

Pengembangan *E-modul* Berbasis Aplikasi *Canva* Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 12 Kolaka Utara

Jumriani¹, Hisban Thaha², Makmur³.

¹²³ Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

¹jumrianijumra97@gmail.com, ²hisbanthaha11@gmail.com,

³makmur_s.pd.@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Pengembangan *E-modul* berbasis aplikasi *Canva* Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 12 Kolaka Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *e-modul* berbasis aplikasi *canva*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII B tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi dan angket praktikalitas. Adapun Teknik analisis datanya adalah analisis deskriptid kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini berdasarkan pada hasil penilaian lembar validasi ahli memperoleh persentase 71,15% dengan kategori valid. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 93,33% dengan kriteria sangat valid. Adapun hasil uji praktikalitas dari pendidik memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat praktis dan uji praktikalitas dari peserta didik memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat praktis. Maka, *e-modul* berbasis aplikasi *canva* bidang studi pendidikan agama islam pada materi taharah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *E-modul, Canva, Pendidikan Agama Islam, Taharah.*

Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar dalam rangka menumbuh kembangkan potensi sumber daya peserta didik dengan cara mendorong serta memfasilitasi kegiatan belajar mereka (Baroroh dan Muyasaroh, 2020). Dalam UU Sitem Pendidikan Nasional no. 20 tahun 2003 pasal 1 yang mendefinisikan Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar setiap peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara (Pemerintah Pusat, 2003)

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

Salah satu pendorong berkembangnya pendidikan adalah proses pembelajarannya, baik itu berupa model, media mengajar pendidik atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pendidik berusaha mengembangkan peserta didik agar mampu menghadapi perubahan IPTEK saat ini. Media pembelajaran merupakan alat bantu dari proses pembelajaran yang sangat memegang peran penting dalam keberlangsungan proses belajar mengajar baik pembelajaran formal maupun non formal (Rosdiana, 2016). Pembelajaran merupakan terjalinnya suatu komunikasi antara pendidik dengan peserta didik yang berlangsung secara berkesinambungan untuk mencapai suatu tujuan yang lebih baik (Munawir et al., 2023). Didalam proses pembelajaran memerlukan keterampilan khusus yang dapat mengantarkan peserta didik untuk memfokuskan perhatiannya secara penuh pada Pelajaran, karena itu pendidik sebagai suatu profesi mempersyaratkan berbagai kemampuan dan keterampilan minimal penguasaan materi keterampilan mengajarnya (Purwati & Aswad, 2015).

Pada masa sekarang maupun masa yang akan datang mempelajari Pendidikan Agama Islam sangatlah penting karwena dengan ilmu Pendidikan Agama Islam peserta didik dapat mempelajari ilmu yang lainnya dengan baik. Pendidikan Agama Islam tidak hanya penting dalam kehidupan nyata. Pendidikan Agama Islam yaitu terstruktur dalam proses pengajarannya, terorganisir, dan berjenjang, artinya ada keterkaitan antara materi dengan materi lainnya (Makmur & Suparman, 2014). Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata Pelajaran fiqih yang wajib dalam Pendidikan. Pembahasan taharah dalam literatur fiqih islam selalu mengawali pembahasan sebelum yang lainnya. Hal demikian menunjukkan betapa penting dan besarnya perhatian Islam terhadap masalah kebersihan dan Kesehatan. Karena itu, bersuci termasuk ibadah pokok yang diwajibkan mengingat besarnya nilai kebersihan dan Kesehatan didalamnya. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai materi taharah ini bukan hanya dititik beratkan kemampuankognitif peserta didik saja dengan menguasai materi pembekajaran mengenai taharah, namun dengan adanya perubahan tingkah laku yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai hasil dari proses pembelajaran (Ahsin, 2007).

Sesuai hasil wawancara peneliti dengan seorang pendidik di SMP Negeri 12 Kolaka Utara, beliau mengungkapkan bahwa selama ini pembelajaran hanya menggunakan buku cetak sebagai satu-satunya sumber belajar. Hal ini menimbulkan tantangan karena belum ada modul digital yang diterapkan, yang membuat proses belajar kurang bervariasi dan cenderung monoton. Oleh karena itu diperlukan pengembangan *e-modul* sebagai sumber belajar yang lebih menarik dan interaktif. *E-modul* ini diharapkan dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik karena dilengkapi dengan gradasi warna yang menarik, sehingga meningkatkan minat baca dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

E-modul merupakan salah satu bahan ajar dapat dipilih karena *e-modul* dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sehingga dapat mendukung proses pembelajaran jarak jauh. Selain itu, fitur-fitur yang terdapat didalamnya dirancang secara interaktif sehingga dapat mendukung interaksi dan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Oleh sebab itu, pengembangan bahan ajar *e-modul* diperlukan untuk menyempurnakan peran pendidik supaya peserta didik dapat belajar secara mandiri baik di Sekolah maupun di rumah (Wulandari et al., 2021). Dalam *e-modul* interaktif, materi tersaji dalam bentuk teks, gambar-gambar serta dilengkapi dengan video yang membuat peserta didik semakin mudah memahami

yang diajarkan. Dengan adanya modul elektronik ini, proses pembelajaran hendaknya lebih berjalan dengan dan efisien serta mendukung interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami konsep pelajaran dan mengalami peningkatan hasil belajar (Imansari & Sunaryangtiningsih, 2017).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kepraktisan e-modul berbasis Canva dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi taharah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Dengan mengintegrasikan teknologi dan pendekatan interaktif, penelitian ini berupaya menjawab tantangan pendidikan modern yang membutuhkan media pembelajaran inovatif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan memberikan kontribusi terhadap pengembangan sumber belajar digital yang dapat diakses dengan mudah oleh pendidik dan peserta didik dalam berbagai konteks pendidikan.

Penelitian ini penting dilakukan karena kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan relevan semakin mendesak di era digital saat ini. Pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan aksesibilitas tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik. E-modul berbasis Canva menawarkan solusi yang praktis dan efisien untuk mengatasi tantangan dalam penyampaian materi secara sistematis dan terstruktur, sehingga membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, dalam konteks Pendidikan Agama Islam, pendekatan berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif dalam membangun motivasi belajar sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai keagamaan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dan pengembangan literasi digital dalam pendidikan.

Penelitian ini didukung oleh teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan interaktif untuk membangun pengetahuan peserta didik. Menurut Piaget (1952), pembelajaran adalah proses aktif di mana peserta didik secara aktif membangun pemahaman melalui interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks e-modul berbasis Canva, teori ini relevan karena e-modul dirancang untuk memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dengan materi melalui fitur interaktif, visualisasi yang menarik, dan urutan penyajian yang logis. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Selain itu, teori multimedia oleh Mayer (2001) juga menjadi landasan utama dalam pengembangan e-modul ini. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan kombinasi elemen visual dan verbal yang saling mendukung. E-modul berbasis Canva, dengan integrasi teks, gambar, dan elemen visual lainnya, dirancang sesuai dengan prinsip ini untuk meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat peserta didik. Prinsip-prinsip seperti pengurangan beban kognitif (cognitive load) dan fokus pada elemen-elemen penting menjadi pedoman dalam menyusun konten e-modul agar peserta didik dapat memproses informasi secara optimal. Dengan demikian, teori konstruktivisme dan teori

multimedia menjadi dasar yang kuat dalam mengarahkan desain dan implementasi e-modul berbasis Canva ini.

Metode

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut juga *Research and Developmant* (R&D). Model pengembangan yang dipakai adalah model ADDIE. Kepanjangan dari ADDIE yaitu *Analyzis, Design, Development, Implementation and Evaluation* (Sugiyono, 2016). Adapun produk yang dibuat dan dihasilkan berupa *e-modul* berbasis aplikasi *canva* materi taharah. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII B tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 12 Kolaka Utara, Jl. Poros Pakue-Puundoho, Desa Pakue, Kecamatan Pakue Utara, Provinsi Sulawesi Tenggara. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII B yang berjumlah 20 orang di SMP Negeri 12 Kolaka Utara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan data awal dan informasi mengenai kondisi didalam kelas. Angket digunakan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap *e-modul* yang dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan aplikasi *canva*. Angket untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan *e-modul*, serta menilai sejauh mana *e-modul* tersebut membantu proses pembelajaran dan minat peserta didik.

Teknik analisis data menggunakan Teknik nalisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk merevisi produk pengembangan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data yaitu validator diberikan lembar angket setiap instrument untuk di isi dengan tanda (✓) pada skala likert 1-4.

Table 1. Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Table 2. Kriteria Penilaian Ujian Validitas

Interval	Kriteria Kelayakan	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid	TidaK Revisi
61% - 80%	Valid	Tidak Revisi
41% - 60%	Cukup Valid	Revisi Sebagian
21% - 40%	Kurang Valid	Revisi ulang & pengkajian ulang materi
0% - 20%	Tidak Valid	Revisi Total

Table 3. Kategori Uji Praktikalitas

Nilai	Kategori
81% - 100%	Sangat Praktis

61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
0% - 20%	Tidak Praktis

Adapun Rumus untuk menghitung persentase dari lembar uji validasi dan lembar uji praktikalitas yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor peritem}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil

Tahap analisis adalah tahap awal dan tahap untuk menganalisis pentingnya bahan ajar tersebut dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. 1) Analisis kebutuhan, didapatkan informasi bahwa peserta didik sering mengalami kesulitan dan memahami materi pembelajaran, khususnya pada materi taharah, dan pendidik menyoroti bahwa minat belajar peserta didik terhadap buku cetak cukup rendah, banyak peserta didik mengalami kendala dalam menyerap informasi hanya melalui bahan ajar berupa buku cetak. Buku cetak yang digunakan kurang menarik perhatian peserta didik, dan ukuran buku yang cukup tebal membuat peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi untuk mempelajarinya, baik di Sekolah maupun di rumah. 2) Analisis kurikulum, didapatkan informasi bahwa SMP Negeri 12 Kolaka Utara menggunakan kurikulum Merdeka. Adapun kompetensi dasar pada materi taharah ialah 1.7 Menghayati ajaran bersuci dari hadas kecil dan hadas besar berdasarkan syariat Islam, 2.7 Menunjukkan perilaku hidup bersih sebagai wujud ketentuan bersuci dari hadas besar berdasarkan syariat Islam, 3.7 Memahami ketentuan bersuci dari hadas besar berdasar ketetapan syariat Islam, 4.7 Menyajikan cara bersuci dari hadas besar.

Untuk memecahkan masalah tersebut, jalan keluar yang mampu dilakukan oleh peneliti dengan merancang media bahan ajar yaitu *e-modul* berbasis aplikasi *canva*.

Tahap perancangan (*Design*)

Tahap perancangan *e-modul* dilakukan dengan melihat hasil analisis yang dijadikan acuan dalam merancang bahan ajar *e-modul*. Pada tahap ini, peneliti melakukan membuat rancangan *e-modul* dan membuat rancangan instrument. Berikut adalah hasil penelitian pada tahap perancangan:

1. Merumuskan Materi

Perumusan materi taharah untuk peserta didik kelas VII SMP Negeri 12 Kolaka Utara pada Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang pentingnya keberishan dalam Islam, baik secara fisik maupun spiritual. Materi ini mencakup pengertian taharah, yang meliputi Upaya membersihkan dorso dari hadas dan Najis untuk memastikan sahnya ibadah, seperti shalat. Selain itu, peserta didik akan mempelajari jenis-jenis Najis dan hadas, serta cara bersuci, termasuk wudhu, mandi wajib, dan tayammum. Penjelasan mengenai penggunaan air yang suci dan halal, erta alternatif dan penggunaan debu untuk tayammum ketika air yang suci dan halal, serta alternatif penggunaan debu untuk tayammum ketika air tidak tersedia, juga diberikan.

2. Menentukan Desain

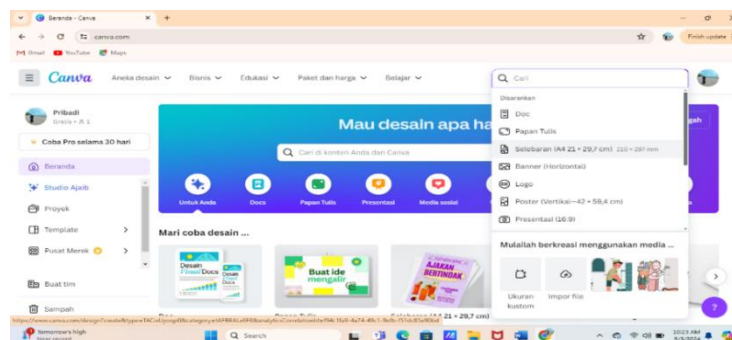
Peneliti mendesain bahan media pembelajaran semenarik mungkin supaya peserta didik termotivasi untuk belajar. Adapun desain media yang peneliti rancang seperti berikut:

- a. Pertama, masuk pada aplikasi *canva* dengan mengetik *canva* pada mesin pencarian google menggunakan laptop, kemudian klik masuk.



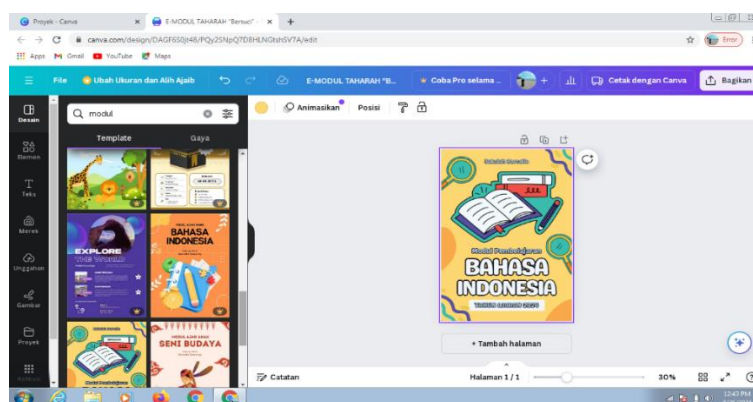
Gambar 1. Tahap Pertama Masuk Pada Aplikasi *Canva*.

- b. Selanjutnya gunakan kertas A4 untuk desain *e-modul*



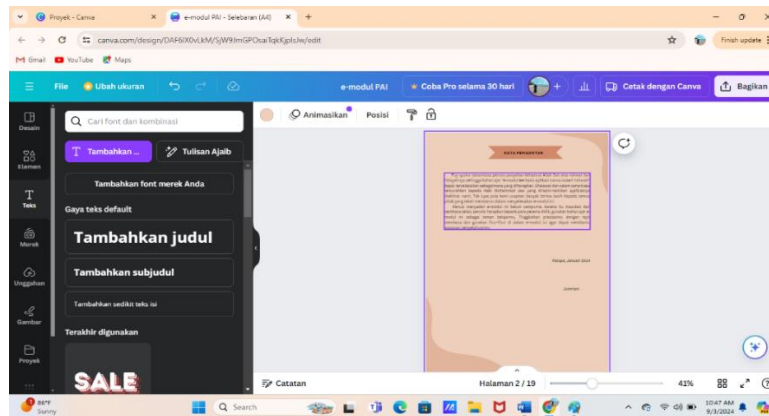
Gambar 2. Tahap 2 Memilih Kertas.

- c. Peneliti memilih template dengan memanfaatkan fitur-fitur template pada *canva*.



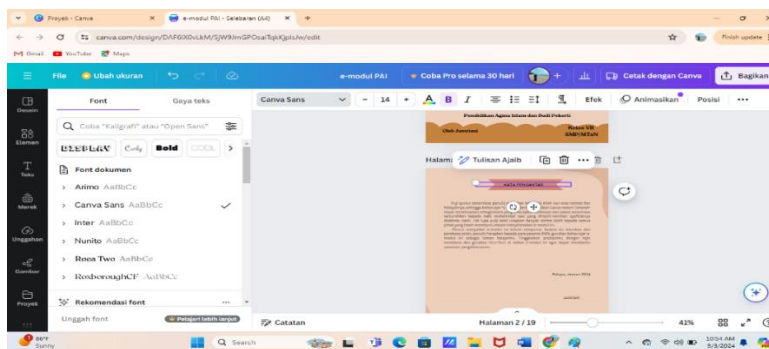
Gambar 3. Tahap 3 Memilih Template.

d. Teks, pilih teks sesuai yang diinginkan



Gambar 4. Tahap Memilih Teks.

e. Font, pemilihan jenis tulisan huruf yang diinginkan



Gambar 5. Tahap 5 Memilih Font.

- f. Warna dan background, peneliti menyesuaikan warna dan background dengan latar belakang
- g. Unggahan, peneliti mengunggah video dan foto yang sesuai materi untuk dimasukkan ke dalam *e-modul*.

3. Menyusun Instrumen

Instrumen dirancang berdasarkan kebutuhan penelitian. Instrumen yang dirancang berupa lembar angket validasi dan angket praktikalitas. Instrumen validasi yang dirancang terdiri dari dua yaitu instrumen validasi ahli media dan ahli materi yang diberikan kepada beberapa validator yang sesuai dengan bidangnya. Validasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk sebelum di uji cobakan di lapangan. Sedangkan angket praktikalitas berisi beberapa pernyataan dan diberikan kepada 20 peserta didik kelas VII B dan 1 pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Uji validasi *e-modul* pembelajaran dilakukan untuk mengetahui Tingkat kelayakan *e-modul* yang dikembangkan dari segi materi dan media. *E-modul* divalidasi oleh dua validator, yaitu satu validasi ahli media yakni Ibu Hj. Salmilah, S.Kom., M.T dan satu validasi ahli materi yakni Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd. Berikut hasil validasi *e-modul* berbasis aplikasi *canva* pada table berikut:

Tabel 4. Data Hasil Validasi Ahli Media.

No	Indikator	Validasi	Skor Max
1	Kemenarikn desain <i>cover</i> .	3	4
2	Pemilihan warna pada sampul modul harmonis dan memperjelas sampul	2	4
3	Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik.	3	4
4	Penggunaan <i>font</i> pada sampul modul menarik dan mudah dibaca.	3	4
5	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf	3	4
6	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola.	3	4
7	Pemilihan warna tulisan terhadap warna <i>background</i> sesuai dan tulisan dapat dibaca dengan mudah.	3	4
8	Memiliki daya tarik pada desain isi modul yang ditampilkan (warna, <i>font</i> , gambar/ ilustrasi)	3	4
9	Pemisahan antar paragraf, spasi antar teks serta ilustrasi konsisten dengan pola.	3	4
10	Gambar pada modul mampu mengungkap makna (arti dari objek)	2	4
11	Penempatan gambar tidak mengganggu pemahaman.	3	4
12	Terdapat rangkuman yang memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi.	3	4
13	Terdapat soal yang dapat melatih kemampuan memahami materi	3	4
Jumlah		37	52
Persentase Skor		71,15%	
Kategori		Valid	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli terhadap media *e-modul* Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi *canva*, sebagaimana yang terlihat pada table 4 menunjukkan perolehan skor hasil validasi yakni 71,15%. Hal tersebut menunjukkan bahwa *e-modul* Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi *canva* dari segi media dan desain memenuhi kriteria valid.

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Validasi	Skor Max
1	Materi yang disajikan dalam modul sesuai dengan SK dan KD	4	4
2	Keakuratan konsep dan definisi pada modul	3	4
3	Keakuratan contoh dan kasus	3	4
4	Keakuratan gambar	4	4
5	Keakuratan acuan pustaka	4	4
6	Uraian serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami lebih jauh	4	4
7	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif	4	4
8	Soal yang diberikan dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi	4	4
9	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional dan intelektual peserta didik	3	4
10	Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema	4	4
11	Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi.	4	4
12	Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata	4	4
13	Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari	3	4
14	Terdapat pertanyaan-pertanyaan yang mampu mendorong dan mengukur kemampuan siswa	4	4
15	Terdapat tes yang dapat digunakan sebagai dasar menilai hasil belajar siswa	4	4
Jumlah		56	60
Persentase Skor		93,33%	
Kategori		Sangat Valid	

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli terhadap materi *e-modul* Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi *canva*, sebagaimana yang terlihat pada tabel 5 menunjukkan perolehan skor hasil validasi yakni 93,3%. Hal tersebut menunjukkan

bahwa *e-modul* Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi *canva* dari segi materi memenuhi kriteria sangat valid.

Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba produk. Uji produk dilakukan untuk mengetahui Tingkat kepraktisan penggunaan bahan ajar *e-modul*. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan melibatkan seorang pendidik yaitu guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 12 Kolaka Utara dan 20 peserta didik kelas VII B. Adapun hasil uji praktikalitas oleh pendidik dan peserta didik dapat dilihat pada tabel 6 dan 7.

Tabel 6. Hasil Angket Praktikalitas Pendidik

No	Aspek yang Dinilai	Validasi	Skor Max	%	Kategori
1	Kelayakan Isi Modul	24	24	100	Sangat praktis
2	Penyajian	17	20	85	Sangat praktis
3	Kemudahan Penggunaan	7	8	88	Sangat praktis
4	Kegrafikan Modul	10	12	83	Sangat praktis
5	Kebahasaan	15	16	94	Sangat praktis
Rata-Rata				90%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel, diperoleh hasil uji praktikalitas dilihat dari kelima aspek yang dinilai pendidik, yaitu aspek kelayakan modul memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat praktis, penyajian memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat praktis, kemudahan penggunaan memperoleh persentase 88% dengan kategori sangat praktis, kegrafikan modul memperoleh persentase 83% dengan kategori sangat praktis, sedangkan kebahasaan memperoleh persentase 94% dengan kategori sangat praktis. Persentase rata-rata dari kelima aspek yang dinilai tersebut adalah 90% dan termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 7 Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik.

No	Aspek yang Dinilai	Validasi	Skor Max	%	Kategori
1	Kelayakan Isi Modul	410	480	85	Sangat praktis
2	Penyajian	338	400	85	Sangat praktis
3	Kemudahan Penggunaan	132	160	83	Sangat praktis
4	Kegrafikan Modul	204	240	85	Sangat praktis
5	Kebahasaan	141	160	88	Sangat praktis

Rata-Rata	1.225	1.440	85%	Sangat praktis
------------------	--------------	--------------	------------	-----------------------

Berdasarkan tabel, diperoleh hasil uji praktikalitas dari kelima aspek yang dinilai oleh peserta didik, yaitu aspek kelayakan modul memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat praktis, penyajian memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat praktis, kegrafikan modul memperoleh persentase 83% dengan kategori sangat praktis, sedangkan kebahasaan memperoleh persentase 85% dengan kategori sangat praktis. Kelima aspek tersebut mendapatkan respon positif dari peserta didik sehingga diperoleh nilai rata-rata 85% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, *e-modul* Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi *canva* termasuk kedalam kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model ADDIE. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan evaluasi formatif yang dilakukan diakhir setiap tahapan untuk mengetahui hasil dari analisis kebutuhan, hasil uji validasi dan hasil praktikalitas.

Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa *e-modul* berbasis aplikasi *canva* bidang studi Pendidikan Agama Islam dengan materi ajar taharah. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 12 Kolaka Utara yang beralamat di Jl. Poros Pakue-Puundoho, Desa Pakue, Kecamatan Pakue Utara, Provinsi Sulawesi Tenggara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui valid dan praktis media pembelajaran *e-modul* berbasis aplikasi *canva*. Pengembangan *e-modul* pembelajara Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

Berdasarkan penilaian dari ahli media yakni ibu Hj. Samilah, S.Kom., M.T terhadap *e-modul* berbasis aplikasi *canva* memperoleh jumlah skor hasil 37 dengan skor maksimal 52 mendapatkan persentase skor sebesar 71,15% dengan kategori sangat "valid". Sedangkan penilaian dari ahli materi yakni Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd, memperoleh jumlah skor hasil 56 dengan skor maksimal 60 mendapatkan persentase skor sebesar 93,33% dengan kategori "sangat valid". Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbasis aplikasi *canva* bidang studi Pendidikan Agama Islam sangat valid atau layak digunakan atau diterapkan dilapangan.

E-modul berbasis aplikasi *canva* bidang studi Pendidikan Agama Islam telah melalui tahap uji validasi dan dikatakan valid untuk diterapkan, selanjutnya diuji cobakan untuk mengetahui kepraktisan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* bidang studi Pendidikan Agama Islam. Uji coba dilakukan oleh 20 peserta didik dan 1 pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam d SMP Negeri 12 Kolaka Utara. Hasil penelitian uji dari pendidik memperoleh skor hasil rata-rata 90% dengan kategori "sangat praktis". Sedangkan penilaian 20 peserta didik memperoleh jumlah

skor 1.225 dengan skor maksimal 1.440 mendapatkan skor hasil rata-rata 85% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan skor persentase yang diperoleh maka *e-modul* berbasis aplikasi *canva* bidang studi Pendidikan Agama Islam dapat dikatakan valid atau praktis untuk diterapkan untuk diterapkan proses pembelajaran.

Penyusunan *e-modul* memuat materi taharah yang disampaikan secara secara runtut dan sistematis. Hal itu sejalan dengan dengan pendapat Joni dalam Sitepu (2020), materi yang disajikan hendaknya bersifat sistematis, sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajarinya. *E-modul* yang sangat mudah diakses dan telah disesuaikan dengan tingkat peserta didik mampu membuat pembelajaran lebih interaktif. Pembelajaran yang interaktif mampu menumbuhkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Laili et al., 2019). Selain itu penggunaan *e-modul* interaktif juga bertujuan untuk menjabarkan materi secara konseptual sehingga meningkatkan pemahaman serta daya ingat peserta didik terhadap materi tersebut. Dalam pengembangannya *e-modul* dirancang secara ringkas, tidak bertele-tele, dan menjurus ke inti pembahasan serta disesuaikan menurut cara berpikir peserta didik sehingga tidak menyebabkan peserta didik bosan ketika membacanya (Nufus et al., 2020).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa produk pengembangan berupa *e-modul* yang dibuat dengan sistematis dan terstruktur dianggap menarik digunakan sebagai alat bantu atau sumber referensi dalam pembelajaran (Khulaiifiah et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam menyampaikan materi akan meningkatkan minat belajar siswa (Lalisu, Novian, Takdir & Dangkuwa, 2024). Sejalan dengan itu, media pembelajaran dinilai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Cahyani & Wibawa, 2019).

Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa *e-modul* berbasis Canva untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam secara signifikan meningkatkan proses pembelajaran. Tingginya skor kepraktisan dari pendidik dan peserta didik menunjukkan bahwa *e-modul* ini secara efektif memenuhi kebutuhan penggunaannya. Desainnya yang sistematis, sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogis, mempermudah proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi. Selain itu, interaktivitas yang terintegrasi dalam *e-modul* mendorong keterlibatan aktif peserta didik, sejalan dengan tren pendidikan modern yang menekankan pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Hal ini mendukung argumen bahwa alat digital interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Lebih lanjut, keberhasilan implementasi *e-modul* ini menunjukkan potensinya untuk diterapkan secara lebih luas dalam konteks pendidikan serupa. Seiring dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya literasi digital baik pada guru maupun siswa, *e-modul* ini dapat menjadi model dalam pengembangan sumber belajar khusus untuk mata pelajaran lainnya. Kemudahan aksesnya dan kesesuaiannya dengan tingkat kognitif peserta didik memastikan bahwa *e-modul* ini tetap menjadi alat yang efektif dalam pendidikan modern. Temuan ini juga menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam praktik pengajaran untuk memenuhi beragam kebutuhan belajar, meningkatkan kualitas pengajaran, dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan di era digital.

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis Canva untuk Pendidikan Agama Islam sangat praktis dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian ini hanya melibatkan satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas, sehingga generalisasi temuan untuk konteks yang lebih luas mungkin memerlukan kehati-hatian. Selain itu, uji coba hanya dilakukan pada satu materi, yaitu taharah, sehingga efektivitas e-modul untuk materi lainnya belum dapat dipastikan. Keterbatasan dalam durasi penelitian juga menjadi hambatan dalam mengamati dampak jangka panjang dari penggunaan e-modul ini terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dengan cakupan sampel yang lebih luas, variasi materi, dan durasi implementasi yang lebih panjang sangat diperlukan untuk mengatasi keterbatasan ini dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa e-modul Pendidikan Agama Islam berbasis aplikasi Canva pada materi taharah telah terbukti valid dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, e-modul ini mendapatkan skor 71,15% dari ahli media dan 93,33% dari ahli materi, yang keduanya masuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa e-modul ini sangat mudah digunakan, dengan skor 90% dari pendidik dan 85% dari peserta didik, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini menegaskan bahwa e-modul berbasis aplikasi Canva dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi taharah, sekaligus mendukung pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

Referensi

- Ahsin, W. Al-Hafidz. (2007). *Fikih Kesehatan*. AMZAH.
- Baroroh, H. R., & Muyasaroh, M. (2020). Implementasi Kurikulum 2013 pada Pembelajaran PAI Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Muhammadiyah Sidayu Gresik. *Tamaddun Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Keagamaan*. 21(1), 96. <http://dx.doi.org/10.30587/tamaddun.v21i1.1380>
- Dwi Cahyani, D., & Chendra Wibawa, S. (2019). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sistem Komputer kelas X Multimedia di SMKN 1 Driyorejo. *Jurnal IT-Edu*. 4(1), 9-13.
- Imansari, N., & Sunaryantiningih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan *E-modul* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Volt: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. 2(1), 11-16. <http://dx.doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Khulaifayah, Putri, S.S., Suryanti, N., & Mahammah. (2022). *E-modul* dengan *Canva Apps* untuk Mendorong Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat Universitas*. 6(5), 420-428. <https://online-journal.unja.ac.id/JKAM/article/view/22972>
- Laili, I., G., & U. (2019). Efektivitas Pengembangan *E-Modul Project Based Learning* Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(3), 306-315. <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>

- Makmur, S. Pd.I., & S. Pd.I Suparman. (2018). *Manajemen Pendidikan Berbasis Madrasah*. Penerbit Aksara Timur.
- Munawir, K., Makmur, M., Rasyid, M. N., Naro, W., Usman, S., & Pajarianto, H. (2023). *Character Building Training Model For Young People to Strengthen Religious Moderation*. *HTS Theological Studies*. 79(1), 1-7. <https://doi.org/10.4102/hts.v79i1.8552>
- Nufus, H., Susilawati, S., & Linda, R. (2020). *Implementation Of E-module Stoichiometry Based on Kvisoft Flipbook Maker For Increasing Understanding Study Learning Concepts of Class X Senior High School*. *Journal of Educational Sciences*. 4(2), 261-272. <https://doi.org/10.31258/jes.4.2.p.261-272>
- Pemerintah Pusat, I. (2003). *Undang-undang (UU) Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Pemerintah Pusat.
- Purwati, D., & Aswad A, M.H. (. Efektifitas Metode Pembelajaran Aktif Tipe Group To Group Exchange (CGE) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Pesantren Modern Datok Sulaiman. *AL-Khawarizmi Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. 3(2), 71-76. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i2.237>
- Rosdiana. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Pengaruh terhadap Tingkat Kelulusan Ujian Nasional Siswa pada Sekolah Menengah di Kota Palopo (Studi Kasus di 5 Sekolah di Kota Palopo). *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. 4(1), 74. <https://ejournal.iainpalopo.ad.id/index.php/al-khawarizmi/articel/view/253/211>.
- Sitepu, S. (2020). Analisis Kesesuaian Materi Ajar dengan Tes Hasil Belajar Mahasiswa di Lingkungan FKIP UHN Medan Sepren. 2(1), 1. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i1.276>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-modul interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*. 15(2), 139-144. <https://dx.doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>