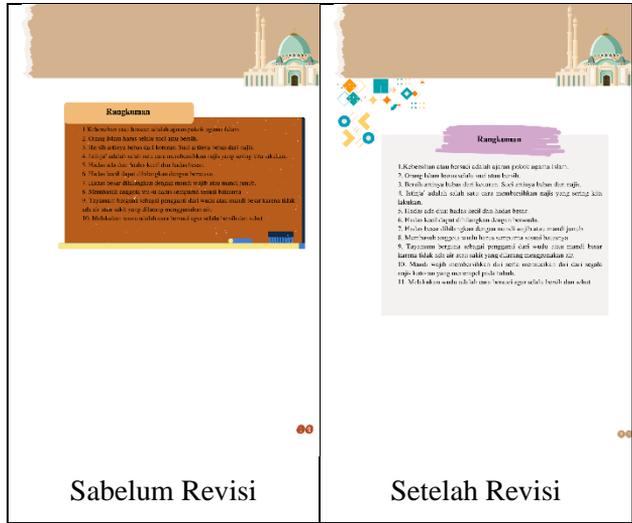
Gambar 4. 13 Revisi Sampul

2) Keterbacaan teks pada buku

Keterbacaan teks pada buku kurang baik karena ukuran huruf tidak konsisten, dan beberapa teks terlalu kecil. Adapun perubahan tersebut dapat dilihat pada gambar

3) Bagian rangkuman

*Background* (latar belakang) kotak teks pada rangkuman terlalu gelap. Perubahan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. 14 Revisi Rangkuman

#### 4) Bagian Game

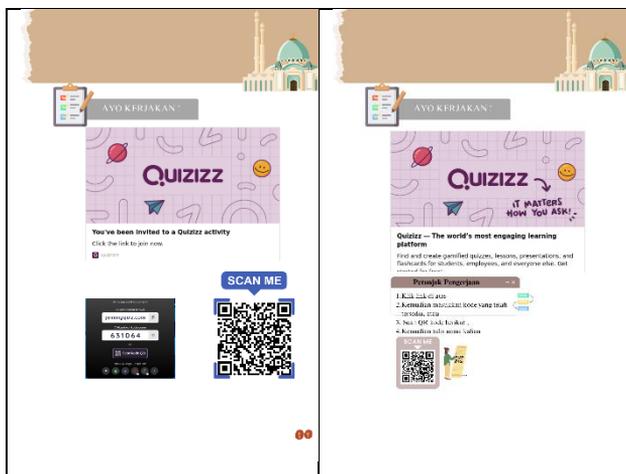
Pada bagian ini tidak terdapat petunjuk pengerjaan game. Perubahan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 4. 15 Revisi Permainan

#### 5) Bagian Evaluasi

Pada bagian ini tidak terdapat petunjuk pengerjaan *Quizziz*. Perubahan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 4. 16 Revisi Evaluasi

b. Validasi ahli materi

Pada uji ahli materi akan menilai mengenai isi dari konten materi yang ada dalam media tersebut. Ahli materi yang memvalidasi e-modul ini adalah Dr. Hj. Lutfiyah, S.Ag., M.S.I. Beliau merupakan dosen Pendidikan Agama Islam (PAI) UIN Walisongo Semarang. Aspek yang dinilai antara lain aspek kelayakan materi dan aspek kebahasaan. Adapun hasil validasi e-modul, selengkapnya dapat dilihat pada lampiran. Perhitungan hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah

Tabel 4. 2 Perhitungan Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek penilaian	No.	Validator	$\Sigma$ per aspek	Skor rata-rata	Persentase kelayakan
Kelayakan aspek materi	1	4	41	4,1	82%
	2	4			
	3	4			
	4	4			
	5	4			
	6	4			
	7	4			
	8	3			
	9	5			
	10	5			
Kelayakan aspek kebahasaan	1	4	13	4,3	87%
	2	4			
	3	5			
Jumlah rerata		4,2	54	4,2	84%

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi diketahui bahwa e-modul yang dibuat mendapat nilai rata-rata sebesar 84%. Oleh karena itu, e-modul yang dibuat dikategorikan sangat layak. Namun e-modul terdapat revisi berdasarkan saran dan masukan agar



di SDI Al-Azhar 29. Adapun hasil dari validasi e-modul selengkapnya oleh guru PAI dapat dilihat pada lampiran. Aspek yang dinilai antara lain, kesesuaian materi, kebahasaan, kelayakan penyajian dan komponen kegrafikan. Hasil validasi oleh guru PAI dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4. 3 Perhitungan Hasil Validasi Guru PAI

Aspek Penilaian	No.	Validator	$\Sigma$ per aspek	Skor rata-rata	Persentase kelayakan
Kesesuaian materi	1	5	20	4	80%
	2	4			
	3	3			
	4	4			
	5	4			
Kebahasaan	6	5	8	4	80%
	7	3			
Kelayakan penyajian	8	4	17	4,3	85%
	9	5			
	10	4			
	11	4			
Komponen kegrafikan	12	5	16	4	80%
	13	3			
	14	4			
	15	4			
Jumlah rerata		4,1	61	4,1	81%

Berdasarkan hasil validasi yang sudah dilakukan oleh guru mata pelajaran PAI dapat diketahui bahwa hasil validasi

pada e-modul yang dibuat mendapatkan nilai rata-rata presentasi kelayakan sebesar 81%. Oleh karena itu e-modul yang dibuat dikategorikan sangat layak. Namun e-modul tetap terdapat revisi berdasarkan saran atau masukan agar lebih baik saat diujicobakan pada peserta didik. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh guru mata pelajaran PAI sebagai berikut

1) Kepenulisan

Pada bagian ini penulisan terjemah dari ayat al-Quran seharusnya dicetak miring dan lebih menjorok dan disertakan nama ayat serta memperbesar ukuran ayat. Selain itu, spasi menjadi 1,5 dan memberi poin pada setiap subbab.

2) Menambah materi Iman dan Taqwa (Imtaq)

Sebagai media dalam pembelajaran PAI harus memberikan pengetahuan mengenai ayat, hadis, pesan sahabat, mapun kisah nabi yang berhubungan dengan materi yang dibahas. Penulis memilih untuk menambahkan kisah nabi yang berhubungan dengan taharah.





Gambar 4. 19 Penambahan mengenai mandi wajib

E-modul PAI yang telah melalui tahap revisi ini secara lengkap dapat diakses melalui link <https://bitly.ws/VhiS>.

#### 4. Tahap *implementation* (Pelaksanaan)

Pada tahap ini akan membahas mengenai pemanfaatan atau penggunaan e-modul ini pada peserta didik setelah e-modul mendapat saran atau masukan dari para ahli validasi. Tahap sebelumnya e-modul tersebut mendapatkan saran atau masukan sehingga produk siap untuk diujicobakan pada peserta didik. Tujuan dari tahap ini yakni untuk mengetahui kelayakan produk dengan melihat tanggapan dari peserta didik dari angket yang telah dibuat. Peserta didik juga dapat mengetahui cara penggunaan dari produk tersebut.

Peserta didik yang dijadikan sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDI Al-Azhar 29 Semarang. Penelitian ini diikuti sebanyak 50 responden, dengan keterangan sebagai berikut:

a) Uji Lapangan Terbatas

Uji lapangan terbatas diikuti sebanyak 20 responden yang berasal dari kelas IV Ilyas. Hasil tanggapan dari peserta didik dapat dilihat pada lampiran. Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik dapat diketahui bahwa e-modul yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 82%. Oleh karena itu e-modul mendapat kategori sangat layak, sehingga produk tersebut bisa digunakan sebagai sumber belajar untuk peserta didik. Berikut merupakan tabel rekapitulasi

No	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
1.	Saya mengetahui adanya Media Pembelajaran E-Modul berbasis canva pada mata pelajaran PAI materi Tata Cara Bersuci	91%	Sangat layak
2.	Saya menjadi aktif dan mandiri untuk belajar Tata Cara Bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva ini	69%	Layak
3.	Saya tertarik dan termotivasi dengan desain E-Modul berbasis canva materi tata cara bersuci ini	80%	Sangat layak

4.	Saya lebih mudah memahami materi tata cara bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva	81%	Sangat layak
5.	Saya lebih memahami materi dengan adanya E-Modul ini, karena materi disajikan dengan runtut dan sesuai konsep	80%	Layak
6.	Saya dapat memahami bahasa dan penulisan materi tata cara bersuci dengan mudah pada E-Modul	77%	Layak
7.	Saya dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan mengasah pengetahuan dengan adanya game sederhana pada E-Modul	84%	Sangat layak
8.	Saya antusias dengan E-Modul ini karena mudah dalam penggunaannya	85%	Sangat layak
9.	Saya lebih mudah menggunakan E-Modul ini karena adanya petunjuk penggunaan di dalamnya	84%	Sangat layak
10.	Saya dapat belajar dengan mudah dimanapun dan kapanpun dengan adanya E-Modul ini	85%	Sangat layak

b) Uji Lapangan Luas

Uji lapangan luas diikuti sebanyak 20 responden yang berasal dari kelas IV Ilyasa. Hasil tanggapan dari peserta didik dapat diketahui bahwa e-modul yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 84%. Oleh

karena itu e-modul mendapat kategori sangat layak, sehingga produk tersebut bisa digunakan sebagai sumber belajar untuk peserta didik.

No	Aspek yang Dinilai	Persentase	Kategori
1.	Saya mengetahui adanya Media Pembelajaran E-Modul berbasis canva pada mata pelajaran PAI materi Tata Cara Bersuci	92%	Sangat layak
2.	Saya menjadi aktif dan mandiri untuk belajar Tata Cara Bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva ini	83%	Sangat layak
3.	Saya tertarik dan termotivasi dengan desain E-Modul berbasis canva materi tata cara bersuci ini	85%	Sangat layak
4.	Saya lebih mudah memahami materi tata cara bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva	80%	Sangat layak
5.	Saya lebih memahami materi dengan adanya E-Modul ini, karena materi disajikan dengan runtut dan sesuai konsep	80%	Sangat layak
6.	Saya dapat memahami bahasa dan penulisan	81%	Sangat layak

	materi tata cara bersuci dengan mudah pada E-Modul		
7.	Saya dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan mengasah pengetahuan dengan adanya game sederhana pada E-Modul	86%	Sangat layak
8.	Saya antusias dengan E-Modul ini karena mudah dalam penggunaannya	87%	Sangat layak
9.	Saya lebih mudah menggunakan E-Modul ini karena adanya petunjuk penggunaan di dalamnya	82%	Sangat layak
10.	Saya dapat belajar dengan mudah dimanapun dan kapanpun dengan adanya E-Modul ini	86%	Sangat layak

#### 5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini berisi mengenai hasil penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi model ADDIE terdapat dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan dan sebagai hasilnya akan dilakukan perbaikan atau revisi terhadap produk yang dibuat.

Evaluasi formasi ini sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang diajarkan. Evaluasi ini biasanya dilengkapi dengan *pretest* dan *posttest*.

Pada penelitian ini hanya menggunakan evaluasi formatif saja, hal ini karena disesuaikan dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan e-modul yang dibuat, sehingga bukan untuk mengetahui efektivitas produk. Tahap evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada revisi atau perbaikan dari para ahli validasi yang berupa saran atau masukan untuk memperbaiki produk menjadi lebih baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar.

## **B. Analisa Data**

Pada penelitian ini menghasilkan suatu produk yang berupa e-modul yang didalamnya terdapat game online sederhana dan dilengkapi video untuk menambah pemahaman peserta didik. Produk media yang dihasilkan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil angket ahli validasi dan tanggapan peserta didik. Sedangkan data

kualitatif diperoleh dari hasil wawancara guru dan peserta didik serta observasi di kelas.

#### 1. Tahap *Analysis* (Analisis) Data

Data awal penelitian ini diambil dari tahap analisis berupa wawancara dan observasi sehingga diperoleh hasil analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi sehingga menyebabkan pembelajaran kurang menyenangkan. Peserta didik lebih senang ketika disuguhkan dengan video yang berkaitan dengan materi. Pada pembelajaran yang menyenangkan harus ada perpaduan antara metode, model, dan media pembelajaran yang saling berkaitan serta dikemas dengan kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang dianggap sulit. Salah satu materi yang dianggap sulit yaitu tata cara bersuci, karena materi ini terdapat praktik-praktik yang dilakukan serta penghafalan niat dan gerakan-gerakan ketika melakukan sholat, tayamum dan mandi wajib. Oleh karena itu, dibutuhkan video atau peragaan atau model untuk mengatasi masalah tersebut, sehingga dalam penelitian ini membuat produk e-modul yang terdapat video yang menyenangkan serta contoh untuk melakukan praktik tersebut.

#### 2. Tahap *Design* (Desain)

Setelah menemukan masalah pada tahap analisis, kemudian beralih ke tahap selanjutnya yaitu desain. Tahap desain ini merupakan tahap perancangan produk yang dibuat berdasarkan analisis kebutuhan yang ditemukan pada tahap sebelumnya. Produk yang dibuat berupa E-modul yang didalamnya terdapat video dan game sederhana. Pada tahap ini bersisi mengenai tahap yang dilakukan untuk merancang media yang dibuat.

Pada tahap desain ada beberapa langkah yang dilakukan. Langkah awal pembuatan e-modul PAI yakni dengan merancang atau menyusun kerangka media berupa menentukan tampilan, desain latar belakang, simbol atau icon yang berkaitan, video dan gambar yang digunakan, setelah kerangka selesai, dibuat pada canva dalam bentuk flipbook. Canva sendiri merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam desain untuk digunakan. Selanjutnya menentukan sistematika konten dan penyajian materi yang meliputi sampul, petunjuk penggunaan, Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi pembelajaran, game sederhana, imtaq dan evaluasi. Penyajian materi yang ada dalam media berasal dari referensi yang disusun dan berdasarkan sumber yang terpercaya dan dapat

dipertanggungjawabkan, seperti buku, jurnal karya ilmiah dan lain-lain. Langkah terakhir dari tahap ini yaitu terbentuklah rancangan awal produk.

### 3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap *Development* atau pengembangan ini merupakan tahap awal dilakukan setelah tahap desain dan sudah terbentuk produk awal kemudian akan divalidasi oleh para ahli yang berkaitan dengan media yang dibuat. Adapun para ahli tersebut seperti ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran PAI. Adapun hasil dari rancangan awal produk mendapat nilai validasi kelayakan pada ahli media sebesar 83% dan hasil validasinya dilihat pada tabel 4.1. Pada ahli materi mendapat nilai kelayakan sebesar 84% dan hasil validasinya dapat dilihat pada tabel 4.2. Ahli validasi terakhir yaitu pada guru mata pelajaran PAI mendapat nilai sebesar 81% dan hasil validasinya bisa dilihat pada tabel 4.3 sehingga mendapat nilai rata-rata kelayakan sebesar 83% dan mendapat kategori sangat layak.

### 4. Tahap *Implementation* (Pelaksanaan)

E-modul yang sudah melewati tahap *development* atau pengembangan kemudian berlanjut pada tahap *Implementation* atau pelaksanaan. Pada tahap ini e-modul yang dibuat akan diujicobakan pada peserta didik. Jenis data yang diambil dari tahap ini yaitu angket, wawancara, dan

observasi. Berdasarkan angket yang sudah disebar pada peserta didik dapat diketahui bahwa hasil angket mendapat nilai rata-rata kelayakan sebesar 83% sehingga mendapat kategori sangat layak. Hasil wawancara dan observasi dari data dapat diketahui bahwa e-modul mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan e-modul pada tahap *Implementation* atau pelaksanaan antara lain:

- a. Materi yang disampaikan dan ditampilkan mudah dipahami.
- b. Pembelajaran di kelas menjadi lebih bervariasi.
- c. Adanya video dan game sederhana yang berkaitan dengan materi membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Kekurangan e-modul pada tahap *implementation* atau pelaksanaan antara lain :

- a. Waktu yang tersedia cukup singkat sehingga media harus dipercepat.
- b. Proyektor yang digunakan sulit merespon, sehingga sedikit lama untuk bisa menampilkan media.

Selain menganalisis dari hasil wawancara, peneliti juga melakukan observasi pada tahap pelaksanaan ini. Hasil observasi tersebut adalah peserta didik memberikan respon yang berbeda ketika e-modul ditampilkan. Suasana kelas

kondusif ketika dilakukan uji coba terhadap peserta didik. Peserta didik senang ketika adanya tampilan video dan bisa bermain game sederhana.

Berdasarkan data yang sudah diambil pada penelitian dapat disimpulkan bahwa:

a. Hasil Kelayakan E-Modul

E-modul PAI mendapat respon yang baik untuk dijadikan sumber belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil kelayakan yang berasal dari angket validasi dan angket penilaian dari peserta didik. Oleh karena itu e-modul ini layak digunakan sebagai sumber belajar dan digunakan sebagai salah satu untuk membantu pemahaman peserta didik terhadap materi tata cara bersuci.

b. Cara Penggunaan E-Modul

E-modul PAI dapat diakses melalui link <https://bitly.ws/VhiS>. Sehingga peserta didik dapat membuka e-modul yang berisi materi tentang tata cara bersuci. Peserta didik merasa antusias karena adanya video dan game yang menarik.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini berisi mengenai hasil penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi model ADDIE terdapat dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang digunakan untuk

mengetahui kualitas produk yang dihasilkan dan sebagai hasilnya akan dilakukan perbaikan atau revisi terhadap produk yang dibuat. Evaluasi formasi ini sudah dilakukan pada tahap sebelumnya. Sedangkan evaluasi sumatif adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang diajarkan. Evaluasi ini biasanya dilengkapi dengan *pretest* dan *posttest*.

Pada penelitian ini hanya menggunakan evaluasi formatif saja, hal ini karena disesuaikan dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kelayakan e-modul yang dibuat, sehingga bukan untuk mengetahui efektivitas produk. Tahap evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada revisi atau perbaikan dari para ahli validasi yang berupa saran atau masukan untuk memperbaiki produk menjadi lebih baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar.

### **C. Prototipe Hasil Pengembangan**

Produk pembelajaran PAI yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini yaitu media berbentuk e-modul dengan materi tata cara bersuci. Produk ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Aplikasi yang digunakan dalam produk ini yakni canva. Adapun beberapa hal yang terdapat dalam media ini sebagai berikut:

1. Materi yang dibahas yaitu materi tata cara bersuci untuk kelas IV SD.
2. E-modul dibuat menggunakan aplikasi Canva sehingga dikemas dalam bentuk teks, gambar, video, dan poster.
3. Pada e-modul terdapat video yang berkaitan dengan materi sehingga peserta didik lebih memahami materi.
4. Pada e-modul juga terdapat game sederhana yang menyenangkan serta berkaitan dengan materi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul elektronik (e-modul) berbasis canva sebagai sumber belajar materi tata cara bersuci dapat disimpulkan bahwa :

1. Desain pengembangan modul elektronik (e-modul) materi tata cara bersuci pada penelitian ini dikembangkan menggunakan aplikasi Canva yang dilengkapi teks, gambar, video, dan game sederhana yang menarik untuk peserta didik dan menambah motivasi belajar pada peserta didik. E-modul ini dapat diakses melalui url maupun link <https://bitly.ws/VhiS> secara online pada komputer, laptop, serta *smartphone*.
2. E-modul tersebut layak digunakan sebagai sumber belajar yang didasarkan pada penilaian ahli validasi dan tanggapan peserta didik. Penilaian ahli media mendapat persentase sebesar 83% dengan kategori sangat layak, ahli materi mendapat persentase sebesar 83% dengan kategori sangat layak dan guru mata pelajaran PAI mendapat persentase sebesar 81% dengan kategori sangat layak. Rata-rata penilaian dari para ahli adalah 83% sehingga dalam kategori sangat layak dan tanggapan peserta didik dalam uji lapangan terbatas dan uji lapangan luas mendapat persentase sebesar 83% dalam kategori sangat layak. Oleh karena itu hasil penilaian produk secara keseluruhan layak dijadikan sebagai salah satu sumber belajar.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul elektronik berbasis canva sebagai sumber belajar materi tata cara bersuci, maka peneliti memberikan saran yang dapat dijadikan rekomendasi sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya, agar dilakukan penelitian yang lebih mendalam dengan menguji efektivitas dan efisisensi produk dengan sampel dari sekolah lain.
2. Bagi pendidik, sebaiknya menambah kreatifitas dan inovasi dalam membuat media pembelajaran. Pendidik juga harus memanfaatkan teknologi yang semakin canggih.
3. Bagi peserta didik, hendaknya peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar melalui media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Nur. “Pengajaran Dan Pembelajaran Di Era Digital.” *IQ (Ilmu Al-qur’an): Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 01 (1970): 117–129.
- Al-Bukhari, Muhammad bin Ismail. *Terjemah Shahih Al-Bukhari*. Jilid 6., n.d.
- An-Nawawi, Imam. *Al-Adzkar Imam An-Nawawi : Ensiklopedi Dzikir Dan Doa Yang Bersumber Dari Al-Qur’an Dan As-Sunnah*. Cetakan I. Solo: Pustaka Arafah, 2018.
- as-Sa’diy, Syaikh Abdurrahman bin Nashir. *Terjemah Lengkap Manhajus Salikin*. Probolinggo: Pustaka Hudaya, 2021.
- Baharudin, R. “Keefektifan Media Belajar Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi.” *Tadrîs* 5, no. 1 (2010): 112–127.
- Firmansyah, Iman, Mokh. “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 17, no. 2 (2019): 79–90.
- Fitria, Vivi Aida, Azwar Riza Habibi, Lukman Hakim, and Mufidatul Islamiyah. “Pemanfaatan Canva Untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang Di Masa Pandemi.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2021): 75–82.
- Ghozali, Faesal. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Vol. 4. Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2017.

- Gunadharma, Ananda. “Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar Untuk Mata Kuliah Multimedia Design.” *skripsi* (2011): 21–25.
- Hadi, Maya Isnaeni. “Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Metode Survey Question Read Recite and Review (SQ3R) Pokok Bahasan Sejarah Perjuangan Dakwah Nabi Muhammad Periode Madinah Kelas VII Di SMP Negeri 3 Bandar Lampung.” *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan* 2, no. 2 (2017): 156–173.
- Hamid, Abdul. *Tata Cara Wudhu, Tayamum Dan Shalat*. Yogyakarta: Sabil, 2011.
- Herawati, Nita Sunarya, and Ali Muhtadi. “Pengembangan Modul Elektronik (e-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5, no. 2 (2018): 180–191.
- Inzani, Dian Aulia, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh. Syukur, Muhammad Sofyan, and Faizal Najamuddin. “Webinar Pelatihan Media Pembelajaran.” *Journal Lepa-Lepa ...* 1 (2021): 143–151.
- Mulayasa, E. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2006.
- Munir. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta. Vol. 58, 2020.

- Prof., Dr sugiyono. *Prof. Dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&d. Intro ( PDFDrive ).Pdf. Bandung Alf*, 2011.
- QODIM, HUSNUL. *Fikih Ibadah Kelas 1 OK.Pdf*. Jakarta: Trans Wacana, 2008.
- Rahim, Ika. “Pengembangan E-Modul Sebagai Sumber Belajar Praktek Sholat Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII Di SMP Negeri 2 Suliki Kabupaten Lima Puluh Kota.” *skripsi IAIN Bukit Tinggi*, no. 8.5.2017 (2022): 1–81.
- Rizanta, Gilang Alfinandika, and Meilan Arsanti. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini.” *Prosiding Seminar Nasional Daring 2* (2022): 560–568.
- Rohani, Ahmad, and Abu Ahmadi. *Pengelolaan Pengajaran*. Cet 1. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Sari, Putri Mayang, and Fitriani. “Development of Canva-Based Economic e-Module on Cooperative Materials for Class X Social Sciences at SMAN 1 Cerenti.” *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan* 13, no. 1 (2022): 1–10.
- Siregar, Eveline, and Hartini Nara. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Edited by Jamludin. Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Cet.9. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.
- Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.

- Wahyuni, Sri Indra, Asmadi M Noer, and Roza Linda. "Development of Electronic Module Using Kvisoft Flipbook Maker Application on the Chemical Equilibrium." *Proceeding of the 2nd URICES* (2018): 978–979.
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran : Landasan Dan Aplikasinya*. Cet 1. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Yuliani, Hadma. "Pembelajaran Fisika Menggunakan Media Animasi Macromedia Flash-MX Dan Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 6, no. 1 (2017): 13–21.
- Zuhro. "Pengembangan Modul Pai Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) Melalui Media Grafis Pada Materi Fiqih Zakat Di SMAN 6 Kota Tangerang Selatan." *Tesis* (2020): 1–147.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Jl. Prof. Hamka (Kampus 2), Ngaliyan, Semarang 50185, Indonesia

Phone : +62 24 7601295  
Fax : +62 24 7615387  
Email :  
s1.pa@walisongo.ac.id  
Website:  
<http://fkk.walisongo.ac.id/>

Nomor : B-69/Un.10.3/J.1/PP.00.9/01/2023 16 Januari 2023

Lamp. :

Perihal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi.**

Kepada

Yth. Ibu Dr. Fihris, M.Ag.  
Bpk. Shofa Muthohar, M.Ag.  
di Semarang

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Berdasarkan hasil pembahasan usulan riset skripsi di Jurusan Pendidikan Agama Islam, kami menyetujui rancangan yang akan ditulis oleh:

1. Nama lengkap : Aisyatul Luthfiyah
2. NIM : 1903016142
3. Semester ke- : 7
4. Program Studi : S.1 Pendidikan Agama Islam
5. Judul : *Pengembangan Modul Elektronik Interaktif Berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV SD Islam.*

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai dosen pembimbing dalam penulisan skripsi dimaksud. Bapak/Ibu memiliki kewenangan untuk memberikan arahan, bimbingan, koreksi dan perubahan judul yang diperlukan untuk kesempurnaan penulisan hasil riset skripsi tersebut.

Kemudian atas perhatian dan kerja samanya kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb.*



Dekan  
Ketua Jurusan PAI,  
Dr. Fihris, M.Ag.

## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Prof. Hlanka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024- 7615387  
www.walisongo.ac.id

Nomor: B - 3355/Un.10.3/D.1/TA.00.01/07/2023 Semarang, 24 Juli 2023  
Lamp : -  
Hal : Mohon Izin Riset  
a.n. : Aisyatul Luthfiyah  
NIM : 1903016142

Yth.  
Kepala Sekolah SD Islam Al-Azhar 29 BSB Semarang  
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,  
Diberituhkan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Aisyatul Luthfiyah  
NIM : 1903016142  
Alamat : Sambong 03/02 Sedan Rembang  
Judul skripsi : Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 BSB.

Pembimbing :  
1. Dr. Fihris, M.Ag.  
2. Shofa Muthohar, M.Ag.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas, mulai tanggal 28 Juli 2023 sampai dengan selesai.  
Demikian atas perhatian dan terakabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.  
Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

## Lampiran 3 Wawancara Pendidik (Kuesioner Terbuka)

### Lampiran 1. Kisi-Kisi Wawancara Dengan Guru PAI-BP

Identitas Responden

Nama :

Instansi : SDI Al-Azhar 29 Semarang

Hari/Tanggal :

Indikator dan Tujuan	Pertanyaan
Mengetahui kurikulum yang digunakan saat ini	<p>1. Kurikulum apa yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI-BP di kelas IV SDI Al-Azhar 29 Semarang? Jawab: <i>Kurikulum merdeka</i></p> <p>2. Apakah kurikulum yang dilakukan sudah sesuai dengan proses pembelajaran PAI-BP di kelas IV SDI Al-Azhar 29 Semarang? Jawab: <i>Sesuai</i></p>
Mengetahui metode yang digunakan pada pembelajaran PAI-BP kelas IV	<p>1. Metode apa yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI-BP di kelas IV SDI Al-Azhar 29 Semarang? Jawab: - <i>Ceramah &amp; diskusi</i> - <i>Demonstrasi praktek</i> - <i>Simulasi dan permainan peran</i> - <i>Penggunaan media dan teknologi</i></p> <p>2. Metode apa yang dilakukan ketika mengajarkan materi yang sulit kepada peserta didik? Jawab: - <i>Diskusi (dengan strategi menyanyi)</i> - <i>Simulasi dan permainan peran</i></p>
Mengetahui bahan ajar yang digunakan pada pembelajaran biologi kelas IV	<p>1. Bahan ajar apa yang digunakan dalam proses pembelajaran PAI-BP dikelas IV SDI Al-Azhar 29 Semarang? Jawab: - <i>Buku siswa</i> - <i>RPP dan modul pembelajaran</i> - <i>Video pembelajaran</i> - <i>Lagu-lagu pembelajaran</i> - <i>Lembar kerja</i></p> <p>2. Apakah penggunaan bahan ajar saat ini mampu menunjang kegiatan belajar? Jawab: <i>Cukup mampu. Memang terkadang anak merasa bosan dengan hal yg biasa. Bisanaya kami siasati dengan outing class agar suasana yang berbeda dari biasa, terkadang kita materi pelajaran yang dikemas dengan menyanyi, mengaitkan materi dengan teknologi kekinian, bermain peran dsb, agar anak tidak jenuh di kelas.</i></p>

	<p>3. Bahan ajar seperti apa yang dibutuhkan? Jawab: <i>Bahan ajar yang berorientasi pada kekinian serta teknologi, namun tetap dalam pantauan adab dan berbudaya.</i></p>
Mengetahui respon peserta didik pada pembelajaran	<p>1. Bagaimana keaktifan/respon peserta didik selama pembelajaran? Jawab: <i>Respon peserta didik baik dan memperhatikan.</i></p> <p>2. Bagaimana suasana kelas saat pembelajaran berlangsung? Jawab: <i>Peserta didik cenderung lebih baik ketika pembelajaran aktif dan menyenangkan. Sesekali diskusi, outing class, materi pembelajaran dikemas sambil menyanyi dsb.</i></p>
Mengetahui kendala mengajar pada pembelajaran PAI-BP kelas IV	<p>1. Kendala apa yang dialami ketika melaksanakan pembelajaran PAI-BP di kelas IV SDI Al-Azhar 29 Semarang? Jawab: <i>Beberapa peserta didik tidak memperhatikan pelajaran, bisa jadi kurang tertarik dengan metode pembelajaran.</i></p> <p>2. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran peserta didik, materi apa yang paling sulit dipahami saat pembelajaran PAI-BP di kelas IV SDI-Al-Azhar 29 Semarang? Jawab: <i>Peserta didik kesulitan mempelajari kisah-kisah Nabi yang panjang seperti kisah nabi Musa dan taharah</i></p>
Mengetahui Elektronik Module (E-Modul) pada pembelajaran PAI-BP	<p>1. Apakah pada pembelajaran PAI-BP menggunakan E-Modul? Jawab: <i>Belum ada, baru mencoba E-modul beberapa waktu lalu</i></p> <p>2. Jika ada, E-Modul yang digunakan? Jawab: <i>Modul Pembelajaran Materi Taharah</i></p> <p>3. Bersumber dari mana E-Modul yang digunakan? Jawab: <i>Dari Mahasiswa PPL a.n Aisyatul Luthffiyah</i></p> <p>4. Apakah menggunakan E-modul dari kemendikbud atau dari pihak swasta? Jawab:</p>

	<p><i>Dari pihak swasta</i></p> <p>5. Apakah e-modul yang digunakan sudah sesuai kurikulum yang diterapkan? Jawab: <i>Sesuai</i></p>
Mengetahui fasilitas pendukung peserta didik	<p>1. Apakah peserta didik boleh membawa <i>smartphone</i> ke sekolah? Jawab: <i>Tidak boleh, boleh hanya saat SAS saja</i></p> <p>2. Apakah peserta didik boleh mengoperasikan <i>smartphone</i> ketika dibutuhkan saat pembelajaran beralangsur? Jawab: <i>Boleh hanya saat dibutuhkan dengan konsekuensi setelah tidak dipakai, HP dikumpulkan kembali ke guru dan diserahkan sepulang sekolah</i></p>

## Lampiran 4 Silabus

### SILABUS MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Satuan Pendidikan : SDI AL AZHAR  
Kelas : 4 (empat)  
Kompetensi Inti :

- KI.1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya  
KI.2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya  
KI.3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain  
KI.4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

KD 1 :

- 1.1 Menerapkan ketentuan syariat Islam dalam bersuci dari hadats kecil dan hadats besar
- 1.2 Menunaikan shalat secara tertib sebagai wujud dari penghambaan diri kepada Allah SWT.
- 1.3 Menerapkan kebajikan sebagai implementasi dari pemahaman ibadah shalat
- 1.4 Menghindari perilaku tercela sebagai implementasi dari pemahaman ibadah shalat
- 1.5 Meyakini keberadaan malaikat-malaikat Allah SWT
- 1.6 Meyakini adanya Rasul-Rasul Allah SWT
- 1.7 Membiasakan perilaku terpuji ketika masuk masjid, di dalam masjid dan keluar masjid

KD 2 :

- 2.1 Memiliki sikap jujur sebagai implementasi dari pemahaman Q.S At-Taubah (9): 119
- 2.2 Memiliki perilaku hormat dan patuh kepada orangtua, dan guru dan sesama anggota keluarga sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Lukman (31): 14
- 2.3 Memiliki sikap santun dan menghargai teman, baik di rumah, sekolah, dan di masyarakat sekitar sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Hadiid (57): 9
- 2.4 Memiliki sikap yang dipengaruhi oleh keimanan kepada para malaikat Allah SWT yang tercermin dari perilaku kehidupan sehari-hari.
- 2.5 Memiliki sikap gemar membaca sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-'Alaq (96): 1-5
- 2.6 Memiliki sikap amanah sebagai implementasi dari pemahaman kisah keteladanan Nabi Muhammad SAW
- 2.7 Memiliki sikap pantang menyerah sebagai implementasi dari kisah keteladanan Nabi Musa a.s.
- 2.8 Memahami perilaku terpuji: menepati janji, suka berterima kasih, tanggung jawab, dan ramah
- 2.9 Memiliki sikap rendah hati sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Isra (17): 37
- 2.10 Memiliki perilaku hemat sebagai implementasi dari pemahaman Q.S. Al-Isra (17): 27

- 2.11. Memiliki sikap sabar dan peminta maaf sebagai implementasi kisah keteladanan Nabi Ayub as.
- 2.12. Memiliki sikap setia kawan sebagai implementasi kisah keteladanan Nabi Harun as.
- 2.13. Memiliki sikap pemaaf sebagai implementasi kisah keteladanan Nabi Isa as.
- 2.14. Membiasakan peduli dan bersikap baik ketika menghadapi musibah

KD 1 dan KD 2 dilaksanakan dalam bentuk penanaman/pembiasaan sikap yang terintegrasi dalam pembelajaran KD 3 dan KD 4, serta dinilai dengan penilaian autentik.

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
			<p>diskusi tentang tata cara bersuci dari hadats kecil dan hadats besar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi tata cara bersuci dari hadats kecil dan hadats besar</li> </ul> <p><i>Mengomunikasikan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan hasil diskusi tentang contoh tata cara bersuci dari hadats kecil dan hadats besar serta baligh secara kelompok</li> <li>• Menyimpulkan hasil diskusi kelompok tentang contoh tata cara bersuci dari hadats kecil dan hadats besar serta baligh secara individual atau kelompok</li> <li>• Menanggapi hasil presentasi (melengkapi, mengkonfirmasi, menyanggah)</li> <li>• Membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru</li> </ul>	<p>c k f</p>
<p>3.5. Memahami makna ibadah shalat, bacaan dan arti ruku, l'tidal, sujud, dan duduk diantara dua sujud.</p> <p>4.5. Memberikan contoh-contoh makna ibadah shalat</p> <p>4.8. Menunjukkan hafal bacaan dan arti doa ruku', l'tidal, dan duduk di antara dua sujud</p>	<p>3.5.1. Menyebutkan makna ibadah shalat</p> <p>3.5.2. Menyebutkan bacaan dan arti ruku, l'tidal, sujud, dan duduk diantara dua sujud.</p> <p>4.5.1. mencontohkan makna ibadah shalat dalam perilaku kehidupan sehari-hari</p> <p>4.5.2. Menunjukkan perilaku dari makna ibadah shalat</p> <p>4.8.1. Menunjukkan hafal bacaan ruku'</p>	<p>Arti Bacaan shalat</p>	<p><i>Mengamati</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimak makna shalat</li> <li>• Menyimak bacaan dan arti ruku, l'tidal, sujud, dan duduk diantara dua sujud.</li> </ul> <p><i>Menanya</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melalui motivasi dari guru mengajukan pertanyaan tentang makna shalat</li> <li>• Memahami bacaan dan arti ruku, l'tidal, sujud, dan duduk diantara dua sujud.</li> </ul> <p><i>Mengumpulkan Informasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam kelompok kecil mendiskusikan tentang makna shalat</li> <li>• Membaca dan menghafal arti ruku, l'tidal, sujud, dan duduk diantara dua sujud secara berpasangan</li> </ul>	<p>Sike</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• M p p p p</li> <li>• M p b i n p m s d i d d s</li> </ul> <p>Pen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• T e s</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyampaikan hasil diskusi tentang makna Asmaul Husna: Al-Bashir, Al-'Adil, Al-'Azhim</li> <li>Menyampaikan hasil belajar tentang lafal dan makna Asmaul Husna: Al-Bashir, Al-'Adil, Al-'Azhim</li> <li>Membuat kesimpulan dengan bimbingan guru</li> </ul>	
3.4. Memahami tata cara bersuci dari hadats kecil dan hadats besar sesuai ketentuan syariat Islam	3.4.1. Menjelaskan pengertian bersuci 3.4.2. Menyebutkan macam-macam hadast kecil dan besar 3.4.3. Menjelaskan tata cara bersuci dari hadast kecil dan besar 3.4.4. Menyebutkan tanda-tanda baligh 3.4.5. Menyebutkan kewajiban-kewajiban orang yang sudah baligh	Tatacara Bersuci	<i>Mengamati</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyimak tata cara bersuci dari hadats kecil dan hadats besar secara klasikal atau individual</li> <li>Mengamati tata cara bersuci dari hadats kecil dan hadats besar secara klasikal atau individual</li> <li>Menyimak penjelasan tentang baligh</li> </ul> <i>Menanya</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melalui motivasi dari guru mengajukan pertanyaan tentang tata cara bersuci dari hadats kecil dan hadats besar</li> <li>Mengajukan pertanyaan, misalnya sebutkan Bagaimana caranya bersuci dari hadats kecil dan hadats besar?</li> <li>Mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang berkaitan dengan baligh</li> </ul> <i>Mengumpulkan Informasi</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mendiskusikan tata cara bersuci dari hadats kecil dan hadats besar baik secara klasikal maupun kelompok.</li> <li>Mengidentifikasi tanda-tanda baligh secara berkelompok dan individual</li> </ul> <i>Menalar/Mengasosiasi</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat rumusan hasil</li> </ul>	Sike • f f f f • f f s i f t c c t f c  Pen • l t k t i • l c t t c t t  Ket. • f t c
4.4. Mempraktikkan tata cara bersuci dari hadats kecil dan hadats besar sesuai ketentuan syariat Islam	4.4.1. Menunjukkan mampu bersuci dari hadas kecil dan besar 4.4.2. Menerapkan tata-cara bersuci dari hadas kecil dan besar			

## Lampiran 5 Program Semester (PROMES)

SEKOLAH : SDI AL AZHAR 29 BSB		PROGRAM SEMESTER																									
SEMESTER : I (satu)																											
TAHUN PELAJARAN : 2022-2023																											
MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM																											
KELAS : IV (EMPAT)																											
Kompetensi Dasar	Materi	A W	BULAN / MINGGU KE -																								
			JULI			AGUSTUS			SEPTEMBER			OKTOBER			NOVEMBER			DESEMBER									
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
3.1. Memahami Allah itu ada melalui pengamatan terhadap makhluk ciptaan Nya di sekitar rumah dan sekolah	Allah itu wujud																										
3.8. Memahami tata cara bersuci dari hadas kecil dan hadas besar sesuai ketentuan syariat Islam serta memahami makna baligh	Tata cara bersuci																										
3.4. Mengetahui rukun shalat, sunnah shalat, dan yang membatalkan shalat	Ketentuan shalat																										
3.2. Memahami asmaul husna : Al Bashir, Al 'Adi, dan Al 'Adzim	Asmaul Husna																										
3.6. Memahami sikap santun dan menghargai teman, baik di rumah, di sekolah, maupun di masyarakat sekitar sikap rendah hati sebagai implementasi dari pemahaman QS. Al. Isro ayat 37, perilaku hemat sebagai implementasi dari pemahaman QS. Al Isro ayat 27 dan makna perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari serta sikap gemar membaca	Sifat-sifat terpuji																										
3.9. Memahami makna ibadah shalat (bacaan dan arti ruku, r'idal, sujud, dan duduk antara dua sujud	Arti bacaan shalat																										
3.10. Memahami makna iman kepada Rasul Allah dengan meneladani sikap sabar sebagai implementasi kisah keteladanan Nabi Ayub as.	Kisah Nabi dan Rasul																										

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Semarang, 2022  
Guru Pendidikan Agama Islam

Jamafudin Malik,S.Pd.I, M.Si

Rusdin, S Pd.I

## Lampiran 6 Angket Penilaian Ahli Media (Kuesioner Tertutup)

### Angket Validasi Ahli Media

#### LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERBASIS CANVA SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI TATA CARA BERSUCI KELAS

#### IV SD ISLAM UNTUK AHLI MEDIA

Materi Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti  
 Judul Penelitian : Pengembangan Modul Elektronik berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 BSB  
 Peneliti : Aisyatul Luthfiah  
 Pembimbing : 1. Dr. Fihris, M.Ag.  
 2. Shofa Muthohar, M.Ag.

#### A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran e-modul yang akan digunakan pada penelitian "Pengembangan Modul Elektronik berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 BSB". Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### B. Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan kolom kategori penilaian SK, K, C, B, atau SB pada tiap butir kriteria/urutan eria penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu terhadap E-Modul dengan ketentuan sebagai berikut:  
 SK : Sangat Kurang (1)  
 K : Kurang (2)  
 C : Cukup (3)  
 B : Baik (4)  
 SB : Sangat Baik (5)
- Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian
- Berikan kritik/saran pada kolom yang telah tersedia

Aspek	Indikator Penilaian	Skala Penilaian					Saran
		5	4	3	2	1	
A. Komponen Penyajian	1. Keruntutan konsep		✓				
	2. Konsistensi sistematika penyajian	✓					
	3. Kesesuaian atau ketepatan ilustrasi dengan materi	✓					

	4. Penyajian teks, tabel, gambar, dan lampiran disertai rujukan	✓						
	5. Ketepatan penomoran dan penamaan tabel, gambar	✓						
	6. Pengantar atau uraian isi E-Modul dan cara penggunaannya di awal E-Modul	✓						
	7. Video pendukung		✓					
	8. Peta konsep		✓					
	9. Materi	✓						
	10. Informasi pendukung	✓						
	11. Rangkuman		✓					
	12. Soal Evaluasi		✓					
<b>B. Komponen Kefrafikan</b>	13. Kesesuaian tampilan cover			✓				
	14. Kesesuaian isi E-Modul	✓						
	15. Keterbacaan (kesesuaian dalam huruf, ilustrasi, dan gambar)			✓				

#### Kritik dan Saran

.....

.....

.....

.....

#### C. Kesimpulan

Setelah menelaah produk dalam penelitian "Pengembangan Modul Elektronik berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam" maka saya sebagai validator menyatakan \*):

1. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data
- ② Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran dan masukan
3. Produk tidak layak digunakan

Keterangan :

\*) Lingkari salah satu

Semarang,  
Validator,

2023

  
Dr. Hamdan Hussein Batubara, M.Pd.I  
NIP. 198908222019031014

## Lampiran 7 Angket Penilaian Ahli Materi(Kuesioner Tertutup)

### Angket Validasi Ahli Materi

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERBASIS  
CANVA SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI TATA CARA BERSUCI KELAS  
IV SD ISLAM  
UNTUK AHLI MATERI**

**Materi Pelajaran :** Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti  
**Judul Penelitian :** Pengembangan Modul Elektronik berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 BSB  
**Peneliti :** Aisyatul Luthfiyah  
**Pembimbing :** 1. Dr. Fihris, M.Ag.  
2. Shofa Muthohar, M.Ag.

#### A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran e-modul yang akan digunakan pada penelitian "Pengembangan Modul Elektronik berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 BSB". Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### B. Petunjuk pengisian

- Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan kolom kategori penilaian SK, K, C, B, atau SB pada tiap butir kriteria urutan eria penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu terhadap E-Modul dengan ketentuan sebagai berikut:  
SK : Sangat Kurang (1)  
K : Kurang (2)  
C : Cukup (3)  
B : Baik (4)  
SB : Sangat Baik (5)
- Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian
- Berikan kritik/saran pada kolom yang telah tersedia

#### C. Penilaian Kelayakan Aspek Materi

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian					Kritik/ Saran
			5	4	3	2	1	
1.	Kesesuaian Isi E-Modul dengan Kompetensi Dasar	Materi yang disampaikan sesuai/relevan dengan		✓				

	(KD) dan tujuan pembelajaran	Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran						
2.	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	Konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam materi tata cara bersuci.	✓					
3.	Kejelasan topik pembelajaran	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas	✓					
4.	Keruntutan materi	Materi dibahas secara runtut	✓					
5.	Cakupan materi	Materi telah tercakup sesuai kebutuhan dalam E-Modul	✓					
6.	Ketuntasan materi	Materi dibahas secara tuntas	✓					
7.	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif peserta didik kelas IV	Tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik SD kelas IV, sehingga dapat diterjemahkan dan dipahami dengan mudah	✓					
8.	Kejelasan contoh yang diberikan	Contoh disajikan dengan jelas dan mendukung pemahaman peserta didik	✓					
9.	Kesesuaian evaluasi dengan materi dan tujuan pembelajaran	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	✓					
10.	Muatan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif pada materi yang disampaikan	Aspek pembelajaran yang mencakup kognitif, psikomotor, dan afektif telah padu dalam materi	✓					

#### D. Penilaian Kelayakan Aspek Kebahasaan

No.	Indikator	Deskripsi	Skala Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Ketepatan istilah	Istilah-istilah yang digunakan tepat dan sesuai materi	✓				

2.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa mendukung kemudahan memahami alur materi		✓			
3.	Kesantunan penggunaan bahasa	Penggunaan bahasa yang tetap santun dan tidak mengurangi nilai-nilai pendidikan	✓				

**Kritik dan Saran**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**E. Kesimpulan**

Setelah menelaah produk dalam penelitian “Pengembangan Modul Elektronik berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV SD Islam” maka saya sebagai validator menyatakan \*):

- 1) Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data
2. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran dan masukan
3. Produk tidak layak digunakan

Keterangan :

\*) Lingkari salah satu

Semarang, 2023  
Validator,

  
.....  
Citra Cahya

NIP. 1975092220007102001

## Lampiran 8 Angket Penilaian Guru Pendidikan Agama Islam (Kuesioner Tertutup)

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERBASIS  
CANVA SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI TATA CARA BERSUCI KELAS  
IV SD ISLAM AL-AZHAR 29 BSB  
Untuk Guru Mapel**

**Materi** : Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti  
**Judul** : Penelitian Pengembangan Modul Elektronik berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 BSB  
**Peneliti** : Aisyatul Luthfiyah  
**Pembimbing** : 1. Dr. Fihris, M.Ag.  
 2. Shofa Muthohar, M.Ag.

### A. Pengantar

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran e-modul yang akan digunakan pada penelitian "**Pengembangan Modul Elektronik berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Materi Tata Cara Bersuci Kelas IV SD Islam Al-Azhar 29 BSB**". Sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Atas perhatian dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

### B. Petunjuk pengisian

- Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan kolom kategori penilaian SK, K, C, B, atau SB pada tiap butir kriteruruntutan eria penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu terhadap E-Modul dengan ketentuan sebagai berikut:  
 SK : Sangat Kurang (1)  
 K : Kurang (2)  
 C : Cukup (3)  
 B : Baik (4)  
 SB : Sangat Baik (5)
- Diharapkan Bapak/Ibu berkenan memberikan penilaian secara lengkap pada setiap butir kriteria penilaian
- Berikan kritik/saran pada kolom yang telah tersedia

Aspek	Indikator Penilaian	Penilaian				
		5	4	3	2	1
A. Kesesuaian Materi	1. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.		✓			
	2. Pemilihan tujuan dan indikator		✓			

	pembelajaran memudahkan peserta didik					
	3. Keruntutan materi sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik			✓		
	4. Konsep dan definisi materi disajikan sesuai fakta dan data untuk meningkatkan kemampuan peserta didik		✓			
	5. Materi yang disediakan sudah sesuai dengan keilmuan		✓			
<b>B. Kebahasaan</b>	6. Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa		✓			
	7. Kesantunan penggunaan bahasa			✓		
<b>C. Kelayakan Penyajian</b>	8. Konsep penyajian E-Modul disusun secara runtut		✓			
	9. Penyajian media bersifat komunikatif dan interaktif		✓			
	10. Istilah dan simbol disajikan secara sistematis		✓			
	11. Pengantar atau uraian isi E-Modul dan petunjuk penggunaan		✓			
<b>D. Komponen Kegrafikan</b>	12. Kesesuaian tampilan cover		✓			
	13. Keterbacaan (kesesuaian dalam huruf, ilustrasi, dan gambar)			✓		
	14. Kemudahan dalam penggunaan E-Modul		✓			
	15. Desain yang menarik		✓			

**Keterangan :**

Skor 5 : sangat baik (SB)

Skor 4 : baik (B)

Skor 3 : cukup (C)

Skor 2 : kurang (K)

Skor 1 : sangat kurang (SK)

C. **Kritik dan Saran** Perlu ditambah Lember Kerja (LK) yang berisikan kerja kelompok agar para peserta pembelajaran merasa terdorong untuk berinteraksi

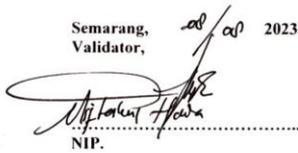
**D. Kesimpulan**

Setelah menelaah produk dalam penelitian "Pengembangan Modul Elektronik berbasis Canva sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV SD Islam" maka saya sebagai validator menyatakan \*):

1. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data
2. Produk layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran dan masukan

3. Produk tidak layak digunakan  
Keterangan :  
\*) Lingkari salah satu

Semarang, 28/09 2023  
Validator,

  
.....  
NIP.

## Lampiran 9 Angket Respon Peserta Didik (Kuesioner Tertutup)

Angket Penilaian Peserta Didik

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERBASIS  
CANVA SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IV SD ISLAM

Nama : Jasmine Monica ehal

No. Absen : 18

Kelas : 4/1/2020

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Peserta didik terlebih dahulu mengisi identitas diri
2. Peserta didik memberikan tanda  pada skor yang sesuai pada kolom penilaian
3. Peserta didik dapat memberi kritik/saran pada kolom yang tersedia
4. Isilah semua item dengan jujur, karena ini tidak akan mempengaruhi nilai Anda

**B. Kolom Pengisian**

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mengetahui adanya Media Pembelajaran E-Modul berbasis canva pada mata pelajaran PAI materi Tata Cara Bersuci	✓				
2.	Saya menjadi aktif dan mandiri untuk belajar Tata Cara Bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva ini	✓				
3.	Saya tertarik dan termotivasi dengan desain E-Modul berbasis canva materi tata cara bersuci ini		✓			
4.	Saya lebih mudah memahami materi tata cara bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva		✓			
5.	Saya lebih memahami materi dengan adanya E-Modul ini, karena materi disajikan dengan runtut dan sesuai konsep		✓			
6.	Saya dapat memahami bahasa dan penulisan materi tata cara bersuci dengan mudah pada E-Modul	✓				
7.	Saya dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan mengasah pengetahuan dengan adanya game sederhana pada E-Modul		✓			
8.	Saya antusias dengan E-Modul ini karena mudah dalam penggunaannya	✓				
9.	Saya lebih mudah menggunakan E-Modul ini karena adanya petunjuk penggunaan di dalamnya	✓				
10.	Saya dapat belajar dengan mudah dimanapun dan kapanpun dengan adanya E-Modul ini	✓				

E 21

**Angket Penilaian Peserta Didik**  
**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERBASIS**  
**CANVA SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN**  
**AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IV SD ISLAM**

Nama : Anmal Arsyad Ramadhan  
 No. Absen : 3  
 Kelas : 4 ILY852

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Peserta didik terlebih dahulu mengisi identitas diri
2. Peserta didik memberikan tanda  pada skor yang sesuai pada kolom penilaian
3. Peserta didik dapat memberi kritik/saran pada kolom yang tersedia
4. Isilah semua item dengan jujur, karena ini tidak akan mempengaruhi nilai Anda

**B. Kolom Pengisian**

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mengetahui adanya Media Pembelajaran E-Modul berbasis canva pada mata pelajaran PAI materi Tata Cara Bersuci	✓				
2.	Saya menjadi aktif dan mandiri untuk belajar Tata Cara Bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva ini		✓			
3.	Saya tertarik dan termotivasi dengan desain E-Modul berbasis canva materi tata cara bersuci ini		✓			
4.	Saya lebih mudah memahami materi tata cara bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva	✓				
5.	Saya lebih memahami materi dengan adanya E-Modul ini, karena materi disajikan dengan runtut dan sesuai konsep		✓			
6.	Saya dapat memahami bahasa dan penulisan materi tata cara bersuci dengan mudah pada E-Modul	✓				
7.	Saya dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan mengasah pengetahuan dengan adanya game sederhana pada E-Modul		✓			
8.	Saya antusias dengan E-Modul ini karena mudah dalam penggunaannya	✓				
9.	Saya lebih mudah menggunakan E-Modul ini karena adanya petunjuk penggunaan di dalamnya	✓				
10.	Saya dapat belajar dengan mudah dimanapun dan kapanpun dengan adanya E-Modul ini	✓				

**Angket Penilaian Peserta Didik**  
**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERBASIS**  
**CANVA SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN**  
**AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IV SD ISLAM**

Nama : **ገገገገገገ ገገገገገገ ገገገገገገገ**  
 No. Absen : **1**  
 Kelas : **ገገገገገገ**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Peserta didik terlebih dahulu mengisi identitas diri
2. Peserta didik memberikan tanda  pada skor yang sesuai pada kolom penilaian
3. Peserta didik dapat memberi kritik/saran pada kolom yang tersedia
4. Isilah semua item dengan jujur, karena ini tidak akan mempengaruhi nilai Anda

**B. Kolom Pengisian**

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mengetahui adanya Media Pembelajaran E-Modul berbasis canva pada mata pelajaran PAI materi Tata Cara Bersuci	✓				
2.	Saya menjadi aktif dan mandiri untuk belajar Tata Cara Bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva ini		✓			
3.	Saya tertarik dan termotivasi dengan desain E-Modul berbasis canva materi tata cara bersuci ini			✓		
4.	Saya lebih mudah memahami materi tata cara bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva		✓			
5.	Saya lebih memahami materi dengan adanya E-Modul ini, karena materi disajikan dengan runtut dan sesuai konsep		✓			
6.	Saya dapat memahami bahasa dan penulisan materi tata cara bersuci dengan mudah pada E-Modul		✓			
7.	Saya dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan mengasah pengetahuan dengan adanya game sederhana pada E-Modul		✓			
8.	Saya antusias dengan E-Modul ini karena mudah dalam penggunaannya		✓			
9.	Saya lebih mudah menggunakan E-Modul ini karena adanya petunjuk penggunaan di dalamnya		✓			
10.	Saya dapat belajar dengan mudah dimanapun dan kapanpun dengan adanya E-Modul ini		✓			

## Angket Penilaian Peserta Didik

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERBASIS  
CANVA SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IV SD ISLAM**

Nama : Fadila Anitalia Safana  
No. Absen : 13  
Kelas : 4 il/asa

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Peserta didik terlebih dahulu mengisi identitas diri
2. Peserta didik memberikan tanda  pada skor yang sesuai pada kolom penilaian
3. Peserta didik dapat memberi kritik/saran pada kolom yang tersedia
4. Isilah semua item dengan jujur, karena ini tidak akan mempengaruhi nilai Anda

**B. Kolom Pengisian**

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mengetahui adanya Media Pembelajaran E-Modul berbasis canva pada mata pelajaran PAI materi Tata Cara Bersuci			✓		
2.	Saya menjadi aktif dan mandiri untuk belajar Tata Cara Bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva ini		✓			
3.	Saya tertarik dan termotivasi dengan desain E-Modul berbasis canva materi tata cara bersuci ini	✓				
4.	Saya lebih mudah memahami materi tata cara bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva		✓			
5.	Saya lebih memahami materi dengan adanya E-Modul ini, karena materi disajikan dengan runtut dan sesuai konsep	✓				
6.	Saya dapat memahami bahasa dan penulisan materi tata cara bersuci dengan mudah pada E-Modul		✓			
7.	Saya dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan mengasah pengetahuan dengan adanya game sederhana pada E-Modul			✓		
8.	Saya antusias dengan E-Modul ini karena mudah dalam penggunaannya	✓				
9.	Saya lebih mudah mengunakan E-Modul ini karena adanya petunjuk penggunaan di dalamnya		✓			
10.	Saya dapat belajar dengan mudah dimanapun dan kapanpun dengan adanya E-Modul ini			✓		

KZ Z km  
PG

Angket Penilaian Peserta Didik  
**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MODUL ELEKTRONIK BERBASIS  
 CANVA SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN  
 AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS IV SD ISLAM**

Nama : KZ Z km PRIZZA Baidan  
 No. Absen : 0,7  
 Kelas : 4ILY252

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Peserta didik terlebih dahulu mengisi identitas diri
2. Peserta didik memberikan tanda  pada skor yang sesuai pada kolom penilaian
3. Peserta didik dapat memberi kritik/saran pada kolom yang tersedia
4. Isilah semua item dengan jujur, karena ini tidak akan mempengaruhi nilai Anda

**B. Kolom Pengisian**

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya mengetahui adanya Media Pembelajaran E-Modul berbasis canva pada mata pelajaran PAI materi Tata Cara Bersuci	✓				
2.	Saya menjadi aktif dan mandiri untuk belajar Tata Cara Bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva ini		✓			
3.	Saya tertarik dan termotivasi dengan desain E-Modul berbasis canva materi tata cara bersuci ini			✓		
4.	Saya lebih mudah memahami materi tata cara bersuci dengan adanya E-Modul berbasis canva					
5.	Saya lebih memahami materi dengan adanya E-Modul ini, karena materi disajikan dengan runtut dan sesuai konsep		✓			
6.	Saya dapat memahami bahasa dan penulisan materi tata cara bersuci dengan mudah pada E-Modul		✓			
7.	Saya dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan mengasah pengetahuan dengan adanya game sederhana pada E-Modul	✓				
8.	Saya antusias dengan E-Modul ini karena mudah dalam penggunaannya		✓			
9.	Saya lebih mudah menggunakan E-Modul ini karena adanya petunjuk penggunaan di dalamnya		✓			
10.	Saya dapat belajar dengan mudah dimanapun dan kapanpun dengan adanya E-Modul ini	✓				

Lampiran 10 Data Analisis Angket Peserta Didik

**Uji Lapangan Luas**

RES PON DEN	INDIKATOR VARIABEL X1										JU ML AH	RA TA- RA TA	PERS ENT ASE
	X 1- 1	X 1- 2	X 1- 3	X 1- 4	X 1- 5	X 1- 6	X 1- 7	X 1- 8	X 1- 9	X 1- 10			
1	4	4	4	4	3	4	5	3	5	5	41	4,1	82%
2	5	4	3	4	4	5	5	4	4	5	43	4,3	86%
3	5	3	4	5	4	5	3	5	3	5	42	4,2	84%
4	5	3	4	4	5	3	5	4	3	5	41	4,1	82%
5	3	4	5	4	4	3	4	5	3	5	40	4	80%
6	5	4	3	4	4	5	4	4	5	4	42	4,2	84%
7	5	4	4	5	3	5	5	5	5	5	46	4,6	92%
8	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	46	4,6	92%
9	5	4	5	5	4	4	5	5	3	4	44	4,4	88%
10	3	4	5	5	3	4	4	3	4	5	40	4	80%
11	5	3	4	5	5	5	5	4	4	3	43	4,3	86%
12	3	3	5	4	5	4	5	4	5	3	41	4,1	82%
13	2	4	3	4	5	5	5	5	5	3	41	4,1	82%
14	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	46	4,6	92%
15	5	3	4	3	5	4	5	4	5	5	43	4,3	86%
16	5	4	3	2	4	4	5	5	4	5	41	4,1	82%
17	5	3	4	5	4	3	4	4	5	3	40	4	80%
18	3	4	5	4	5	4	3	5	4	3	40	4	80%
19	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	40	4	80%
20	5	5	5	4	4	5	2	4	4	5	43	4,3	86%
21	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	46	4,6	92%
22	5	3	4	4	4	4	4	5	3	4	40	4	80%
23	5	4	5	3	3	5	5	4	4	4	42	4,2	84%
24	4	5	5	3	4	5	4	5	4	4	43	4,3	86%
25	3	5	4	4	5	5	4	5	5	4	44	4,4	88%
26	4	5	4	4	5	3	4	3	3	4	39	3,9	78%
27	5	3	4	5	4	4	5	4	5	5	44	4,4	88%

28	5	3	5	5	4	5	4	3	4	5	43	4,3	86%	
29	5	4	5	4	3	3	4	5	4	5	42	4,2	84%	
30	5	3	3	4	5	3	4	4	5	4	40	4	80%	
Jumlah skor	13	14	12	12	12	12	12	12	12	12	131	126	4,2	84%
% rata-rata keseluruhan													84%	

## Uji Lapangan Terbatas

RES PON DEN	INDIKATOR X1										JU ML AH	RAT A- RAT A	PERS ENT ASE
	X 1 -1	X 1 -2	X 1 -3	X 1 -4	X 1 -5	X 1 -6	X 1 -7	X 1 -8	X 1 -9	X 1- 10			
1	5	3	4	4	4	3	5	5	4	5	42	4,2	84%
2	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	41	4,1	82%
3	5	4	3	4	5	3	5	4	4	5	42	4,2	84%
4	5	3	4	5	3	3	4	4	4	4	39	3,9	78%
5	4	3	4	5	3	4	4	4	5	4	40	4	80%
6	5	4	5	3	5	4	3	5	4	4	42	4,2	84%
7	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	41	4,1	82%
8	5	3	5	4	4	5	5	4	4	4	43	4,3	86%
9	4	3	4	4	4	4	5	3	4	5	40	4	80%
10	4	3	4	4	4	5	5	3	4	4	40	4	80%
11	4	3	4	5	4	3	4	4	5	5	41	4,1	82%
12	5	3	4	4	5	4	3	4	4	4	40	4	80%
13	5	4	4	4	5	3	3	5	4	5	42	4,2	84%
14	5	4	4	4	4	3	5	5	4	4	42	4,2	84%
15	4	4	4	5	4	3	4	4	5	4	41	4,1	82%
16	4	3	4	4	4	5	4	4	3	4	39	3,9	78%
17	5	3	4	4	4	3	3	4	5	4	39	3,9	78%
18	4	4	4	3	3	5	4	5	5	4	41	4,1	82%
19	5	3	3	4	4	4	5	5	4	4	41	4,1	82%
20	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	40	4	80%
Juml ah skor	9 1	6 9	8 0	8 1	8 0	7 7	8 4	8 5	8 4	85	816		
% rata-rata keseluruhan												82%	

## Lampiran 9 Dokumentasi





## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama lengkap : Aisyatul Luthfiyah
2. Tempat & Tgl. Lahir : Rembang, 13 Agustus 2001
3. Alamat Rumah : Desa Sambong 003/002 Sedan Rembang Jawa Tengah  
HP : 0882006335175  
E-mail : aisyatul.lutfiah@gmail.com

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal :
  - a. TK Hamong Budisiwi
  - b. SD N 1 Sambong
  - c. SMP Negeri 1 Sedan
  - d. SMA Negeri 1 Rembang
  - e. UIN Walisongo Semarang

Semarang, 21 Desember 2023

**Aisyatul Luthfiyah**

NIM : 1903016142