



**“PENGEMBANGAN *E-MODUL* INTERAKTIF
MENGUNAKAN *SMART APPS CREATOR* PADA MATA
PELAJARAN PAI KELAS XI DI SMAN 1 SUNGAI TARAB”**

SKRIPSI

*Ditulis sebagai Syarat untuk Penyelesaian Studi Pada Jurusan
Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan*

Oleh

ETRIWAHYUNI
1730101045

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR
2021**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fitri Wahyuni
NIM : 1730101045
Tempat/Tanggal Lahir : Paninjawan, 17 September 1998
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMAN 1 Sungai Tarab"** adalah hasil karya saya sendiri bukan plagiat, kecuali dicantumkan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan tindakan plagiat maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2021

Saya yang menyatakan



Fitri Wahyuni
NIM. 1730101045

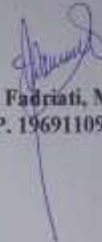
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing SKRIPSI atas nama FITRI WAHYUNI, NIM: 1730101045 dengan judul: "Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMAN 1 Sungai Tarab", memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah untuk dapat disetujui dan dilanjutkan untuk sidang *munaqasyah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2021

Pembimbing


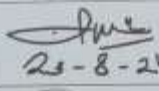



Dr. Fadriati, M.Ag
NIP. 19691109 199803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI


Skripsi atas nama Fitri Wahyuni, NIM: 1730101045, judul :
"PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF MENGGUNAKAN SMART
APPS CREATOR PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS XI DI SMAN 1
SUNGAI TARAB" telah diuji dalam ujian munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2021.

Demikian pengesahan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

NO	Nama/NIP Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Fadriati, M.Pd NIP. 19691109 199803 2 003	Ketua Sidang/Pembimbing	
2	Dr. Asmendri, S.Ag., M.Pd NIP. 19700825 200003 1 001	Penguji 1	 25-8-21
3	Susi Herawati, S.Ag., M.Pd NIP. 19710826 200501 2 003	Penguji 2	

Batusangkar, Agustus 2021
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan
Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar




Dr. Adrinen, M.Pd
NIP. 19650504 199303 1 003

ABSTRAK

FITRI WAHYUNI. NIM. 1730101045, Judul Skripsi “Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 1 Sungai Tarab”. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Tahun 2021.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat dan menjadi sebuah kebutuhan hidup manusia yang dianggap penting, termasuk didalam dunia pendidikan sebagai penentu kecepatan dan berhasil ilmu pengetahuan manusia. Pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berperan penting dalam proses pembelajaran yakni media pembelajaran yang digunakan pendidik ikut berkembang, pendidik di tuntut untuk membuat inovasi serta kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar yang memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Ditambah lagi adanya wabah pandemic covid-19 di mana kita ketahui bahwa guru masuk kelas dalam menjelaskan materi tidak maksimal karna waktunya terbatas dan untuk pengiriman tugas dilakukan secara daring dengan bantuan teknologi canggih. Dengan tidak maksimalnya guru dalam menjelaskan materi di kelas maka perlunya guru membuat *e-modul* Interaktif berbasis *Andorid* yang bertujuan peserta didik dapat belajar secara mandiri dirumah dengan menggunakan *smartphone* sehingga peserta didik lebih senang dalam belajar dan mudah mencerna materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas modul interaktif dengan *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI kelas XI materi Iman kepada Rasul Allah di SMAN 1 Sungai Tarab dan untuk mengetahui praktikalitas modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI kelas XI materi Iman kepada Rasul Allah di SMAN 1 Sungai Tarab. Kegunaan penelitian ini ialah *e-modul* interaktif menggunakan *smart apps creator* dapat menjadi salah satu bahan ajar yang berguna bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran daring.

Metode penelitian ini ialah *research and development* (R&D) yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define, design, develop, dan disseminate*.

Hasil rata-rata persentase validasi modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* adalah 96,6%. Dan hasil rata-rata persentase validasi media modul interaktif dengan menggunakan *smart Apps creator* adalah 89,5% sehingga tergolong dalam kategori sangat valid dan layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik. Hasil rata-rata persentase dari validasi RPP adalah 98,12% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi lembar angket respon siswa yang telah dirancang untuk diberikan kepada peserta didik sudah teruji dan dinyatakan sangat valid dengan perolehan rata-rata persentase 96,66%, dapat diberikan kepada peserta didik untuk menguji kepraktikalitasan modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator*. Hasil praktikalitas, persentase penilaian peserta didik terhadap modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* adalah 82,13%, dengan kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

.DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Spesifikasi Produk	13
G. Manfaat Pengembangan	15
H. Pentingnya Pengembangan	15
I. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	15
J. Definisi Operasional	16
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Modul Elektronik (E- Modul)	18
1. Pengertian <i>E-Modul</i>	18
2. Karakteristik <i>E-Modul</i>	19
3. Prinsip Pengembangan <i>E-modul</i>	20
4. Komponen-komponen <i>E-Modul</i>	21
5. Fungsi E-Modul	22
6. Tujuan Pembuatan E-Modul	23
7. Kelebihan E-Modul.....	24
8. Perbandingan Antara Modul Elektronik dengan Modul Cetak.....	25
9. <i>Smart Apps Creator</i>	26
B. Pendidikan Agama Islam.....	29
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	29
2. Dasar Pendidikan Agama Islam	30
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	31
4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	33
C. Materi Pendidikan Agama Islam Di SMA	34
1. Pengertian Iman Kepada Rasul Allah	34
2. Dalil Tentang Iman Kepada Rasul Allah	35
3. Sifat- Sifat Rasul Allah	35
4. Tugas Rasul Allah	37
5. Hikmah Beriman Kepada Rasul Allah.....	38
D. Kerangka Teori.....	39
E. Penelitian Relevan.....	41

BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	45
A. Jenis Dan Metode Penelitian	45
B. Model Penelitian.....	45
C. Prosedur Penelitian	47
D. Uji Coba Produk	54
E. Subjek Uji Coba.....	55
F. Jenis Data.....	55
G. Instrumen Penelitian	55
H. Teknik Analisis Data	55
 BAB IV HASIL PENELITIAN.....	 59
A. Hasil Penelitian.....	59
B. Pembahasan	89
C. Kualitas Produk Hasil Pengembangan	94
 BAB V PENUTUP.....	 96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran	97

DAFTAR KEPUSTAKAAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Feature Tool Smart Apps Creator</i>	27
Gambar 2.2 Kearangka Berfikir.....	40
Gambar 4.1 Intastal <i>Smart Apps Creator</i>	63
Gambar 4.2 Aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> dilayar Komputer.....	63
Gambar 4.3 Tampilan Awal <i>Smart Apps Creator</i>	64
Gambar 4.4 Tampilan Slide Horzontall <i>Smart Apps Creator</i>	64
Gambar 4.5 Desain Cover E-Modul.....	65
Gambar 4.6 Desain Menu Utama E-Modul.....	65
Gambar 4.7 Desain Petunjuak Penggunaan E-Modul.....	66
Gambar 4.8 Desain KI, KD dan Indikator E-Modul.....	67
Gambar 4.9 Desain Menu Video Motivasi E-Modul.....	68
Gambar 4.10 Desain Menu Materi E-Modul.....	68
Gambar 4.11 Desain Slide Pengertian Iman Kepada Rasul Allah.....	70
Gambar 4.12 Desain Slide Dalil Beriman Kepada Rasul Allah.....	71
Gambar 4.13 Desain Slide Sifat-sifat Rasul Allah.....	72
Gambar 4.14 Desain Slide Tugass-tugas Rasul Allah.....	73
Gambar 4.15 Desain Slide Hikmah Beriman Kepada Rasul Allah.....	74
Gambar 4.16 Desain Slide Perilaku Beriman Kepada Rasul Allah.....	75
Gambar 4.17 Desain Menu Latihan Soal.....	79
Gambar 4.18 Desain Menu Kata Bijak.....	80
Gambar 4.19 Desain Menu Daftar Pustaka.....	80
Gambar 4.20 Desain Menu Biografi Penulis.....	81

Gambar 4.21 Tampilan Output <i>Smart Apps Creator</i>	81
Gambar 4.22 Tampilan aplikasi Iman Kepada Rasul Allah di <i>Android</i>	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Lembar Validasi Modul Interakti	50
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Modul Interaktif Menggunakan Smart <i>Apps Creator</i> pada Mata Pelajaran PAI di SMAN 1 Sungai Tarab.....	50
Tabel 3.3 Aspek Lembar Validasi Media Modul Interaktif.....	51
Tabel 3.4 Aspek Lembar Validasi RPP.....	51
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Validasi RPP	52
Tabel 3.6 Aspek Lembar Validasi Respon Angket Siswa	52
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Validasi Respon Angket Siswa.....	53
Tabel 3.8 Aspek Praktikalitasi Modul Interaktif.....	54
Tabel 3.9 Kisi- kisi Praktikalitasi Modul Interaktif.....	54
Tabel 3.10 Skala Penilaian dalam Tahap Validasi.....	57
Tabel 3.11 Kategori Validasi.....	58
Tabel 3.12 Angket Praktikalitas	58
Tabel 4.1 Hasil Validasi Modul Interaktif dengan Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> dalam Mata Pelajaran PAI.....	84
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Modul Interaktif dengan Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> pada mata Pelajaran PAI	84
Tabel 4.3 Revisi Modul Interaktif dengan Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> dalam Mata Pelajaran PAI.....	85
Tabel 4.4 Hasil Validasi RPP.....	86
Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Respon Siswa.....	87
Tabel 4.6 Hasil Praktikalitas Angket Respon Siswa.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Nama-nama Validator E-Modul Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> pada Mata Pelajaran PAI	103
Lampiran 2	Nama-nama Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sungai Tarab	104
Lampiran 3	Produk E-Modul Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> pada Mata Pelajaran PAI	105
Lampiran 4	Kisi-kisi Validasi E-Modul Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> pada Mata Pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Sungai Tarab	118
Lampiran 5	Lembar Validasi E-Modul Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> pada Mata Pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Sungai Tarab	119
Lampiran 6	Hasil Analisis Validasi E-Modul Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> pada Mata Pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Sungai Tarab.....	127
Lampiran 7	Hasil Kesimpulan Analisis Validasi E-Modul Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> pada Mata Pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Sungai Tarab.....	130
Lampiran 8	Lembar Validasi Media E-Modul Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> pada Mata Pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Sungai Tarab.....	131
Lampiran 9	Hasil Analisis Validasi Media E-Modul Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> pada Mata Pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Sungai Tarab.....	135
Lampiran 10	Hasil Kesimpulan Analisis Validasi Media E-Modul Interaktif Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i> pada Mata Pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Sungai Tarab.....	137
Lampiran 11	Silabus Pembelajaran	138
Lampiran 12	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	159
Lampiran 13	Kisi-kisi Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	180
Lampiran 14	Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	182

Lampiran 15	Hasil Analisis Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	188
Lampiran 16	Hasil Kesimpulan Analisis Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	190
Lampiran 17	Kisi-kisi Lembar Uji Validitas untuk Lembar Angket Respon Siswa Terhadap E-Modul Menggunakan Smart Apps Creator.....	191
Lampiran 18	Lembar Uji Validitas untuk Lembar Angket Respon Siswa Terhadap E-Modul Menggunakan Smart Apps Creator.....	192
Lampiran 19	Hasil Analisi Lembar Uji Validitas untuk Lembar Angket Respon Siswa Terhadap E-Modul Menggunakan Smart Apps Creator.....	197
Lampiran 20	Hasil Kesimpulan Analisis Lembar Uji Validitas untuk Lembar Angket Respon Siswa Terhadap E-Modul Menggunakan Smart Apps Creator	198
Lampiran 21	Lembar Angket Respon Siswa Terhadap E-Modul Menggunakan Smart Apps Creator	199
Lampiran 22	Hasil Analisis Angket Respon Siswa Terhadap E-Modul Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran PAI	201
Lampiran 23	Hasil Kesimpulan Analisis Angket Respon Siswa Terhadap E-Modul Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran PAI	203
Lampiran 24	Dokumentasi Penelitian	204
Lampiran 25	Surat Penelitian	205

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran mencakup berbagai komponen pendidikan diantaranya bahan ajar/buku teks, isi atau materi serta latihan. Buku ajar ialah cakupan salah satu sumber belajar. Sumber belajar ialah fasilitas yang tersedia di lingkungan belajar yang tujuannya dapat membantu mengoptimalkan hasil belajar peserta didik dalam menguasai satu materi (Nur, 2012:68). Sedangkan menurut Anitah (2008) menyatakan sumber belajar ialah segala sumber untuk menunjang fasilitas pembelajaran peserta didik. Dan menurut Miarso (2004) sumber belajar merupakan segala hal yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan baik secara tersendiri maupun tergabung yang memungkinkan proses pembelajaran yang baik.

Bahan ajar ialah didalamnya berisikan materi, metode, batasan-batasan, serta pengevaluasian yang dirancang secara sistematis dan disajikan menarik untuk tercapainya tujuan dari proses pembelajaran (Widodo & Jasmadi, 2008: 40). Sedangkan Pannen (2001) mengatakan bahwa “bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik secara tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang kondusif sehingga menimbulkan minat belajar bagi peserta didik”.

Dari uraian diatas penulis mengemukakan bahwa bahan ajar ialah yang membantu proses pembelajaran yang didesain secara sistematis untuk terciptanya suasana belajar yang kondusif sehingga membuat peserta didik nyaman dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Bahan ajar disini dapat berupa LKS, modul, dan lain sebagainya yang mendukung proses pembelajaran.

Sekarang ini di era globalisasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat dan menjadi sebuah kebutuhan hidup manusia

yang dianggap penting, termasuk didalam dunia pendidikan sebagai penentu kecepatan dan berhasilan ilmu pengetahuan manusia. Pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berperan penting dalam proses pembelajaran yakni media pembelajaran yang digunakan pendidik ikut berkembang, pendidik tidak hanya menggunakan media konvensional seperti bahan ajar akan tetapi pendidik di tuntut untuk membuat inovasi serta kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar yang memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran.

Menurut Rosenberg dalam Yohannes (2018: 49) menyatakan dengan berkembang penggunaan TIK ada beberapa pergeseran dalam proses pembelajaran ialah dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja, dari kertas ke online, dan dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja. Dengan demikian komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet dan lain sebagainya. Interaksi antara guru dan peserta didik tidak hanya dilakukan melalui tatap muka dan juga dapat dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut.

Berdasarkan fakta yang ditemukan di SMAN 1 Sungai Tarab bahwa proses pembelajaran menggunakan buku cetak dan materi dari internet. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran PAI menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran PAI guru menggunakan sumber belajar berupa buku teks dan juga memanfaatkan sumber internet untuk mengambil materi pembelajaran sedangkan untuk sumber belajar lainnya seperti modul belum tersedia (Andri: 03 Juni 2021).

Hal diatas juga dapat dilihat dari banyaknya penelitian yang menyatakan bahwa dilapangan masih banyak menggunakan bahan ajar konvensional seperti penelitian yang dilakukan oleh Nita Sunarya Herawati (2018) menyatakan “penggunaan bahan ajar disekolah seperti modul sebagian besar modul dibuat dalam bentuk cetak. Modul yang dikemas dalam bentuk cetak cenderung monoton, yang mempengaruhi minat dan semangat peserta didik untuk menggunakannya. Dan juga

mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif serta tidak maksimal”.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Helna Satriwati (2015) menyatakan “akibat dari penggunaan modul berupa cetak dalam menyampaikan materi pembelajaran dan metode gaya belajar ceramah membuat peserta didik tidak tertarik sehingga membuat mereka jenuh dan bosan dengan materi yang disampaikan, dan mereka juga akan kesulitan dalam mengulang kembali materi pada proses pembelajaran serta juga tidak ada motivasi untuk belajar”.

Lalu penelitian yang dilakukan oleh Edi Wibowo, dkk (2018) mengungkapkan bahwa “bahan ajar yang digunakan untuk proses pembelajaran masih kurang menarik dan peserta didik masih sulit memahami apa yang ada didalam bahan ajar tersebut, sehingga membuat peserta didik merasa bosan dengan bahan ajar yang selalu berkulat seperti itu karena masih tergolong monoton dan sulit dipahami oleh peserta didik”.

Dan penelitian yang diteliti oleh Ricu Sidiq, dkk (2020) menyatakan bahwa “buku teks tidak mampu memvisualisasikan peristiwa/fenomena secara dinamis, kurang interaktif, dan tidak mendukung belajar multi sumber. Selain itu meskipun menggunakan buku cetak peserta didik sering lupa untuk membawanya”.

Berdasarkan pendapat diatas penulis mengemukakan bahwa bahan ajar seperti modul digunakan peserta didik masih media cetak yang membuat kejenuhan didalam belajar sehingga motivasi untuk belajar juga menurun akhirnya mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI SMAN 1 Sungai Tarab menyatakan bahwa kebanyakan siswa menganggap buku terasa kurang menarik untuk dibaca dan mereka lebih memilih untuk membaca, menonton dan memainkan *smartphone* karena terdapat banyak vidio dan cerita yang lebih menarik (Andri 03 Juni 2021). Meskipun buku teks ialah buku wajib yang harus ada dalam

pembelajaran dengan berbagai kelebihan yang ada akan tetapi memiliki kekurangan juga sehingga diperlukan adanya sumber bahan ajar yang lain yang dapat melengkapi kekurangannya. Berdasarkan hasil analisis penulis untuk buku teks PAI penulis menemukan yakni *pertama* materi yang disajikan dalam buku teks masih bersifat umum hal ini juga dinyatakan Andri (03 Juni 2021) bahwa materi yang tersaji dalam buku teks masih bersifat umum sehingga sulit bagi peserta didik dalam memahami materi dan belum mampu membuat potensi peserta didik berkembang. *Kedua* dari segi tampilan buku sudah tersusun rapi dan dilengkapi dengan gambar akan tetapi jika dilihat dengan perkembangan teknologi saat ini adanya *e-modul* yang tentunya dapat digunakan dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

E-modul ialah salah satu bagian dari *e-learning* berbasis elektronik yang memanfaatkan ilmu teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Menurut Chong dkk. (2005:31) bahwa tampilan yang terdapat pada *e-modul* lebih praktis untuk peserta didik dalam memahami penjelasan suatu materi yakni dengan interaktivitas serta pencampuran elemen multimedia ke dalam *e-modul*.

Menurut Prastyaningrum dkk (2017:2) *e-modul* ialah media dalam pembelajaran interaktif dan komunikatif dapat memudahkan peserta didik dalam belajar. *E-modul* termasuk bahan ajar interaktif, dikarenakan bisa mengkombinasikan audio, video, teks, dan grafis dalam satu produk (Prastowo, 2013:370). Sedang menurut Irwansyah dkk. (2017:4) visualisasi konten dalam *e-modul* umumnya disajikan dalam bentuk video atau animasi dengan teks atau gambar dengan teks. Penggunaan visualisasi ini bertujuan untuk membuat pengguna lebih paham dengan materi di dalam *e-modul* karena terkesan lebih praktis.

Penelitian yang dilakukan oleh Rustandi, ddk (2020) menyatakan bahwa “bidang teknologi semakin berkembang yang selaras dengan fenomena yang terjadi pada anak zaman sekarang sering melupakan belajar, karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar

dihabiskan dengan bermain *gadget*. Hampir 90% siswa lebih tertarik membuka *smartphone* dibandingkan membuka buku untuk belajar. Sebagaimana diketahui bahwa perkembangan teknologi menjadi kebutuhan akan penggunaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti *smartphone* yang memiliki minat yang sangat tinggi”.

Hal ini sangat jelas bahwa berkembangnya IPTEK di dunia pendidikan, maka proses pembelajaran PAI di dalam kelas tidak lagi menggunakan bentuk konvensional dalam hal ini menuntut guru lebih kreatif dan inovatif menggunakan media elektronik untuk membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di SMAN 1 Sungai Tarab, pemanfaatan TIK telah ditunjang dengan berbagai fasilitas yang disediakan dari sekolah seperti adanya *infocus*. Namun adanya fasilitas berupa *infocus* yang mendukung tersebut hanya dapat digunakan saat peserta didik belajar di kelas dengan guru akan tetapi proses pembelajaran bukan hanya didalam kelas saja sehingga adanya dukungan pembelajaran dari rumah dan lingkungan masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI bahwa pemanfaatan TIK baru diterapkan dengan cara presentasi power point dari peserta didik dan guru memutar video yang terkait materi dan proses itu masih terbatas di dalam kelas. Dapat kita lihat bahwa pemanfaatan TIK masih berputar sekitar penampilan power point dan video saat di dalam kelas padahal proses pembelajaran bukan hanya ada di kelas saja akan tetapi juga saat peserta didik belajar mandiri dirumah, sehingga diperlukannya media dan sumber belajar dengan cakupan materi yang lebih mendalam dan menarik serta relevandengan kehidupan masyarakat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu juga diperlukannya pemanfaatan TIK yang bisa digunakan peserta didik baik saat belajar di kelas atau saat belajar mandiri dirumah apalagi jika dilihat dari kehidupan zaman sekarang yang tidak bisa dipisahkan dari TIK pada

umumnya setiap peserta didik memiliki *smartphone* sehingga diperlukannya pemanfaatan TIK tersebut agar proses pembelajaran menjadi berkesinambungan lebih menarik dan dengan pembahasan yang lebih mendalam serta mudah dipahami peserta didik dan mudah digunakan.

Salah satu pemanfaatan TIK dalam proses pembelajaran bisa berupa penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu metode pembelajaran menggunakan teknologi komunikasi dan informasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik melalui sistem berupa program aplikasi maupun pemanfaatan media elektronik. Pembelajaran media interaktif bermanfaat untuk menyeragamkan materi pembelajaran, memperjelas proses pembelajaran, efisiensi waktu dan tenaga pengajar (Rustaman, 2019 : 225). Berdasarkan hasil pengamatan penulis lakukan di kelas XI Sungai Tarab, peserta didik telah memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran salah satunya menggunakan *smartphone* untuk belajar dan memanfaatkan internet untuk mencari materi tambahan terhadap topik pembelajaran, hal ini bertujuan untuk melengkapi materi dalam buku teks untuk memenuhi kebutuhannya dalam memahami materi dengan mudah. Dan hasil wawancara penulis dengan peserta didik mengungkapkan bahwa jika mengandalkan buku teks dalam belajar selain keterbatasan materi juga buku yang kurang efisiensi untuk dibawa, terkadang peserta didik lupa untuk membawanya dan juga ada yang malas membawanya karena alasan terlalu berat bukunya. Dan isi dari buku teks hanya terdapat gambar dan tulisan saja, sedangkan TIK yang sudah berkembang maka hal yang lebih menarik kami simak ialah video dan audio sehingga penyajian materi yang menarik bisa membuat kami paham terdapat materi pembelajaran (Wahyuni Fadilla, 16 Agustus 2021).

Selain itu, seperti yang terjadi pada masa sekarang dengan adanya wabah pandemic covid-19 di mana kita ketahui bahwa guru masuk kelas

dalam menjelaskan materi tidak maksimal karna waktunya terbatas dan untuk pengiriman tugas dilakukan secara daring dengan bantuan teknologi canggih. Dengan tidak maksimalnya guru dalam menjelaskan materi di kelas maka perlunya guru membuat *e-modul* Interaktif berbasis *Andorid* yang bertujuan peserta didik dapat belajar secara mandiri dirumah dengan menunggunakan *smartphone* sehingga peserta didik lebih senang dalam belajar dan mudah mencerna materi pelajaran. Hal lain juga ditegaskan oleh pemerintah untuk menerapkan kebijakan *Worl From Home*. Kementerian Pendidikan di Indonesia jug mengeluarkan kebijakan dengan menggantikan proses pembelajaran secara daring. Dengan demikian guru dan peserta didik dapat menguasai TIK untuk menunjang pembelajaran secara online. Tuntutan kebutuhan tersebut membuat guru dan peserta didik dapat mengetahui media online yang dapat menunjang pembelajaran sebagai ganti dari pembelajaran tatap muka, tanpa mengurangi kualitas materi pembelajaran dan target dalam pencapaian materi ajar (Siahaan, 2020). Dan sarana yang dapat digunakan untuk mendukung membelajarkan daring ialah menggunakan aplikasi *zoom*, *whatsapp*, *google clasroom* dan *e-modul* interaktif yang dapat diakses menggunakan *android* sehingga guru dapat membuat model pembelajaran yang lebih bervariasi seperti membuat *e-modul* interaktif sebagai bahan pembelajaran serta peserta didik semakin tertarik dan dapat memahami apa yang dijelaskan guru dengan menggunakan *e-modul* interaktif dan peserta didik tidak merasa bosan dan juga *e-modul* interaktif berbasis *android* ini juga dapat diakses melalui *android* peserta didik masing-masing dan dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan hasil wawancara guru PAI menyatakan saat wabah pandemi ini kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar dikarenakan banyaknya tugas yang diberikan guru dan penjelasan materinya tidak maksimal disebabkan pembelajaran tatap muka hanya 30 menit satu mata pelajaran. Dan hampir seluruh peserta didik menggunakan *smartphone* untuk menunjang pembelajaran daring (Andri: 03 Juni 2021).

Untuk mengatasi beberapa persoalan diatas salah satu jalan keluarnya adalah dengan penggunaan *e-modul* Interaktif berbasis *Andorid* yang dapat diakses dengan mudah oleh guru dan peserta didik serta bisa digunakan kapan saja dan di mana saja. Dengan penggunaan *e-modul* peserta didik bisa mendapatkan informasi atau materi pembelajaran yang lebih mendalam dan materi yang akurat baik saat belajar di kelas dengan guru, belajar mandiri di rumah ataupun belajar secara daring.

E-modul Interaktif berbasis *Andorid* dibuat dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* suatu aplikasi deskop yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi sederhana yang berbasis android tanpa ada kode pemrograman, serta menghasilkan format HTML5 dan exe. *Smart apps creator* ini memiliki fungsi yakni tidak perlu pemrograman, hasilnya dapat berupa konten digital yang sangat interaktif. Kelebihan menggunakan *smart apps crator* ialah *tool* multimedia tanpa programming yang dapat memudahkan guru dalam membuat aplikasi sederna seperti *e-modul interaktif* dengan menarik dan tampilannya yang membantu peserta didik dalam belajar serta tidak memakan banyak ram.

Alasan penulis menggunakan aplikasi *smart apps creator* ini merupakan aplikasi yang sering digunakan untuk membuat media interaktif. Aplikasi ini sangat mudah di gunakan baik oleh orang-orang yang baru mengenal aplikasi ini, aplikasi ini di lengkapi berbagai *fitur* yang menarik dan mudah di pelajari seperti menu insert untuk memasukkan gambar, musik, video, teks dan lain sebagainya, menu edit untuk mengatur atau merapikan teks, menu *interaction* untuk memberikan efek pada gambar atau animasi. Hal ini juga didukung dengan penelitian Suhartati (2020) yang mengatakan banyak *software* yang bisa digunakan untuk membuat media berbasis android berbayar dan tidak berbayar. Beberapa software ini ada yang sederhana dan ada juga yang rumit. Dari sekian banyak software yang tersedia, suhartati memilih *software smart apps creator (SAC)* sebagai media pembelajaran berbasis Android ialah pembuat aplikasi pintar adalah karena perangkat

lunak pembuat aplikasi pintar gratis dan mudah dibuat. Selain itu, pembuat aplikasi pintar ini sangat cocok jika dibuat di laptop atau komputer menjadi APK (aplikasi yang bisa diterapkan di Android). Siswa sebagai pengguna Android cukup menginstall file APK yang diterapkan oleh guru tanpa mengalami kesulitan sehingga mudah digunakan dalam pembelajaran dimanapun dan kapanpun peserta didik berada. Pembuat *smart apps creator* dapat digunakan secara offline sehingga tidak memerlukan kuota yang mahal.

Jadi modul elektronik dapat dikembangkan dengan menggunakan berbagai aplikasi salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi *smart apps creator*. Aplikasi *smart apps creator* bisa didapatkan dengan mendownloadnya secara gratis sehingga tidak mengeluarkan biaya banyak untuk mengembangkan sebuah modul. Pembuatan aplikasi berbasis *android* dengan aplikasi *smart apps creator* nantinya akan dipakai sebagai aplikasi pembuat e-modul interaktif yang memiliki nilai ekonomis yang cukup bagus di mana nilai ekonomis tersebut ditinjau dari beberapa sisi kemudahan yaitu dari segi fitur dan *user friendly* dari *output* yang dihasilkan oleh software *smart apps creator* tersebut. Sehingga dengan adanya software *smart apps creator* ini orang dapat membuat aplikasi berbasis *android* sendiri dan dapat diinstal di *android* peserta didik .

Dalam proses pembelajaran PAI penggunaan media yang menarik agar suasana pembelajaran menjadi aktif, menyenangkan dan kondusif juga dibutuhkan, karena pendidikan agama Islam menurut Zakiyah Drajat ialah usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, lalu menghayati tujuan pada akhirnya dapat mengamalkan serta menyatakan Islam sebagai pandangan hidup (Abdul Majid, 2004: 130).

Untuk dapat mencapai tujuan dari proses pembelajaran PAI maka guru dituntut untuk dapat merancang media pembelajaran semenarik mungkin agar motivasi peserta didik untuk belajar meningkat sehingga memudahkan guru dalam membina dan mengarahkan peserta didik pada

proses pembelajaran PAI. Berdasarkan Permendikbud RI NO 64 Tahun 2013 tentang Ruang Lingkup PAI SMA ialah sebagai mata pelajaran yang umum dilaksanakan di sekolah menengah yang pengajaran berisikan Al-Qur'an dan Al-Hadits, akidah Akhlak, Fiqh/ibadah, dan Sejarah. Alasan penulis mengambil materi Iman kepada Rasul Allah karena mata pelajaran ini bukan hanya mata pelajaran hafalan, namun perlu adanya pemahaman yang mendalam tentang konsep materi tersebut. Diharapkan peserta didik mampu menerima dan memahami materi pelajaran yang telah disampaikan dari sumber belajar. Dengan demikian, maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan efisien serta tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Penggunaan *e-modul* dapat membuat siswa termotivasi dan tertarik untuk membaca dan memahami materi dari *e-modul* karena disediakan berbagai fitur seperti video dan audio. Dalam mata pelajaran PAI yang dianggap oleh peserta didik sebagai mata pelajaran yang hanya perlu dihafal sehingga bisa menjawab latihan soal. Sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu siswa kelas XI SMAN 1 Sungai Tarab yang menyatakan bahwa materi PAI tidak sesusah materi pelajaran lain seperti fisika dan kimia dan materinya hanya butuh dihafal (Wahyuni Fadilla, Agustus 2021). Hal itu tentu tidak sepenuhnya benar karena seharusnya yang disasar bukan hanya dalam bidang kognitif saja namun juga afektif dan psikomotor. Dengan adanya *e-modul* Interaktif yang hadir dengan berbagai fitur video, audio dan gambar serta tombol-tombol interaktif bisa membuat peserta didik termotivasi dan memahami bahwa materi pembelajaran PAI bukan hanya sekedar teori untuk dihafal melainkan juga bersinggungan dan ada di kehidupan sehari-hari sebagai muslim. Salah satu materi dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam adalah Iman kepada Rasul Allah. Dalam buku teks yang tersedia pembahasan materi hanya disediakan materi secara umum dan gambar yang sedikit yang membuat peserta merasa jenuh untuk membacanya, sehingga untuk mengatasi hal tersebut peserta menggunakan *e-modul* interaktif dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian tentang

keefektifan *e-modul* dalam meningkatkan minat yang dilakukan oleh Wibowo 2018 menunjukkan bahwa respon guru terhadap penggunaan *e-modul* diperoleh dengan rata-rata 3.64 dengan kriteria sangat menarik. Sedangkan respon peserta didik terhadap *e-modul* diperoleh dengan rata-rata 3.49 dengan kriteria sangat menarik. Menjelaskan bahwa penggunaan *e-modul* untuk sumber belajar mampu menarik minat siswa dan guru.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dan melihat pentingnya pengembangan bahan ajar oleh guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMA, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan *e-modul* melalui penelitian dengan judul ***“Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMAN 1 Sungai Tarab”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bahan ajar yang digunakan guru masih konvensional.
2. Motivasi peserta didik dalam belajar menurun.
3. Kebanyakan peserta didik masih kesulitan dalam memahami bahan ajar konvensional.
4. Minimnya kreatifitas guru dalam membuat *e-modul*.
5. *Smartphone* dapat bermain dan belajar bagi peserta didik.
6. *E-modul* Interaktif menggunakan *smart apps creator* belum pernah digunakan disekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis dapat membatasi penelitian ini ada beberapa aspek agar lebih terfokus pada:

1. Validitas modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI kelas XI materi Iman kepada Rasul

Allah di SMAN 1 Sungai Tarab.

2. Praktikalitas modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI kelas XI materi Iman kepada Rasul Allah di SMAN 1 Sungai Tarab

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah validitas modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI kelas XI materi Iman kepada Rasul Allah di SMAN 1 Sungai Tarab?
2. Bagaimana praktikalitas modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI kelas XI materi Iman kepada Rasul Allah di SMAN 1 Sungai Tarab?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan khusus dari pengembangan modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* pada PAI sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui validitas modul interaktif dengan *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI kelas XI materi Iman kepada Rasul Allah di SMAN 1 Sungai Tarab.
2. Untuk mengetahui praktikalitas modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI kelas XI materi Iman kepada Rasul Allah di SMAN 1 Sungai Tarab.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian dan pengembangan e-modul ini yakni:

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S1 pada jurusan PAI.
 - b. Sebagai wadah untuk mengembangkan serta menambah

pengetahuan mengenai topik yang dibahas.

2. Bagi Guru PAI

- a. E-modul interaktif menggunakan smart apps creator nantinya dapat menjadi salah satu bahan belajar yang berguna bagi guru mata pelajaran PAI.
- b. Meningkatkan motivasi serta kekreatif pada kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif serta inovatif.

3. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik dituntut menjadi sangat aktif, kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran tidak monoton.
- b. Meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran PAI.
- c. Peserta didik mampu memahami materi pelajaran PAI dengan baik.

G. Spesifikasi Produk

Pengembangan penelitian *e-modul* ini memiliki ciri dan kekhasan tersendiri diantaranya :

1. E-modul dikembangkan dengan bantuan *software smart apps creator*, yang menghasilkan format aplikasi dan dapat digunakan dengan *android*.
2. Bagian-bagian *e-modul* yang dikembangkan diantara terdapat:
 - a. Cover : Judul *e-modul*, mata pelajaran, materi pembelajaran, tingkatan sekolah, dan kelas serta ada tombol start dan tombol musik. Tombol *start* untuk membuka menu utama dan tombol musik untuk menghidup dan mematikan musik.
 - b. Menu utama terdiri dari menu petunjuk penggunaan, menu KI, Kd dan indikator, menu video motivasi, menu materi, menu latihan soal, menu kata bijak, menu daftar pustaka dan menu biografi penulis.
 - c. Menu petunjuk penggunaan terdiri dari slide kata pengantar dan

- slide petunjuk penggunaan *e-modul* untuk guru dan siswa.
- d. Menu KI, KD dan Indikator terdiri dari slide KI, slide KD dan slide indikator pembelajaran.
 - e. Menu video motivasi ini berisi video motivasi tentang kerinduan Rasulullah kepada umatnya, video ini pilih karena berkaitan dengan materi Iman kepada Rasul Allah.
 - f. Menu materi Iman kepada Rasul Allah terdiri dari beberapa menu diantara menu pengertian iman kepada Rasul Allah, dalil tentang beriman kepada Rasul Allah, sifat-sifat Rasul Allah, tugas-tugas Rasul, hikmah beriman kepada Rasul Allah dan perilaku beriman kepada Rasul Allah.
 - g. Menu latihan soal terdiri dari 30 soal yang terbagi menjadi 3 tahap, tahap satu berisi 10 soal, tahap dua 10 soal dan tahap tiga 10 soal. Masing-masing soal bernilai 10 dan terdapat kunci jawaban dan skor yang diperoleh setelah menjawab soal.
 - h. Menu kata bijak berisikan kata bijak yang berkaitan dengan materi Iman kepada Rasul Allah
 - i. Menu daftar pustaka berikan daftar pustaka dari materi Iman kepada Rasul Allah.
 - j. Menu biografi penulis berisikan identitas penulis.
3. *E-modul* menggunakan *smart apps creator* ini memuat video motivasi dan kata bijak yang relevan dengan materi Iman kepada Rasul Allah.
 4. *E-modul* menggunakan *smart apps creator* ini hasil *outputnya* berupa aplikasi Iman Kepada Rasul Allah yang bisa diakses melalui *android* dan dapat digunakan secara offline oleh peserta didik dan guru ketika sudah diinstal di *android*.
 5. *E-modul* menggunakan *smart apps creator* ini dapat diakses melalui

android karena dapat digunakan kapanpun dan dimanapun bagi peserta didik. Dan memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel dan interaktif.

6. *E-modul* menggunakan *smart apps creator* ini didesain semenarik mungkin dan memuat gambar, audio dan video yang relevan dengan materi. Gambar dan video digunakan untuk pendukung penjelasan materi, dan animasi yang digunakan untuk menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam belajar. Sedangkan audio digunakan untuk mendengarkan bunyi ayat al-qur'an dengan baik dan benar dalam *e-modul*.
7. *E-modul* menggunakan *smart apps creator* ini menggunakan tombol-tombol interaktif yang dapat memudahkan pengguna dalam membuka *e-modul*.
8. *E-modul* menggunakan *smart apps creator* ini ukuran downloadnya 356 MB versi 3 minimal android versi 5.0.

H. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dilakukan karena :

1. Siswa merasa jenuh dan bosan jika menggunakan bahan ajar cetak saat belajar PAI.
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam membuat *e-modul* berbasis *android*.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Pengembangan modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* pada PAI memiliki beberapa asumsi yang melandasi diantaranya:

- a. Pembelajaran PAI akan lebih menarik bila dikemas dengan modul interaktif yang menggunakan *smart apps creator*.
- b. Pembelajaran PAI akan lebih mudah dimengerti apabila dikemas

dengan modul interaktif yang menggunakan *smart apps creator*.

- c. Aktivitas peserta didik akan lebih terarah dalam belajar dengan menggunakan modul interaktif.
- d. Peserta didik lebih semangat dan antusias belajar PAI dengan menggunakan modul interaktif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* di pembelajaran pendidikan agama Islam melalui tahap 4-D yang diantaranya *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), tahap *development* (pengembangan), sedangkan tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan penulis. Selain itu, penelitian penulis terbatas hanya pada materi tentang Iman Kepada Allah SWT.

J. Defenisi Operasional

1. Pengembangan adalah suatu proses sistematis yang mengikuti suatu prosedur yang ditetapkan dalam rangka mengembangkan bahan ajar sehingga menghasilkan produk. Dalam penelitian ini pengembangan yang penulis maksud adalah menghasilkan sebuah produk dalam bentuk *e-modul* PAI pada materi iman kepada Rasulullah.
2. Modul interaktif adalah modul yang dilengkapi dengan teks, gambar, video dan tombol-tombol interaktif, serta latihan.
3. *Smart apps creator* adalah suatu aplikasi sederhana tanpa *programming* yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat *e-modul* interaktif berbasis *android* yang menarik yang bertujuan memudahkan memahami materi pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar. *Smart apps creator* di dukung dengan berbagai *feature* dan *tools* untuk memudahkan pembuatan *e-modul*.
4. Pendidikan Agama Islam ialah usaha sadar untuk membentuk dan menyiapkan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia serta

peningkatan potensi spiritual. Mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang akan dijadikan sebagai materi pada modul interaktif yang dibuat ialah materi tentang Iman Kepada Rasul Allah kelas XI.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Modul Elektronik (*E-Modul*)

1. Pengertian Modul Elektronik (*E-Modul*)

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi modul tidak hanya disajikan dalam bentuk cetak akan tetapi juga dapat disajikan dalam bentuk modul elektronik. Menurut Suarsana (2013: 266) menyatakan *e- modul* ialah suatu modul yang dapat menampilkan gambar, video, audio, foto, animasi, kuis yang bersifat interaktif sehingga tercipta pembelajaran yang aktif. Sedangkan menurut Sugianto(2013: 110) modul elektronik ialah bentuk penyajian bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik yang didalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program. Dan menurut Depdiknas (2017: 3) *e- modul* ialah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang nantinya disajikan dalam format elektronik, dan setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (*link*) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program yang dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi, dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Modul elektronik (*e-modul*) dapat diartikan salah satu bahan ajar yang dikemas menggunakan media elektronik yang memudahkan peserta didik mengingat pelajaran. *E-modul* ialah suatu terobosan baru dalam dunia pendidikan untuk melengkapi kekurangan modul konvensional, modul elektronik dapat diakses menggunakan komputer dan media lainnya seperti *android*. Di

Indonesia *smartphone* tidak lagi merupakan barang mewah yang hanya kelompok-kelompok yang bisa menikmati, akan tetapi sekarang mudah mendapatkannya (Sembiring 2019). Modul elektronik ini sifatnya interaktif dikarenakan dapat menampilkan atau memuat gambar, audio, video dan animasi serta latihan yang memudahkan peserta didik belajar kapan dan dimana saja (Gunadharna, dalam Arsal: 435)

Dari penjelasan diatas penulis mengemukakan bahwa *e-modul* interaktif ialah suatu buku ajar yang memanfaatkan ilmu teknologi dan komunikasi dan dikemas secara sistematis dan praktis sehingga menampilkan atau memuat gambar, audio, video dan materi pembelajaran serta tombol-tombol interaktif sehingga terjadinya interaksi antara pengguna dan media yang dibuat melalui tombol-tombol intreraktif. *E-modul* mudah diakses oleh peserta didik dengan *smartphone* sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran.

2. Karakteristik Modul Interaktif

Menurut Widodo (2008:50) karakteristik modul interaktif diantara sebagai berikut:

a. Pembelajaran Mandiri

Sebuah modul interaktif haruslah memenuhi pembelajaran mandiri ini dengan cara:

- 1) Terdapat tujuan dari pembelajaran secara sistematis.
- 2) Memuat materi pembelajaran yang spesifik sehingga mudah untuk dipelajari.
- 3) Menyediakan contoh untuk mendukung pembelajaran.
- 4) Tersedia latihan soal melalui tombol interaktif yang ada dalam *e-modul* interaktif bagi pserta didik.
- 5) Kontektual
- 6) Bahasanya mudah dipahami.
- 7) Rangkuman materi dicantumkan.

- 8) Adanya instrumen penilaian bagi peserta didik untuk melakukan penilaiansendiri (*self assesment*).
- 9) Adanya umpan balik untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang dimiliki peserta didik.
- 10) Adanya referensi yang digunakan dalam modul interaktif.

b. *Self Contained* (Mandiri)

Modul dapat dikatakan mandiri apabila seluruh materi pembelajaran termuat utuh didalam modul sehingga dipelajari secara tuntas oleh peserta didik.

1) *Stand Alone*

Karakteristik ini berarti bahwa modul haruslah dapat berdiri sendiri karena sehingga peserta didik tidak perlu menggunakan bahan ajar lain untuk tersebut.

2) Adaptif

Dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta fleksibel atau luwes maka modul dapat dikatakan adaptif.

3) *User Friendly* (Mudah Digunakan)

Modul dapat dikatakan mudah digunakan apabila penjelasan materi yang ditampilkan untuk membantu serta mudah digunakan.

Berdasarkan uraian diatas penulis mengemukakan bahwa karakteristik modul interaktif yakni *self instructional* dan *self contained* yang mana dengan menggunakan modul interaktif peserta didik dapat belajar secara mandiri, modul tersebut memuat tampilan materi yang utuh sehingga mudah digunakan bagi peserta didik.

3. Prinsip Pengembangan *E-modul*

Menurut Depdiknas (2017:4) menyatakan prinsip pengembangan *e-modul* ialah:

- a. Diasumsikan dapat menimbulkan minat bagi peserta didik.

- b. Ditulis dan dirancang untuk digunakan peserta didik.
- c. Menjelaskan tujuan pembelajaran.
- d. Disusun sesuai dengan ketentuan pola “belajar” yang fleksibel.
- e. Disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik dan pencapaian tujuan pembelajaran.
- f. Memfokuskan kepada pemberian kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih.
- g. Mengakomodasi kesulitan belajar.
- h. Membutuhkan sistem navigasi yang cermat.
- i. Memberikan rangkuman.
- j. Gaya penulisannya komunikatif, interaktif dan semi formal.
- k. Dikemas untuk digunakan dalam pembelajaran.
- l. Memerlukan strategi pembelajaran (pendahuluan, penyajian dan penutup).
- m. Mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik.
- n. Menunjang *self assessment*.
- o. Menjelaskan bagaimana cara mempelajari buku ajar.
- p. Adanya petunjuk sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul*.

Jadi penulis dapat mengemukakan prinsip pembuatan *e-modul* ialah sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga pembuatan *e-modul* disusun semarik mungkin agar tujuan pembelajaran dapat dicapai peserta didik.

4. Komponen-komponen *E-Modul*

Menurut Mustaji (2008: 30-32) menyatakan komponen-komponen *e-modul* terbagi menjadi:

- a. Perumusan tujuan instruksional yang eksplisit dan spesifik, tujuan ini dirumuskan dalam bentuk tingkah laku yang diharapkan dari peserta didik setelah mempelajari modul.
- b. Petunjuk guru yang berisi penjelasan bagaimana cara

mengajarkan materi kepada peserta didik agar terlaksana secara efisien.

- c. Modul pembelajaran berisi materi-materi pelajaran yang dikuasai peserta didik dalam belajar.
- d. Lembar kerja siswa yang berikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dikerjakan peserta didik setelah menguasai materi pembelajaran.
- e. Kunci lembar peserta didik yang bertujuan untuk mengoreksi sendiri jawabannya setelah peserta didik berhasil mengerjakan lembar kerja.
- f. Lembar evaluasi ini dapat berupa *post test* yang dijadikan guru untuk mengukur tercapai tidaknya tujuan modul pembelajaran yang membantu proses belajar peserta didik.
- g. Kunci lembar evaluasi *test* yang tercantum pada lembar evaluasi.

Sedangkan menurut Depdiknas (2017: 7) komponen-komponen penyusunan *e-modul* ialah:

- 1) Cover berisikan judul modul, mata pelajaran, materi pembelajaran, kelas, dan penulis
- 2) Daftar isi
- 3) I pendahuluan : petunjuk penggunaan *e- modul*, motivasi, kd dan indikator pembelajaran
- 4) II pembelajaran : uraian materi dan rangkuman
- 5) III evaluasi
- 6) Kunci jawaban
- 7) Daftar pustaka
- 8) Lampiran

5. Fungsi E-Modul

E-modul memiliki beberapa fungsi diantara:

- a. Bersifat mandiri, artinya dapat digunakan peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa bimbingan guru.
- b. Sebagai ganti fungsi guru, artinya *e-modul* disusun secara praktis

dalam menyajikan materi pembelajaran dapat memudahkan peserta didik menerima pembelajaran.

- c. Menggunakan modul dalam belajar dapat berfungsi sebagai alat evaluasi.
- d. Terdapat cakupan materi pembelajaran bagi peserta didik, sehingga modul dijadikan rujukan atau pegangan (Prastowo, 2012:108).

Jadi penulis mengemukakan fungsi dari *e-modul* ialah bersifat secara mandiri, sebagai pengganti pendidik, serta dijadikan sebagai tolak ukur terhadap pemahaman peserta didik dalam menguasai materi, serta bahan rujukan dalam belajar.

6. Tujuan Pembuatan *E-Modul*

Pembuatan modul memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Peserta didik belajar secara mandiri.
- b. Guru tidak lagi dominan dalam pembelajaran.
- c. Peserta didik lebih bersifat jujur.
- d. Sebagai alat evaluasi pembelajaran (Prastowo, 2011:109).
- e. Motivasi belajar peserta didik meningkat.
- f. Peserta didik mampu berintegrasi secara langsung dengan lingkungan sekitar dan sumber belajar lainnya (Rahdiyanta, 2012:1).
- g. Waktu yang diperlukan peserta didik lebih sedikit (Yunita & Endang, 2010: 1)

Jadi penulis mengemukakan bahwa pembuatan *e-modul* ini tujuannya ialah dapat melatih kejujuran peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, dan sebagai tolak ukur bagi peserta didik terhadap materi yang dipelajari, serta memudahkan peserta didik belajar kapanpun dan dimanapun.

7. Kelebihan dan Kelemahan Modul Elektornik (*E-Modul*)

Keunggulan atau kelebihan menggunakan *e-modul* ialah:

- a. Motivasi untuk belajar meningkat.
- b. Mengetahui materi mana yang belum tuntas atau yang sudah tuntas oleh gurudan peserta didik dalam belajar.
- c. Memudahkan bahan pembelajaran selama satu semester.
- d. Modul disusun sesuai dengan tingkat akademik peserta didik.
- e. Modul lebih interaktif karena di dalamnya berisi video, atudio dan animasi(Laili, 2019: 309).
- f. Pengaksesan *e-modul* dapat dilakukan diluar jam pembelajaran (Ramadhani,2020:97).
- g. Menumbuhkan kreatifitas, berfikir kritis, kondisi belajar aktif, efektif, dan inovatif (Budiarti, 2016: 147).
- h. Membantu peserta didik belajar secara mandiri.
- i. Dijadikan referensi dalam pembelejaraan.
- j. Dapat ditampilkan secara praktis (Syauqi, 2012: 17).

Kelemahan *e-modul* ialah:

- 1) Biaya pengembangan bahan tinggi dan membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Menentukan disiplin belajar yang tinggi .
- 3) Membutuhkan ketekunan yang tinggi dari fasilitator agar dapat memantauproses belajar peserta didik, memberikan motivasi dan konsultasi baik secara individu maupun kelompok setiap waktu peserta didik membutuhkan (Depdiknas, 2017: 4)

Berdasarkan penjelasan diatas penulis dapat mengemukakan kelebihan dari *e-modul* ialah referensi belajar secara mandiri bagi peserta didik dan membuatnya semangat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kreatifitas, berfikir produktif dan tercipta kondisi yang aktif efektif, inovatif serta menyenangkan dengan

memanfaatkan teknologi zaman sekarang salah satunya ialah *android*. Hal demikian dapat membuat peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Dan *e-modul* juga memiliki kelemahan ialah membutuhkan biaya yang tinggi dan waktu yang lama, serta menentukan disiplin belajar bagi peserta didik dan juga sebagai fasilitator harus mampu memantau proses belajar peserta didik dan memberikan motivasi ketika peserta didik membutuhkan.

8. Perbandingan Antara Modul Elektronik dengan Modul Cetak

Menurut Gunadharma dalam Priatna (2017:72-73) menyatakan bahwa antara modul elektronik dengan modul cetak memiliki perbandingan yaitu:

Modul Elektronik	Modul Cetak
Ditampilkan dengan menggunakan monitor atau layar komputer	Tampilannya berupa kertas yang berisi informasi tercetak dan dijilid
Lebih praktis untuk dibawa kemana-mana tidak peduli berapa banyak modul yang disimpan dan dibawa tidak akan memberatkan dalam membawanya	Jika semakin banyak jumlah halamannya maka semakin tebal dan semakin besar pula ukurannya, serta semakin berat. Hal ini merepotkan dalam membawanya
Menggunakan CD, USB, <i>flashdis</i> , atau <i>memory card</i> sebagai medium penyimpanan datanya	Tidak menggunakan CD atau <i>memory card</i> sebagai penyimpanan datanya
Biaya produksinya lebih murah dibandingkan dengan modul cetak	Biaya produksinya jauh lebih mahal
Menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik dan komputer atau <i>notebook</i> untuk mengoperasikannya	Menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik dan komputer atau <i>notebook</i> untuk mengoperasikannya
Dapat dilengkapi dengan audio dan video dalam satu <i>bundle</i> penyajiannya	Tidak dapat dilengkapi dengan audio dan video dalam satu <i>bundle</i> penyajiannya. Hanya dapat dilengkapi dengan ilustrasi dalam penyajiannya. Jika ditambah dengan video terpisah akan menjadi paket pembelajaran, bukan hanya sekedar modul

Berdasarkan uraian diatas penulis dapat mengemukakan bahwa dengan menggunakan *e-modul* lebih praktis, lebih hemat dan lebih efektif digunakan dimapun dan kapanpun memuat teks, video serta audio dalam satu *bundle* penyajiannya dengan memanfaatkan ilmu tekonologi dan komunikasi seperti komputer maupun *smartphone* untuk menampilkannya, berbeda dengan menggunakan modul cetak yang memuat materi pembelajaran berupa teks didalam modul.

9. *Smart Apps Creator (SAC)*

Smart apps creator ialah suatu aplikasi deskop yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi sederhana yang berbasis android tanpa ada kode pemrograman, serta menghasilkan format HTML5 dan exe. *smart apps creator* ini memiliki fungsi yakni tidak perlu pemrograman, hasilnya dapat berupa konten digital yang sangat interaktif. Kelebihan menggunakan *smart apps creator* ialah *tool* multimedia tanpa programming yang dapat memudahkan guru dalam membuat aplikasi sederna seperti *e-modul interaktif* dengan menarik dan tampilannya yang membantu peserta didik dalam belajar serta tidak memakan banyak ram. Kekurangan dari *smart apps creator* ini dia hanya dapat membuat aplikasi sederhana untuk media pembelajaran (Budyastomo, 2020).

Kelebihan menggunakan *smart apps creator* dalam membuat *e-modul* ialah:

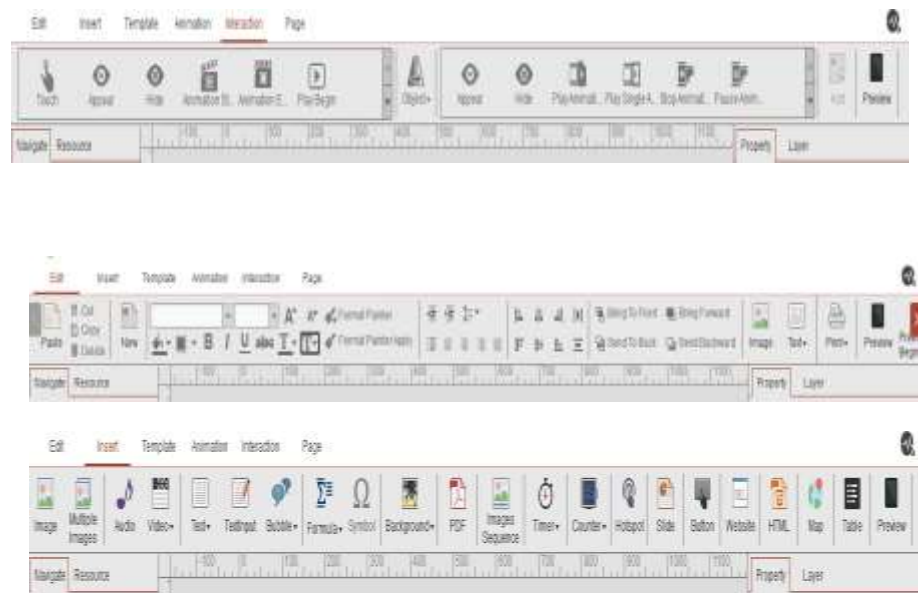
- a. Aplikasi ini mudah digunakan.
- b. Membuat *e-modul* tanpa coding, dan hanya perlu memasukkan materi, gambar lalu membuat tombol navigasinya.
- c. Hasil *e-modulnya* Interaktif, sehingga peserta didik tidak akan bosan.
- d. Tidak memakan banyak ram.
- e. Fitur yang tersedia sangat mudah untuk digunakan disebabkan ada *icon* dan penjelasan yang cukup dalam membuat *e- modul*.

- f. Tampilan aplikasinya simple dan nyaman. Hasilnya dapat disimpan dengan perangkat *android*, *ios*, *exe* (emulator style & Desktop style) dan *html5* (Neicy Tekno, 2020).

Smart apps creator memiliki kekurangan dalam membuat *e-modul* diantaranya:

- a. Bersifat trial artinya aplikasi ini hanya dapat digunakan selama 30 hari, jika lebih maka membeli licensi.
- b. Fitur yang tersedia terbatas jika dibandingkan dengan aplikasi pembuat aplikasi *android* yang lain.
- c. Aplikasi ini belum ada fitur untuk merubah bahasa.
- g. Hanya bisa merancang dan membuat aplikasi/media pembelajaran sederhana (Neicy Tekno, 2020).

Gambar 2.1 Feature Tools Smart Apps Creator



Menu *Insert* ialah salah satu fitur *smart apps creator* yang berguna untuk memasukan foto/gambar, ganti *background*, memasukan tulisan, memasukan fitur *hotspot* (pergantian antar slide), dan uji coba preview (slide). Menu *Template* ialah fitur *smart apps creator* yang berguna untuk memasukan foto, ujicoba preview (slide)

dan menghubungkan antar slide. Menu *Animation* ialah salah satu fitur *smart apps creator* yang berguna untuk mendesain slide agar lebih menarik bisa berupa naik turun, turun naik, samping kanan kiri maupun bisa menghilang kemudian muncul kembali. Menu *Interaction* ialah Fitur *smart apps creator* yang berguna untuk mendesain antar slide agar lebih memudahkan dalam membuka aplikasi tersebut. Menu *Page* adalah salah satu fitur *smart apps creator* yang berguna untuk Membuka file dengan sesuai kebutuhan contoh: *page portrait* atau *landscape*, kemudian di fitur ini juga bisa disesuaikan untuk dari mana slide akan dimulai. *Icon Imagea* yakni salah satu fitur *smart apps creator* yang berguna untuk memasukan foto atau gambar ke dalam Page halaman. *Icon Text* yaitu salah satu fitur *smart apps creator* yang berguna untuk memasukan Text kedalam page/halaman sesuai dengan kebutuhan. *Icon Background* adalah salah fitur satu *smart apps creator* yang berguna untuk memasukan *background* kedalam page atau halaman agar lebih menarik. *Icon Hotspot* yakni fitur *smart apps creator* yang berguna untuk mengolah slide agar lebih menarik dan lebih memudahkan dalam menggunakan aplikasi tersebut. *Icon Preview* adalah salah satu fitur *smart apps creator* yang berguna untuk melihat semua menu yang telah di buat atau disajikan agar lebih di koreksi kembali. *Icon page* adalah salah satu *smart apps creator* yang menunjukkan halaman atau page yang akan di buat untuk kebutuhan tertentu (Khasanah, 2020: 133).

Penelitian pengembangan produk smart apps creator ini dapat mendorong kreativitas peserta didik untuk mengetahui penguasaan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan. Dan dengan adanya *e-modul* interaktif menggunakan *smart apps creator* yang berisikan slide materi pembelajaran, video pendukung materi yang relevan serta latihan soal yang dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, serta gurupun harus mendorong

peserta didik agar kooperatif memanfaatkan fitur yang disediakan dalam e-modul interaktif berbasis *android* menggunakan smart apps creator (Khasanah, 2020: 133).

Jadi dapat dikemukakan bahwa *Smart apps creator* ialah suatu aplikasi sederhana tanpa *programming* yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat *e-modul* interaktif berbasis *android* yang menarik yang bertujuan memudahkan memahami materi pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar. *Smart apps creator* didukung dengan berbagai *feature* dan *tools* untuk memudahkan pembuatan *e-modul*. Diantara kegunaan *tools* tersebut ialah menu insert untuk memasukkan gambar, musik, video, teks dan lain sebagainya, menu edit untuk mengatur atau merapikan teks, menu *interaction* untuk memberikan efek pada gambar atau animasi.

B. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA

1. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam ialah usaha sadar untuk membentuk dan menyiapkan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia serta peningkatan potensi spiritual. Akhlak mulia mencakup didalamnya etika, budi pekerti dan moral yang merupakan perwujudan dari pendidikan agama. Peningkatan potensi spiritual ialah akhir dari tujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aplikasikannya untuk mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan (Permendiknas, 2006).

Menurut Muhaimin (2001: 75) Pendidikan Agama Islam ialah usaha sadar untuk membentuk dan menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam dengan berbagai kegiatan seperti diberikan bimbingan, pembelajaran atau latihan untuk dapat menghormati antar agama di lingkungan masyarakat dan mewujudkan persatuan nasional.

Dari penjelasan diatas maka penulis mengemukakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA ialah salah satu mata pelajaran agama yang dapat mewujudkan peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt, berakhlak mulia serta juga memiliki potensi spiritual yang diberikan pendidikan melalui bimbingan, pembelajaran serta dapat diaplikasikan dalam kehidupannya baik secara individu maupun sosial yang sumber utamanya Al-qur'an dan hadist.

2. Fungsi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Fungsi dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ialah:

- a. Fungsi edukatif yakni lebih menekankan kepada peserta didik untuk menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan Islami didalam menjalani kehidupan sehari-hari.
- b. Fungsi keilmuan yakni peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang luas tentang seluk beluk Islam melalui pembelajaran PAI.

Dengan demikian fungsi Pendidikan Agama Islam ialah menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah serta membentuk peserta didik berakhlak mulia. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan agama Islam yang diungkapkan oleh Darajat yakni:

- 1) Menumbuhkan rasa keimanan yang kuat.
- 2) Menanamkan kebiasaan dalam melakukan amal ibadah, amal sholeh dan akhlak mulia.
- 3) Menumbuhkan semangat untuk mengolah alam sekitar dengan anugerah Allah swt (Ibrahim, 2007: 3)

Heri Gunawan (2013) mengatakan fungsi PAI ialah strategis dalam menciptakan masyarakat yang sejahtera, adil dan makmur. PAI akan membimbing dan memproses peserta didik agar terbentuknya peserta didik yang memiliki kompetensi yang memadai, dengan memfasilitasi peserta didik untuk belajar dan berlatih

mengaktualisasikan segenap potensi yang dimilikinya sehingga menjadi kompetensi sebagai manusia yang beriman, berilmu dan beramal sholeh sesuai dengan tuntunan ajaran Islam.

Dari uraian diatas dapat penulis simpulkan fungsi pendidikan agama Islam di sekolah ialah salah satu meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah, dan membentuk akhlak peserta didik agar dapat dijadikan pandangan hidup.

3. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam di sekolah menurut Susanto (2015: 278) ialah “memahami, terampil, melaksanakan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari agar menjadi muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, keluarga, masyarakat, berbangsa dan bernegara. Bagian terpenting dalam pendidikan agama Islam ialah mendidik peserta didik agar beragama, memahami agama, dan terampil dalam melaksanakan ajaran agama. Selain itu, juga diperlukan sarana yang memadai untuk mendukung terwujudnya pembelajaran yang sesuai dengan karakter pendidikan agama Islam”.

Menurut Muhaimin (2006: 101-102) tujuan pendidikan agama Islam diantaranya:

- a. Untuk memperkokoh akidah peserta didik dalam situasi dan kondisi.
- b. Untuk menjaga dan memelihara ajaran dan nilai-nilai yang terdapat dalam sumber utama ajaran Islam yakni Al- qur'an dan hadist.
- c. Mengaplikasi kesatuan iman, ilmu dan amal dalam kehidupan.
- d. Membentuk dan mengembangkan sikap kesholehan individu maupun sosial.
- e. PAI dapat dijadikan landasan moral dan etika dalam pengembangan IPTEK dan budaya serta aspek-aspek kehidupan yang lain.

- f. Untuk menggali, meningkatkan, dan mengambil *ibrah* dari sejarah dan kebudayaan Islam.
- g. Untuk memperkuat sikap toleran dan semangat *ukhuwah Islamiyah*.

Menurut Fahrudin (2017: 523) di SMA/MA pembelajaran PAI bertujuan:

- a. Menumbuhkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik terhadap ajaran Agama Islam yang telah dianutnya sehingga menjadi muslim yang berimanan dan bertakwa kepada Allah SWT.
- b. Menjadikan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia dengan memiliki pengetahuan yang luas, rajin melaksanakan beribadah, pintar, produktif, kreatif, berkalu jujur, adil, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh) antar umat yang berbeda agama, serta menjaga keharmonisan dalam lingkungan budaya agama.
- c. Membentuk akhlak peserta didik melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma dan aturan Islam yang menyangkut hubungannya dengan Allah, diri sendiri, sesama umat, dan lingkungan tempat tinggalnya.
- d. Meningkatkan perilaku moral yang sesuai dengan nilai-nilai Islami dalam kehidupan baik itu sebagai warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia”.

Tujuan pendidikan agama Islam khususnya dalam konteks ke Indonesian sebagaimana tertera di dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam ialah tujuannya untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadikan manusia muslim yang terus berkembang dalam perihal keimanan, ketaqwaannya

kepada Allah serta berakhlak mulia dalam kehidupannya baik kepada pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta juga untuk melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Heri Gunawan, 2013).

Jadi dapat dikemukakan bahwa tujuan mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah ialah untuk membentuk iman yang kokoh, membentuk akhlak yang mulia baik secara individu maupun sosial, dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari agar terjalinnya *ukhuwah Islamiyah*.

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Permendikbud RI NO 64 Tahun 2013 tentang Ruang Lingkup PAI SMA ialah sebagai mata pelajaran yang umum dilaksanakan di sekolah menengah yang pengajaran berisikan:

a. Al- Quran dan Hadist

Pengajaran Al-Qur'an ialah pengajaran yang bertujuan peserta didik dapat membaca Al-Qur'an dan mengerti arti kandungan yang terdapat disetiap ayat- ayat Al-Qur'an. Namun dalam prakteknya hanya ayat- ayat tertentu didalam materi PAI yang sesuai dengan tingkat pendidikannya.

b. Aqidah (Keimanan)

Pengajaran aqidah ialah pengajaran yang mengajarkan tentang aspek kepercayaan menurut ajaran Islam, dan inti dari pengajaran ini ialah tentang rukun dalam Islam.

c. Akhlak

Pengajaran akhlak ialah bentuk pengajaran yang mengarah pada pembentukan jiwa, cara bertingkah laku, bersikap dengan baik didalam kehidupannya.

d. Fiqih

Pengajaran yang isinya menyampaikan segala bentuk hukum Islam yang bersumber pada Al- Qu'ran, sunnah, dan dalil- dalil syar'i yang lain agar peserta didik mampu mengetahui dan mengerti tentang hukum- hukum Islam dan melaksanakannya

dalam kehidupan sehari-hari.

e. Tarikh atau sejarah kebudayaan Islam

Tujuan pengajaran ini agar peserta didik mengetahui tentang pertumbuhan dan perkembangan agama Islam dari awal sampai sekarang sehingga peserta didik dapat mengenal dan mencintai agama Islam.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis mengemukakan pada tingkat SMA pembelajaran PAI terdiri dari Mata pelajaran pendidikan Agama Islam secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan Al-Hadits, akidah Akhlak, Fiqh/ibadah, dan Sejarah. Sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan Agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya. Dalam penelitian ini lebih diarahkan kepada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam ruang lingkup akidah akhlak, karena membahas mengenai materi Iman kepada Rasul Allah SWT.

C. Materi Iman Kepada Rasul Allah

1. Pengertian Iman Kepada Rasul Allah

Rukun iman yang keempat ialah Iman kepada rasul Allah yang artinya meyakini dengan sepenuh hati bahwa rasul ialah utusan dari Allah Swt. yang diperintahkan untuk menyampaikan ajaran Islam agar membimbing umat menuju jalan yang lurus serta menyelamatkan hidup didunia dan diakhirat. Nabi dan Rasul memiliki perbedaan yakni Nabi ialah seorang manusia pilihan Allah Swt. yang diberikan wahyu hanya untuk dirinya sendiri . Sedang seorang manusia pilihan Allah Swt. yang utusan untuk menyampaikan firman- firman-Nya kepada umat manusia sebagai hujjah dalam hidupnya maka ialah rasul. Percaya kepada rasul Allah ialah suatu hal yang mutlak bagi setiap manusia sebagai perwujudan

dari keyakinannya untuk menerima ajaran dibawa rasul Allah untuk sebagai pedoman hidup didunia dan diakhirat (Mustakim, 2014 : 112).

Jadi penulis dapat mengemukakan bahwa akan Iman Rasul Allah ialah meyakinkan dengan sepenuh hati, diucapkan secara lisan dan dilakukan dengan perbuatan bahwa Rasul yang diutus oleh Allah memiliki kewajiban menyampaikan ajaran Allah untuk seluruh umat yang dijadikan pedoman, dan ganjarannya ialah surga dan neraka.

2. Dalil Perintah Beriman Kepada Rasul Allah SWT

Dalil tentang perintah beriman kepada Rasul Allah SWT tercantum di dalam Qs. An- Nisa' ayat 136:

يَتَّيِبُهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا ءَامِنُوا بِاللَّهِ وَرَسُولِهِ ء وَالْكِتَابِ الَّذِي نَزَّلَ عَلَيَّ
رَسُولِهِ ء وَالْكِتَابِ الَّذِي أَنْزَلَ مِن قَبْلُ ء وَمَن يَكْفُرْ بِاللَّهِ وَمَلَائِكَتِهِ ء
وَكُتُبِهِ ء وَرُسُلِهِ ء وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَقَدْ ضَلَّ ضَلَالًا بَعِيدًا ﴿١٣٦﴾

Artinya: *“Wahai orang-orang yang beriman, tetaplah beriman kepada Allah dan Rasul-Nya dan kepada kitab yang Allah turunkan kepada Rasul-Nya serta kitab yang Allah turunkan sebelumnya. Barangsiapa yang kafir kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, dan hari Kemudian, Maka Sesungguhnya orang itu telah sesat sejauh-jauhnya.”*

Penjelasan surat diatas orang berimanlah yang ditetapkan hatinya untuk mempercayai Allah, malaikat, Kitab- kitab, Nabi dan Rasul, dan Hari Kiamat serta Qada dan Qadar Allah sehingga mereka patuh kepada Allah maka surgalah yang didapat dan bagi yang ingkar maka nerakalah tempat kembalinya diakhirat kelak.

3. Sifat- sifat Rasul SWT

Seorang Rasul memiliki sifat-sifat pada dirinya yang melekat antara lain:

a. As- Siddiq ialah benar. Setiap perkataan yang diucapkan dari

mulut Rasul ialah ungkapan yang benar. Kejadian tersebut terdapat dalam Q.s Maryam: 41 berikut ini:

وَأَذْكُرْ فِي الْكِتَابِ إِبْرَاهِيمَ إِنَّهُ كَانَ صِدِّيقًا نَبِيًّا ﴿٤١﴾

Artinya: “Ceritakanlah (hai Muhammad) kisah Ibrahim di dalam Al kitab (Al Quran) ini. Sesungguhnya ia adalah seorang yang sangat membenarkan lagi seorang Nabi”.

- b. Amānah, ialah dapat dipercaya. Pesistiwa ini terjadi pada kaum Nabi Nuh as. tidak pernah mempercayai ajarannya. Kemudian Allah Swt. meyakinkan Nabi Nuh, bahwa ia seorang manusia pilihan Allah yang dipercaya. Peristiwa ini ada dalam Q.s. Asy-Syu'āra: 106-107 berikut ini:

إِذْ قَالَ لَهُمَّ أَخُوهُمْ نُوحٌ أَلَا تَتَّقُونَ ﴿١٠٦﴾ إِنْ لَكُمْ رَسُولٌ أَمِينٌ ﴿١٠٧﴾

Artinya: “Ketika saudara mereka (Nuh) berkata kepada mereka: "Mengapa kamu tidak bertakwa?. Sesungguhnya aku adalah seorang Rasul kepercayaan (yang diutus kepadamu)”.

- c. Tablig, ialah menyampaikan wahyu. Hal ini terkait dalam Q.S al-Maidah: 67 berikut ini:

﴿يَتَأْتِيهَا الرُّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ﴾

﴿٦٧﴾

Artinya: “Hai rasul, sampaikanlah apa yang diturunkan kepadamu dari Tuhanmu. dan jika tidak kamu kerjakan (apa yang diperintahkan itu, berarti) kamu tidak menyampaikan amanat-Nya. Allah memelihara kamu dari (gangguan) manusia. Sesungguhnya Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang yang kafir”.

d. Faṭānah, ialah cerdas dalam bertindak. Kecerdasan Nabi dapat dilihat dari terjadinya perselisihan antara kelompok kabilah di Mekah meletakkan al-Hajār al-Aswād (batu hitam) di atas Ka'bah untuk menengahi kejadian tersebut Nabi meletakkan batu itu di tengah dengan mengajak semua kelompok yang berselisih untuk ikut memegang kain dibagian ujung (Mustakim, 2014 : 116).

Jadi penulis dapat mengemukakan bahwa sifat yang wajib dimiliki oleh Rasul Allahinya ada empat yakni *pertama* siddiq yang artinya benar bahwa apa yang diucapkan dan ajaran yang dibawa oleh Rasul itu benar, *kedua* amanah yang artinya dapat dipercaya, menjadi seorang Rasul Allah ialah orang pilihan yang dipercaya Allah agar menyampaikan ajarannya, *ketiga* tabliq yang artinya menyampaikan, tidak ada satu ayatpun dari Allah yang tidak disampaikan oleh Rasul kepada umatnya, *keempat* fatanah artinya cerdas, Rasul sangat cerdas ketika akan mengambil suatu keputusan agar tidak ada perselisihan diantaraumatnya.

4. Tugas Rasul Allah Swt

Rasul memiliki tugas diantaranya:

- a. Untuk memberikan wahyu kepada umatnya dari Allah.
- b. Menyeru umatnya untuk mentauhidkan Allah.
- c. Sebagai pemberi kabar gembira dan peringatan.
- d. Sebagai petunjuk umat Islam.
- e. Mengajarkan kepada umat tentang kitab dan hikmah yang terdapat didalamnya yang dapat membersihkan serta menyucikan jiwa manusia.
- f. Sebagai hujjah/ bukti bagi manusia (Mustakim, 2014 : 117).

Jadi penulis mengemukakan bahwa Rasul memiliki tugas yang diberikan oleh Allah kepadanya diantaranya ialah menyampaikan risalah dari Allah, mengajak umatnya kepada tauhid, dan menunjukkan jalan yang lurus kepada umatnya agar tidak tersesat.

Inti umatanya tugas Rasul ialah menyampaikan risalah dari Allah kepada umatnya untuk mentauhidkan Allah, dan memperbaiki akhlak manusia yang bertujuan agar umatnya tidak terjemurus kepada jalan yang sesat.

5. Hikmah Beriman kepada Rasul-Rasul Allah Swt

Manfaat mempelajari Iman kepada rasul Allah ialah:

- a. Meningkatkan kesempurnaan iman.
- b. Termotivasi sebagai ajuan contoh dalam kehidupan.
- c. Termotivasi untuk selalu berbuat dan berkatabaik.
- d. Dan memiliki keteladan dalam kehidupan. Firman Allah dalam Q.s Al-Ahzab: 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا

اللَّهُ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: “*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah*”.

- e. Mengikuti, menjalankan dan mengamalkan ajaran dibawa Nabi ialah bentuk cara mencintai para rasul. Firman Allah dalam Q.s Ali-Imran: 31:

قُلْ إِن كُنتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحْبِبْكُمُ اللَّهُ وَيَغْفِرْ لَكُمْ ذُنُوبَكُمْ

وَاللَّهُ غَفُورٌ رَّحِيمٌ

Artinya: *Katakanlah: "Jika kamu (benar-benar) mencintai Allah, ikutilah Aku, niscaya Allah mengasihi dan mengampuni dosa-dosamu." Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.*

- f. Beribadah kepada Allah merupakan hakikat manusia untuk diciptakan. Firman Allah Swt dalam Q.s Az-Zariyat:56:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

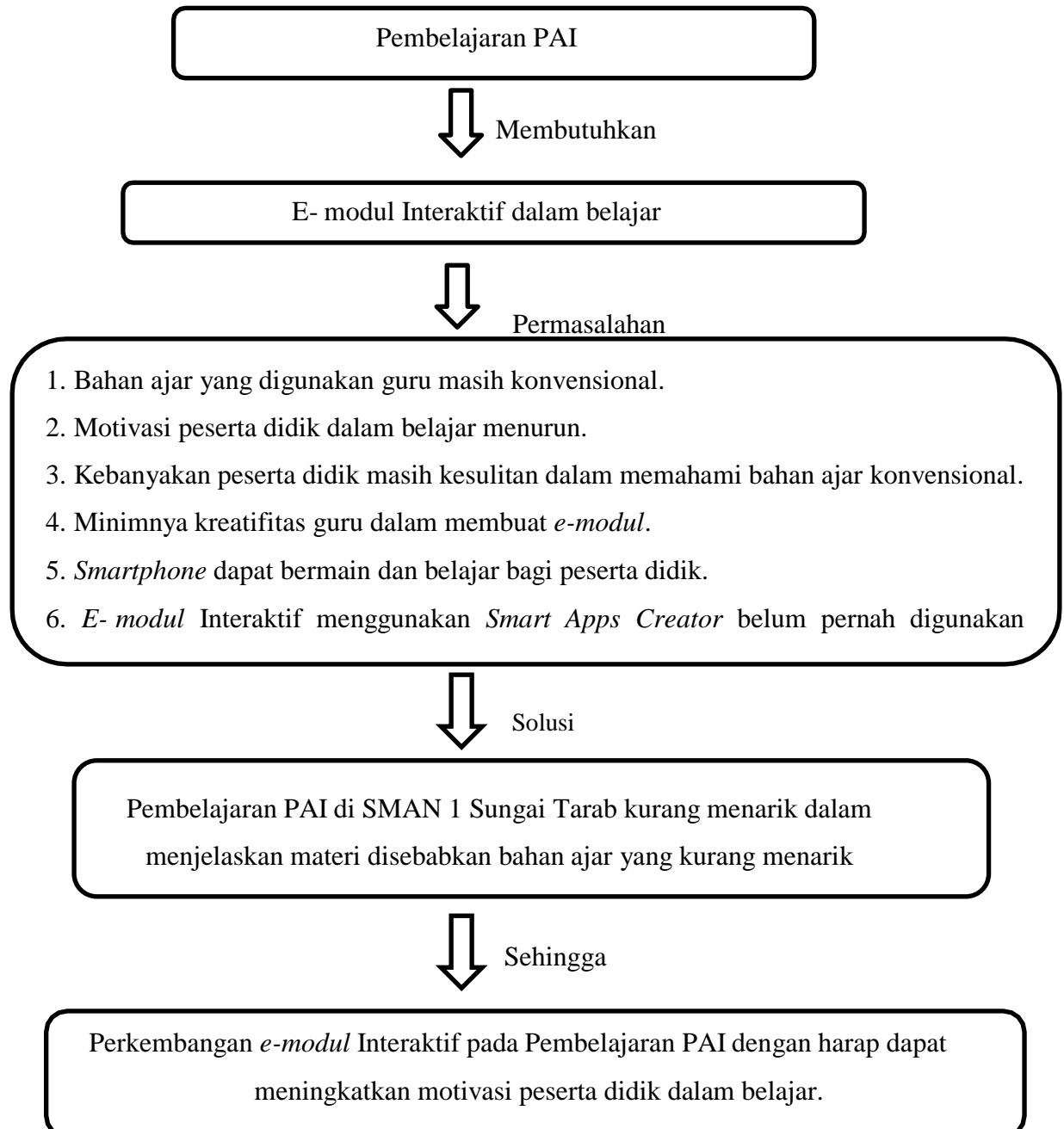
Artinya: “Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.

Jadi penulis dapat mengemukakan hikmah dari beriman kepada Rasul Allah ialah dapat meningkatkan keimanan kita sehingga kita juga termotivasi untuk mengikuti tingkah laku Rasul untuk berbuat baik di lingkungan keluarga, masyarakat dan bangsa, serta menjalankannya dengan ikhlas karena Allah.

D. Kerangka Teori

Menurut Kerlinger dalam Rahmat (2004: 6) teori ialah “himpunan konstruk (konsep), definisi dan proposisi yang mengemukakan pandangan sistematis tentang gejala dengan menjabarkan relasi diantara variable untuk menjelaskan dan meramalkan gejala tersebut”. “Konsep yang bertujuan untuk menjadi titik tolak atau landasan berfikir dalam memecahkan suatu masalah. Teori dapat fungsi sebagai menerangkan, meramalkan, memprediksi serta menemukan keterkaitan fakta-fakta yang ada secara sistematis” (Effendy, 2004: 224)

Jadi dapat dikemukakan bahwa kerangka teori ialah bagaimana kemampuan peneliti dalam mengaplikasikan pola pikirnya yang disusun secara sistematis tentang teori yang mendukung permasalahan sehingga dapat menjelaskan, menelaah dan memprediksi yang berkaitan dengan fakta. Kerangka teori dalam pengembangan *e-modul* ini adalah:

Gambar. 2.2 Kerangka Teori

E. Penelitian Relevan

Penelitian ini memiliki penelitian yang relevan sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Miftakul Jannah (2019) dengan skripsi yang berjudul "*Rancangan Bangun Media pembelajaran Matematika Matriks Untuk Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Sragen Berbasis Mobile Learning*". Hasil penelitiannya dilihat dari perolehan rata-rata nilai 67,5 oleh ahli media dikategorikan baik, perolehan rata-rata nilai 75 oleh ahli materi dikategorikan luar biasa dan perolehan rata-rata nilai 70,119 dari siswa dikategorikan baik.

Persamaan penelitian yang dilakukan Miftakul Jannah dengan penelitian penulis ialah sama-sama menggunakan *Smart Apps Creator*, akan tetapi yang membedakan penelitian ini ialah pada mata pembelajaran dan materi pembelajaran. Produk dari hasil penelitian Indah Miftakul Jannah adalah sebuah media pembelajaran yang memudahkan peserta didik belajar matematika terkhusus pada materi operasi matriks yang didalamnya terdapat latihan dan video untuk memahami materi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Jundina Amajida (2020) dengan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Andorid Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII Di Mts NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus*". Hasil penelitian memperoleh rata-rata 4 dari ahli materi yang dikategorikan baik, rata-rata 4,5 dari ahli media yang dikategorikan sangat baik, sehingga dari hasil penilaian ahli media dan ahli materi dikatakan valid karena memperoleh rata-rata sebesar 4,25. Dikatakan produknya praktis memperoleh rata-rata 4,31 dari siswa dan guru diperoleh rata-rata sebesar 4,3 maka gabungan penilaian siswa dan guru diperoleh rata-rata 4,3 dikategorikan sangat baik. Jadi keseluruhan dari hasil validasi para ahli, respon siswa dan guru mendapatkan rata-rata sebesar 4,27 yang dikategorikan sangat layak.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis ialah menggunakan *Smart Apps Creator*, akan tetapi perbedaan dari penelitian ini adalah pada Mata Pelajaran dan materi pembelajaran serta metode yang digunakan. Produk yang dihasilkan oleh Jundina Amajida adalah media pembelajaran berbasis *android* layak digunakan untuk belajar matematika terkhususnya materi himpunan yang didalamnya terdapat latihan soal, dan materi pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mawarni, dkk (2020) dengan jurnal berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Bagi Karyawan Penjual Pada Tv Berbayar*”. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari validasi ahli media sebanyak 3 orang dan ahli materi dilakukan 3 orang yang memperoleh score nilai >83 termasuk kategori layak. Sedangkan uji coba yang dilakukan 3 tahap yakni dengan hasil 84% oleh *one-to-one evaluation*, hasil 83% dari *small group evaluation*, lalu tahap *field evaluation* sebanyak 83% dan dikategorikan layak aplikasi yang digunakan.

Penelitian yang dilakukan penulis memiliki persamaan menggunakan *Smart Apps Creator*, akan tetapi perbedaan dari penelitian ini adalah pada mata pelajaran dan materi pembelajaran. Dan produk yang dihasilkan oleh Mawarni ialah aplikasi *android* yang digunakan sebagai media pembelajaran Tenaga penjualan PT.Transvision Jakarta.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rustandi, dkk (2020) dengan jurnal yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Informasi Airlangga Tahun Ajaran 2020/2021*”. Hasil penelitian ini dilihat dari ahli materi memperoleh skor 74 dari 85 yang dikategorikan “sangat layak”, ahli media memperoleh skor 219 225 yang dikategorikan “sangat layak”. Sehingga media pembelajara yang dihasilkan “sangat

layak” untuk digunakan dengan persentase kelayakan 94,52% .

Penelitian yang dilakukan penulis memiliki kesamaan menggunakan *Smart Apps Creator*, akan tetapi perbedaan dari penelitian ini adalah pada mata pelajaran dan materi pembelajaran serta metode yang digunakan. Dan produk yang dihasilkan oleh Rustandi,dkk adalah aplikasi berbasis *android* yang dijadikan sebagai media pembelajaran materi logika dan algoritma.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Avin Wimar Budyastomo (2020) dengan jurnal yang berjudul “*Pengenalan Tata Surya*”. Hasil penelitian ini dilihat dari penilaian bahwa peserta didik terhadap aplikasi yang termasuk kategori sangat menyenangkan dan tidak membosankan oleh peserta didik ketika belajar. Penelitian yang dilakukan penulis memiliki persamaan menggunakan *Smart Apps Creator*, akan tetapi perbedaan dari penelitian ini adalah pada mata pelajaran dan materi pembelajaran. Dan produk yang dihasilkan oleh Avin WimarBudyastomo ialah aplikasi berbasis *Android* yang peserta didik dalam memahami materi pengenalan sistem tata surya.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zuhdi, dkk (2020) dengan jurnal yang berjudul “*Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu*”. Hasil penelitian ini ialah menghasilkan sebuah game edukasi dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* yang sebagai media pembelajaran yang interaktif tujuan untuk mengembangkan game edukasi bagi anak berkebutuhan khusus tuna rungu.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis ialah sama-sama menggunakan *Smart Apps Creator*, akan tetapi perbedaan dari penelitian ini adalah pada mata pelajaran dan materi pembelajaran serta produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan oleh Ahmad Zuhdi, dkk adalah menghasilkan sebuah game edukasi dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator*.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Hammiyati Fitri, dkk (2019) dengan

jurnalnya yang berjudul “*Pengembangan E- Modul Menggunakan 3D Pageflip Professional Pada Materi Momentum dan Impuls SMA/MA Kelas XI*”. Hasil dari penelitian ini ialah menghasilkan sebuah produk dengan menggunakan software *3D Pageflip Professional*, format akhir program *exe* pada materi momentum dan impuls SMA/MA kelas XI, dan menggunakan model pengembangan Borg and Gall.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis ialah sama-sama membuat *e-modul*, akan tetapi yang menjadi perbedaan dari penelitian ini adalah penulis membuat *e-modul* pada mata pelajaran PAI, format akhir program berupa aplikasi dan software yang digunakan *Smart Apps Creator* serta model pengembangan 4D. Produk yang dihasilkan oleh Hammiyati Fitri, dkk adalah *e- modul* fisika pada materi momentum dan impuls SMA/MA kelas XI dengan menggunakan software *3D Pageflip Professional*, format akhir program *exe*.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Neneng Maida (2018) dengan skripsinya yang berjudul “*Pengembangan Modul PAI Berbasis Android dengan Menggunakan App.Yet Kelas X IPS Di Sekolah Menengah Atas*”. Hasil dari penelitian ini ialah menghasilkan produk berupa modul PAI berbasis *android* pada materi Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Waqaf dalam kehidupan dengan menggunakan *App.Yet*.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis ialah sama-sama membuat *e- modul*, akan tetapi yang menjadi perbedaan dari penelitian ini adalah penulis membuat *e- modul* pada mata pelajaran PAI materi Iman Kepada Rasul Allah kelas XI, format akhir program berupa aplikasi dan software yang digunakan *Smart Apps Creator* serta model pengembangan 4D. Produk yang dihasilkan oleh Neneng Maida ialah modul PAI berbasis *android* dengan menggunakan *App.Yet* pada materi Hikmah Ibadah Zakat, Haji dan Waqaf dalam kehidupan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan diteliti ialah penelitian pengembangan *e-modul* menggunakan *Smart Apps Creator*. Menurut Sugiyono (2010: 407) penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan suatu riset yang tujuannya menghasilkan sebuah produk lalu produk yang dibuat juga diuji keefektifannya. Sedangkan menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2009:165) mengungkapkan bahwa “penelitian dan pengembangan ialah prosedur untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan”. Jadi yang dikatakan dengan penelitian dan pengembangan ialah suatu riset yang menghasilkan produk terbaru, dan menyempurnakan produk yang telah ada serta untuk pengujian keefektifan suatu produk.

Produk yang dihasilkan berupa *e-modul* interaktif menggunakan *Smart Apps creator* pada mata pelajaran PAI kelas XI materi Iman kepada Rasul Allah di SMAN 1 Sungai Tarab dan untuk menilai produk yang penulis rancang, maka dalam penelitian ini diuji validitas dan praktikalitas terhadap *e-modul* menggunakan *Smart Apps creator* pada materi Iman kepada Rasul Allah mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang dikenal dengan model 4-D yakni *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) (Trianto, 2009: 189). Akan tetapi, penulis menggunakan model 4-D pada tahap *development*. Model pengembangan Thiagarajan penulis pilih karena model lebih terperinci dan sistematis sehingga memudahkan penulis dalam melakukan proses pengembangan

e-modul. Dan model ini juga sering digunakan dalam penelitian pengembangan. Aktivitas yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan adalah:

1. Tahap *define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian ini berisikan kegiatan untuk menentukan produk yang penulis kembangkan dengan segala keunggulannya. Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk memutuskan dan memastikan syarat-syarat pengembangan.

2. Tahap *design* (Perencanaan)

Tahap ini adalah tahap perencanaan yang meliputi perancangan produk yang dihasilkan penulis (Nana, 2015:173). Sedangkan menurut Sugiyono (2017:397) tahapan *design* (perencanaan) adalah proses membuat desain produk. Jadi, tahap *design* (perencanaan) merupakan perencanaan yang dilakukan ialah identifikasi aplikasi, mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk perencanaan, menentukan model dan mendesain tampilan modul interaktif yang menarik dan inovatif.

3. Tahap *development* (Pengembangan)

Menurut Thiagarajan dalam Sugiyono (2017:38) mengatakan bahwa tahap *development* (pengembangan) berisikan aktivitas untuk membuat rancangan produk dan pengujian validitas produk secara berkali-kali sehingga sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam produk. Jadi pada langkah ini melakukan pengevaluasian oleh evaluator yang memiliki keahlian dibidangnya terhadap produk yang akan dibuat.

4. Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Pengembangan modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* dikembangkan pada skala yang lebih luas. Dengan demikian maka tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan penulis dipenelitian dikarenakan keterbatasan waktu penelitian.

C. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini ada empat tahap yang menjadi prosedur pengembangan, diantaranya:

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tujuan dari tahap ini ialah untuk mengetahui keadaan dilapangan dengan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yang dilakukan. Maka langkah-langkah pada tahap ini ialah:

a. Observasi ke SMAN 1 Sungai Tarab

Pada tahap ini peneliti melihat keadaan dari sekolah tersebut terkhusus pembelajaran PAI seperti bahan ajar yang guru dan peserta didik gunakan serta media untuk mendukung pembelajaran.

b. Mewawancarai guru PAI di SMAN 1 Sungai Tarab

Wawancara dilakukan agar mengetahui masalah, hambatan, dan bahan ajar yang telah digunakan pada pembelajaran PAI di kelas XI di SMAN 1 Sungai Tarab serta seberapa besar terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan guru dan peserta didik.

c. Menganalisis silabus PAI di SMAN 1 Sungai Tarab. Ada empat aspek yang perlu diperhatikan dalam analisis silabus yakni:

1) Analisis Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Inti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dikelas XI semester ganjil ialah:

KI. 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI. 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI.3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI.4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

2) Analisis Kompetensi Dasar (KD)

1.4 Meyakini adanya rasul-rasul Allah Swt.

2.4 Menunjukkan perilaku saling menolong sebagai cerminan beriman kepada rasul- rasul Allah Swt.

3.4 Menganalisis makna iman kepada rasul-rasul Allah Swt.

4.4 Menyajikan kaitan antara iman kepada rasul-rasul Allah Swt dengan keteguhan dalam bertauhid, toleransi, ketaatan, dan kecintaan kepada Allah Swt.

3) Analisis Indikator Pencapaian Kompetensi

3.4.1 Menjelaskan pengertian iman kepada Rasul Allah.

3.4.2 Menjelaskan dalil tentang perintah iman kepada Rasul Allah.

3.4.3 Menjelaskan sifat-sifat Rasul Allah.

3.4.4 Menjelaskan tugas-tugas Rasul Allah.

3.4.5 Menjelaskan hikmah beriman kepada Rasul Allah.

3.4.6 Menjelaskan perilaku yang mencerminkan beriman kepada Rasul Allah.

- d. Analisis Buku yang digunakan pata mata pelajaran PAI dikelas XI semester ganjil

Dalam hal ini penulis melakukan analisis dari buku rujukan pembelajaran. Buku rujukan tersebut bertujuan membantu merumuskan materi-materi pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini yang penulis lakukan ialah merancang *e-modul* sesuai dengan KI, KD, dan indicator yang ditetapkan. Langkah yang dilakukan ialah menentukan konsep utama yang penulis kembangkan dalam *e-modul*. Setelah konsep utama ditentukan *e-modul* dibuat di *software smart apps creator*, yang hasil akhir *e-modul* berupa aplikasi yang dapat diakses melalui *android*. *E-modul* yang dirancang dan dikemas semenarik mungkin serta mudah dipahami peserta didik dalam belajar.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap ini berguna untuk memodifikasi bahan ajar yaitu modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator*. Setelah modul interaktif selesai dibuat, maka dilakukan pengujian untuk memastikan apakah modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* sudah sesuai dengan yang diharapkan ataukah sebaliknya. Tahap validasi dan tahap praktikalitas ialah bagian dari tahap ini. Dan langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- a. Tahap Validasi

Penilaian secara keseluruhan terhadap produk yang dibuat merupakan tahap akan dilakukan. Penilaian ini dilakukan dari 2 dosen dan 1 guru.

- 1) Validasi modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator*

Peneliti melakukan kegiatan penguji validasi modul untuk melihat kelayakan dan kesesuaian produk yang dibuat

oleh peneliti dengan berpedoman ke silabus pembelajaran. Uji validasi memiliki langkah-langkah diantaranya:

- a) Menanyakan dan meminta kesediaan validator untuk memberi penilaian terhadap modul interaktif .
- b) Meminta validator untuk mengkritik, memberi saran serta memberi penilaian terhadap modul interaktif yang dikembangkan dengan cara mengisi instrumen validasi.
- c) Melakukan revisi terhadap modul interaktif berdasarkan kritikan dan saran yang validator berikan.

Adapun aspek-aspek yang akan divalidasi dalam validasi modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* adalah :

Tabel 3.1 Aspek Lembar Validasi Modul Interaktif

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Kelayakan isi	Diskusi dengan pakar media pembelajaran dan Dosen PAI	Lembar validasi
2.	Kelayakan penyajian		
3.	Penilaian bahasa		

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi E- Modul Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Sungai Tarab

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kelayakan Isi	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		b. Keakuratan materi	2, 3, 4, 5
		c. Pendukung materi pembelajaran	6
		d. Kemutakhiran materi	7
2.	Kelayakan Penyajian	a. Penyajian tulisan dan gambar	8, 9, 10, 11

		b. Desain penyajian	12
		c. Pendukung penyajian	13, 14, 15
3.	Penilaian Bahasa	a. Lugas	16, 17, 18
		b. Komunikatif	19
		c. Dialogis dan interaktif	20
		d. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	21, 22, 23
		e. Keruntutan dan keterpaduan alur fikir	24

Tabel 3.3 Aspek Lembar Validasi Media Modul Interaktif

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Desain gambar	Diskusi dengan pakar media dan IT	Lembar validasi
2.	Desain teks		
3.	Desain video		

2) Validasi RPP

Berguna untuk menilai kelayakan dari RPP yang dirancang untuk digunakan pada proses pembelajaran. Kegiatan validasi RPP dilakukan oleh pakar sebagai validator untuk memvalidasi RPP tersebut. Adapun aspek-aspek yang divalidasi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Aspek Lembar Validasi RPP

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	Diskusi validator dan pakar	Lembar validasi
2.	Isi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)		
3.	Syarat bahasa		

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Validasi RPP

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Format RPP	a. Memenuhi kelengkapan identitas	1 (a)
		b. Kelengkapan isi materi	1 (b)
2.	Isi RPP	a. RPP yang dikembangkan mengacu kepada kurikulum 2013	2 (a)
		b. Kesesuaian isi materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	2 (b)
		c. Kebenaran isi materi	2 (c)
		d. Indikator mengacu kepada Kompetensi Dasar (KD)	2 (d)
		e. Kesesuaian urutan materi	2 (e)
		f. Indikator mudah diukur	2 (f)
		g. Indikator mengandung kata kerja operasional	2 (g)
		h. Kesesuaian dengan karakteristik siswa	2 (h)
		i. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan dengan jelas	2 (i)
		j. Kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam	2 (j)
		k. Memuat langkah-langkah saintifik dalam proses pembelajaran	2 (k)
		l. Kegiatan pembelajaran meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar	2 (l)
3.	Syarat Kebahasaan	a. Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	3 (a)
		b. Struktur kalimat sederhana, jelas, dan komunikatif	3 (b)

3) Validasi Lembar Angkrt Respon Siswa

Lembar validasi ini untuk menilai kelayakan dari angket yang dirumuskan untuk digunakan sebagai angket respon siswa. Lembar validasi ini berisikan aspek-aspek sebagai berikut:

Tabel 3.6 Aspek Lembar Validasi Angket Respon Siswa

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Format angket	Diskusi dengan pakar media pembelajaran dan Dosen Pendidikan Agama Islam	Lemar validasi
2.	Bahasa yang digunakan		
3.	Butir pertanyaan angket		

Tabel 3.7 Kisi-kisi Aspek Lembar Validasi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Format angket	a. Penulisan angket	1 (a)
2.	Bahasa yang digunakan	a. Tata bahasa	2 (a)
		b. Struktur kalimat	2 (b)
3.	Butir pernyataan aspek	a. Angket mudah dipahami	3 (a)
		b. Angket mudah diukur	3 (b)
		c. Kesesuaian butir pertanyaan angket	3 (c)

b. Tahap Praktikalitas

Ditahap ini penulis akan melakukan uji coba yang terbatas pada peserta didik dikelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sungai Tarab. Uji coba dilakukan untuk melihat kepraktisan dari modul interaktif

dengan menggunakan *Smart Apps Creator* pada pelajaran PAI. Dengan demikian diketahui berdasarkan angket yang diisi oleh siswa.

Tabel 3.8 Aspek Praktikalitas Modul Interaktif

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Kemudahan menggunakan modul interaktif dengan menggunakan <i>SmartApps Creator</i> dikelas XI pada pelajaran PAI	Angket	Lembar praktikalitas

Tabel 3.9 Kisi-kisi Praktikalitas Modul Interaktif

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Aspek Tampilan	Tampilan yang menarik, penggunaan jenis tulisan serta ketepatan gambar dan video	2, 2, 3, 4, 5, 6
2.	Aspek Penyajian Materi	Mudah dipahami dan berurutan	7, 8, 9, 10
3.	Aspek Manfaat	Membuat peserta didik menjadi aktif, kreatif, terarah, antusias serta mendorong verifikasi kritis	11, 12, 13, 14, 15

D. Uji Coba Produk

Penelitian pengembangan ini penulis akan melakukan uji coba diantaranya:

1. Uji coba perorangan yang dilakukan pada tiga orang peserta didik terdiri dari masing-masing peserta didik yang prestasi belajarnya sesuai dengan tingkat kemampuannya.
2. Uji kelompok kecil berjumlah enam orang peserta didik terdiri dari masing-masing 2 peserta didik yang prestasi belajarnya tinggi, sedang dan rendah.

3. Uji coba lapangan dilakukan pada peserta didik dikelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sungai Tarab yang melibatkan seluruh peserta didik yang berjumlah 25 orang.

E. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba penulis pada penelitian pengembangan ini adalah peserta didik dikelas XI MIPA1 di SMAN 1 Sungai Tarab.

F. Jenis Data

Penelitian ini penulis menggunakan jenis data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif ini didapatkan berdasarkan dari data angket ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik. Adapun data kualitatif dihasilkan dari komentar serta masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media.

G. Instrumen Penelitian

Validasi desain menurut Sugiyono (2012:536) merupakan proses kegiatan yang memiliki pengalaman untuk memberikan penilailain terhadap produk yang dirancang bertujuan untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan produk. Dengan demikian diperlukan adanya lembar validasi sebagai alat pengumpulan data. Validasi modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* pada pembelajaran PAI dibagi dua bagian, yaitu validasi dari pakar Pendidikan Agama Islam dan validasi dari pakar dimedia pembelajaran. Validasi dari pakar PAI adalah untuk melihat kesesuaian produk dengan pembelajaran sedangkan validasi dari pakar adalah untuk membahas tentang maksimal atau tidaknya penggunaan *software* yang dipakai.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi bertujuan untuk memperoleh data tentang tingkat validitas modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Lembar ini diberikan

kepada validator. Dengan begitu akan diketahui tingkat validitas dari produk. Lembar validasi dalam penelitian ini penulis bagi menjadi tiga macam, yakni:

a. Lembar Validasi Modul Interaktif dengan Menggunakan *Smart Apps Creator*

Modul interaktif yang dikembangkan menggunakan template khusus yang modern dan profesional langsung dari layar memulai, menggunakan *stock button*, dan dapat menonaktifkan tampilan tablet atau telepon guna menyederhanakan desain kuruses responsif. Pengisian nilai dilembar validasi dianalisis menggunakan skala likert dengan range 1 sampai 5. Lembar validasi modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran PAI diisi oleh dua orang dosen Institut Agama Islam Negeri Batusangkar yang pakar di bidang Pendidikan Agama Islam dan media pembelajaran serta oleh satu orang guru mata pelajaran PAI SMAN 1 Sungai Tarab.

b. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Untuk mengetahui apakah RPP yang dirancang penulis sudah valid atau tidak maka dibuatkan lembar validasi RPP. Skalanya adalah skala likert dengan range 1 sampai 5

c. Lembar Validasi Respon Peserta Didik

Pengisian dari lembar validasi angket respon peserta didik terhadap media yang dirancang. Sehingga diperoleh lembar angket respon yang valid dan layak digunakan dengan menggunakan skala likert dengan range 1 sampai 5.

2. Angket Respon Peserta Didik

Penulis menyusun angket ini untuk meminta tanggapan dari peserta didik dikelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sungai Tarab. Angket ini diisi menggunakan skala dengan range 1 sampai 5.

Tabel 3.10 Skala Penilaian dalam Tahap Validasi

No	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	1	STS	Sangat tidak setuju
2.	2	TS	Tidak setuju
3.	3	KS	Kurang setuju
4.	4	S	Setuju
5.	5	SS	Sangat setuju

3. Wawancara

Wawancara ini peneliti lakukan bersama guru PAI yang mengajar dikelas XI agar mengetahui informasi lebih lanjut tentang praktikalitas modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi Iman Kepada Rasul Allah SWT.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data yang terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Berdasarkan data tersebut, teknis analisis data yang akan digunakan terdiri dari analisis kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif yang akan dianalisis ialah berupa hasil wawancara penulis dengan guru dan saran dari validator akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu data diolah kemudian dijabarkan dengan kata-kata bukan angka.

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif terdiri dari uji validitas dan uji praktikalitas. Berikut ini dijelaskan analisis data kuantitatif.

a. Lembar validasi

Uji validitas akan ditentukan melalui 3 validator. Untuk mengetahui kesepakatan tersebut, maka dapat digunakan indeks validitas. Apabila data hasil validasi sudah terkumpul kemudian diolah. Hasil ditabulasi kemudian dicarikan persentasenya, menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.11 Kategori Validasi

(%) Validasi	Kategori
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

(Riduwan,2005:98)

b. Lembar Praktikalitas

Uji praktikalitas yang penulis lakukan ialah berupa angket respon siswa diberikan kepada peserta didik setelah mencobakan modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* pada pembelajaran PAI dengan perindividu. Data angket ini penulis peroleh dari bagaimana menghitung penskoran dari peserta didik yang menjawab diitem angket.

Analisis hasil data angket menggunakan teknik yang dinyatakan Riduwan, yaitu sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Langkah berikutnya adalah menentukan tingkat praktikalitas dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.12 Angket Pratikalitas

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak Praktis	0-20
Kurang Praktis	21-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keadaan di lapangan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini ialah observasi ke sekolah, wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan beberapa siswa, analisis buku yang digunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dan analisis sumber belajar yang digunakan.

1. Observasi di SMAN 1 Sungai Tarab

Observasi ini dilakukan mendapatkan informasi dari sekolah tersebut terkait dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam seperti sumber belajar Pendidikan Agama Islam, media yang digunakan oleh guru, serta sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran yaitu mengenai ketersediaan *infocus*. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMAN 1 Sungai Tarab pada tanggal 03 Juni 2021, pemanfaatan TIK telah ditunjang dengan berbagai fasilitas yang disediakan dari sekolah seperti adanya *infocus*. Sekolah mengizinkan peserta didik untuk menggunakan *handphone* saat pandemi dalam proses pembelajaran dengan pengawasan yang ketat oleh guru sehingga tidak disalah gunakan oleh peserta didik.

Fasilitas berupa *infocus* yang mendukung pembelajaran hanya dapat digunakan saat peserta didik belajar di kelas dengan guru. Namun proses pembelajaran tidak hanya didalam kelas, sehingga perlu adanya dukungan pembelajaran dari rumah dan lingkungan masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI bahwa pemanfaatan TIK baru diterapkan

dengan cara presentasi power poin dari peserta didik dikelas dan guru memutar vidio yang terkait materi dan proses itu masih terbatas di dalam kelas. Dapat kita lihat bahwa pemanfaatan TIK masih berputar sekitar penampilan power point dan vidio saat di dalam kelas padahal proses pembelajaran bukan hanya ada di kelas saja tapi juga saat siswa belajar mandiri dirumah, diperlukannya media dan sumber belajar dengan cakupan materi yang lebih mendalam dan menarik serta relevan dengan kehidupan masyarakat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu juga diperlukannya pemanfaatan TIK yang bisa digunakan peserta didik baik saat belajar di kelas atau saat belajar mandiri dirumah salah satunya ialah *e-modul* Interaktif berbasis *Android* sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan penyajian materi didalamnya mudah dipahami peserta didik serta mudah digunakan.

2. Wawancara dengan Guru PAI SMAN 1 Sungai Tarab

Wawancara ini dilakukan guna mendapatkan informasi dari sekolah tersebut terkait dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam seperti sumber belajar Pendidikan Agama Islam, media yang digunakan oleh guru, serta sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran yaitu mengenai ketersediaan *infocus*. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran PAI di SMAN 1 Sungai Tarab bahwa dalam proses pembelajaran PAI guru menggunakan sumber belajar berupa buku teks yang telah disediakan pemerintah dan memanfaatkan sumber internet untuk peserta didik mencari materi untuk belajar mandiri, sedangkan untuk sumber belajar lain seperti modul belum tersedia (Andri, 3 Juni 2021). Dalam pembelajaran buku teks harus ada, akan tetapi dengan bermacam kelebihan yang ditawarkan namun juga memiliki kekurangan sehingga diperlukannya sumber bahan ajar lain yang dapat melengkapi kekurangan tersebut.

3. Analisis Silabus

Analisis silabus dilakukan pada silabus yang digunakan oleh guru PAI pada kelas XI SMAN 1 Sungai Tarab. Berikut hasil analisis silabus yang peneliti lakukan:

1) Analisis Kompetensi Inti (KI)

KI. 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI. 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI.3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI.4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

2) Analisis Kompetensi Dasar (KD)

1.4 Meyakini adanya rasul-rasul Allah Swt.

2.4 Menunjukkan perilaku saling menolong sebagai cerminan beriman kepada rasul- rasul Allah Swt.

3.4 Menganalisis makna iman kepada rasul-rasul Allah Swt.

4.4 Menyajikan kaitan antara iman kepada rasul-rasul Allah Swt dengan keteguhan dalam bertauhid, toleransi, ketaatan, dan kecintaan kepada Allah Swt.

3) Analisis Indikator

Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) di atas maka indikator yang dianalisis sebagai berikut :

- 3.4.1 Menjelaskan pengertian iman kepada Rasul Allah.
- 3.4.2 Menjelaskan dalil tentang perintah iman kepada Rasul Allah.
- 3.4.3 Menjelaskan sifat- sifat Rasul Allah.
- 3.4.4 Menjelaskan tugas- tugas Rasul Allah.
- 3.4.5 Menjelaskan hikmah beriman kepada Rasul Allah.
- 3.4.6 Menjelaskan perilaku yang mencerminkan beriman kepada Rasul Allah

4) Analisis Buku Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA semester ganjil

Analisis ini bertujuan untuk mencari buku rujukan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Setelah menganalisis dan mencari bahan rujukan materi/buku siswa yang disediakan pemerintah, belum cukup digunakan tanpa adanya sumber belajar pendukung lainnya. Ada beberapa materi yang belum dijelaskan secara tuntas dalam buku tersebut. Apabila digunakan untuk belajar mandiri belum bisa memenuhi kebutuhan siswa. Jadi, berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya sumber belajar selain buku siswa untuk memenuhi kebutuhan perbedaan individu dalam belajar. Dan materi yang terdapat dalam modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* yang akan penulis rancang bersumber dari buku dan jurnal.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan dan merancang dan menyiapkan *prototype* e-modul PAI berbasis *Android* menggunakan aplikasi *smart apps creator* yang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator. Langkah-langkah yang

dilakukan pada tahap ini ialah:

a. Merancang e-modul PAI berbasis *Android* menggunakan aplikasi *smart apps creator*. Rancangan e-modul PAI berbasis pendekatan saintifik menggunakan aplikasi *smart apps creator* yang dibuat adalah sebagai berikut :

1) Jika belum memiliki aplikasinya silahkan mengunduhnya terlebih dahulu, kemudian install *software smart apps creator*.



Gambar 4.1 Instal *Smart Apps Creator*

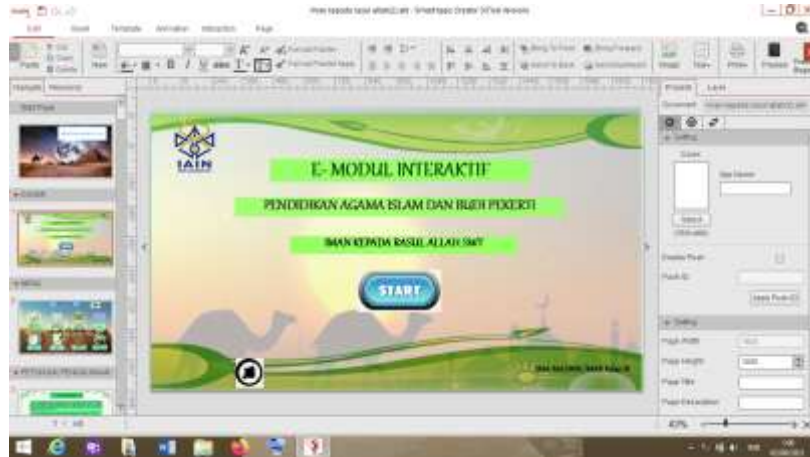
2) Jika sudah diinstal maka *smart apps creator* akan muncul ditampilan layar komputer/ laptop.



Gambar 4.2 Aplikasi *Smart Apps Creator* dilayar computer

3) Klik aplikasi *smart apps creator* di laptop/komputer maka akan muncul tampilan awal.

- 5) Selanjutnya mendesain *e-modul* interaktif dengan menarik mungkin. Mulai dari cover *e-modul*:



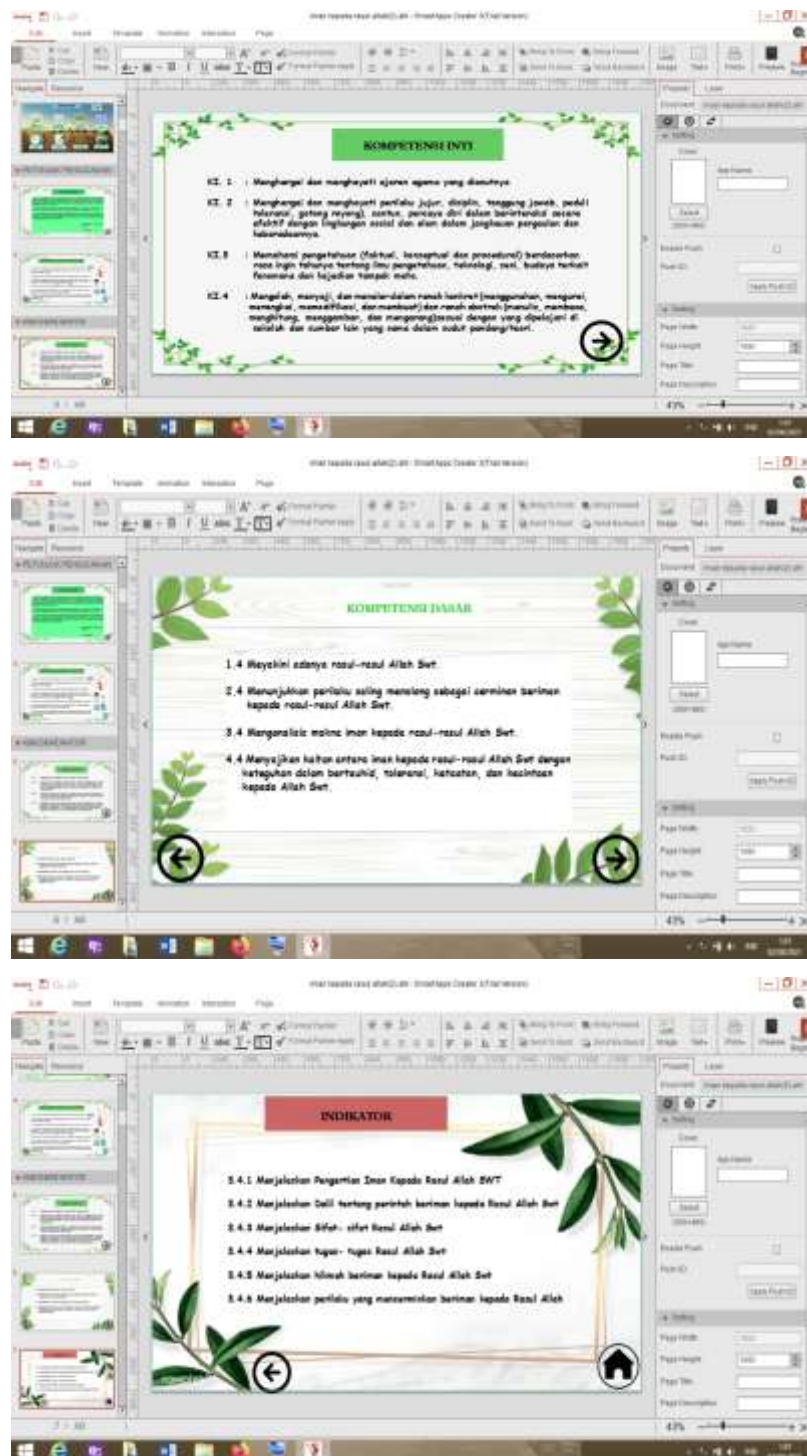
Gambar 4.5 Desain Cover *e-modul*

- 6) Merancang tampilan menu utama *e-modul* dengan bagus.



Gambar 4.6 Desain menu utama *e-modul*

7) Merancang tampilan menu petunjuk penggunaan *e-modul*.Gambar 4.7 Desain Petunjuk Penggunaan *e-modul*

8) Merancang tampilan menu KI, KD dan indikator *e-modul*.Gambar 4.8 Desain KI, KD dan Indikator *e-modul*

9) Merancang tampilan menu video motivasi *e-modul*.



Gambar 4.9 Desain menu video motivasi *e-modul*

10) Merancang tampilan menu materi Iman kepada Rasul Allah yang terdiri dari beberapa *slide* materi ajar.



Gambar 4.10 Desain menu materi *e-modul*

a) Slide Pengertian Iman Kepada Rasul Allah

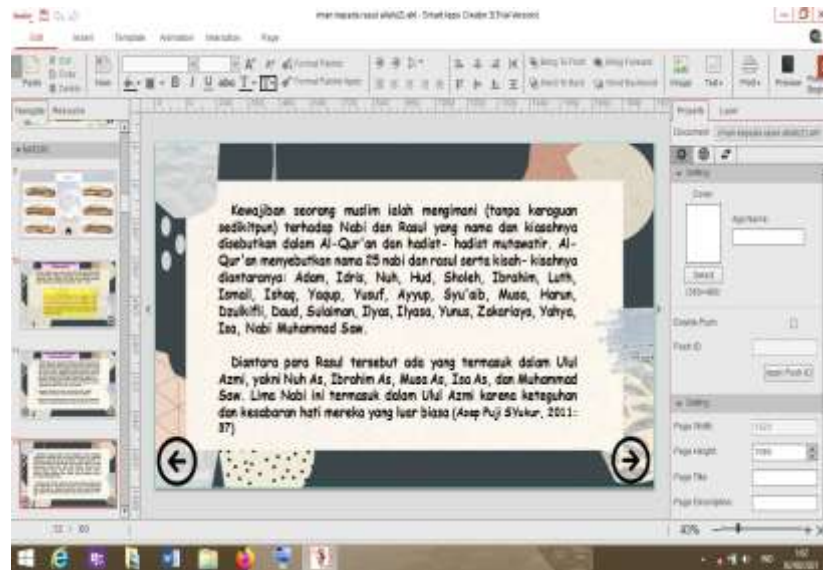
PENGERTIAN IMAN KEPADA RASUL ALLAH

Percaya kepada rasul Allah ialah suatu hal yang mutlak bagi setiap manusia sebagai perwujudan dari keyakinannya untuk menerima ajaran dibawa rasul Allah untuk sebagai pedoman hidup di dunia dan diakhirat (Mustakin, 2014 : 112).

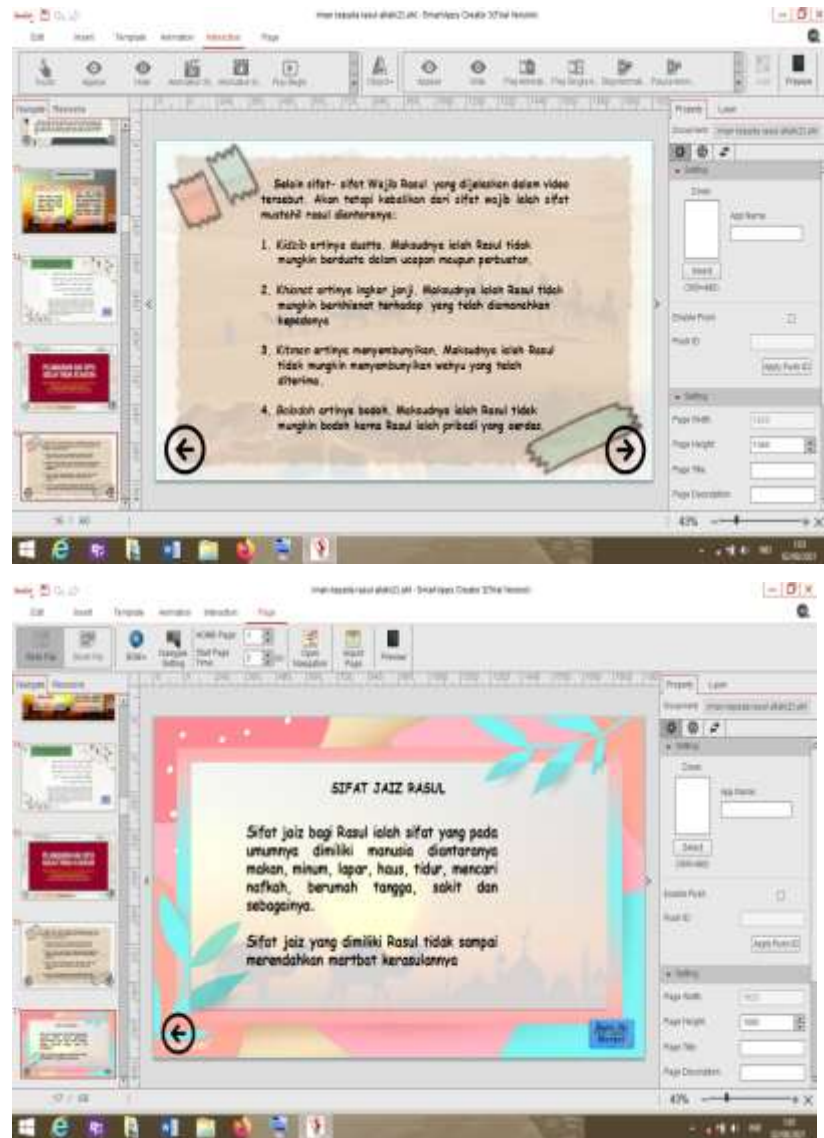
Iman Rasul Allah ialah meyakini dengan sepenuh hati, diucapkan secara lisan dan dilakukan dengan perbuatan bahwa Rasul yang diutus oleh Allah memiliki kekuasaan menyampaikan ajaran Allah untuk seluruh umat yang diwajibkan beriman, dan sepatemanya ialah surga dan neraka.

Tanda-tanda Beriman Kepada Nabi dan Rasul Allah

1. Membenarkan dan meyakini sepenuhnya kenabian dan kerasulan mereka. Meyakini kenabian dan kerasulan Nabi Muhammad yang diwujudkan dalam bentuk mengimani bahwa beliau adalah seorang nabi dan rasul Allah, mengucapin syahadat kenabian, mencintai dan mentaati beliau. Sedangkan meyakini kenabian dan kerasulan para nabi sebelum Nabi Muhammad diwujudkan dengan sama mengimani kenabian dan kerasulan mereka, membenarkan kitab-kitab mereka, menegakkan ajaran tauhid yang mereka bawa dan mengambil pelajaran dari kisah-kisah mereka.
2. Meyakini kebenaran risalah yang mereka bawa, dengan pembeneran yang pasti tanpa ada keraguan sedikitpun.
3. Bersuami dan memuliskan para nabi dan rasul dan tidak membeda-bedakan satu dengan yang lainnya (Asep Fuji Syukur, 2011 : 89)

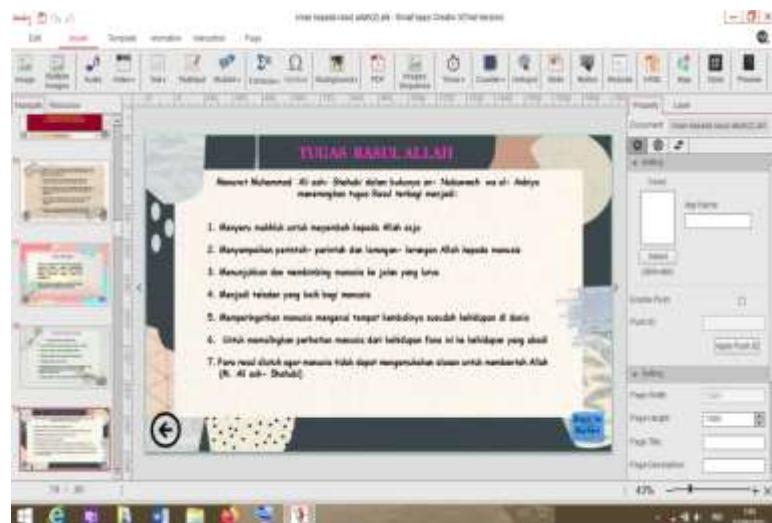
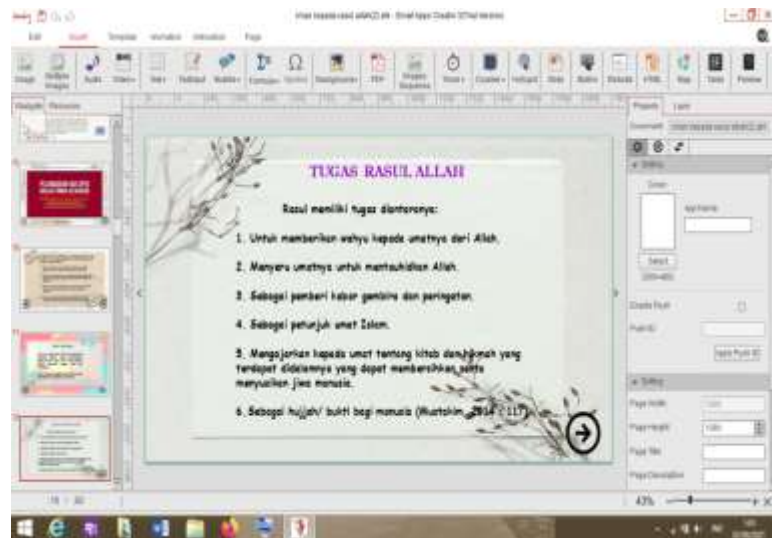


Gambar 4.11 Desain silde pengertian Iman Kepada Rasul Allah



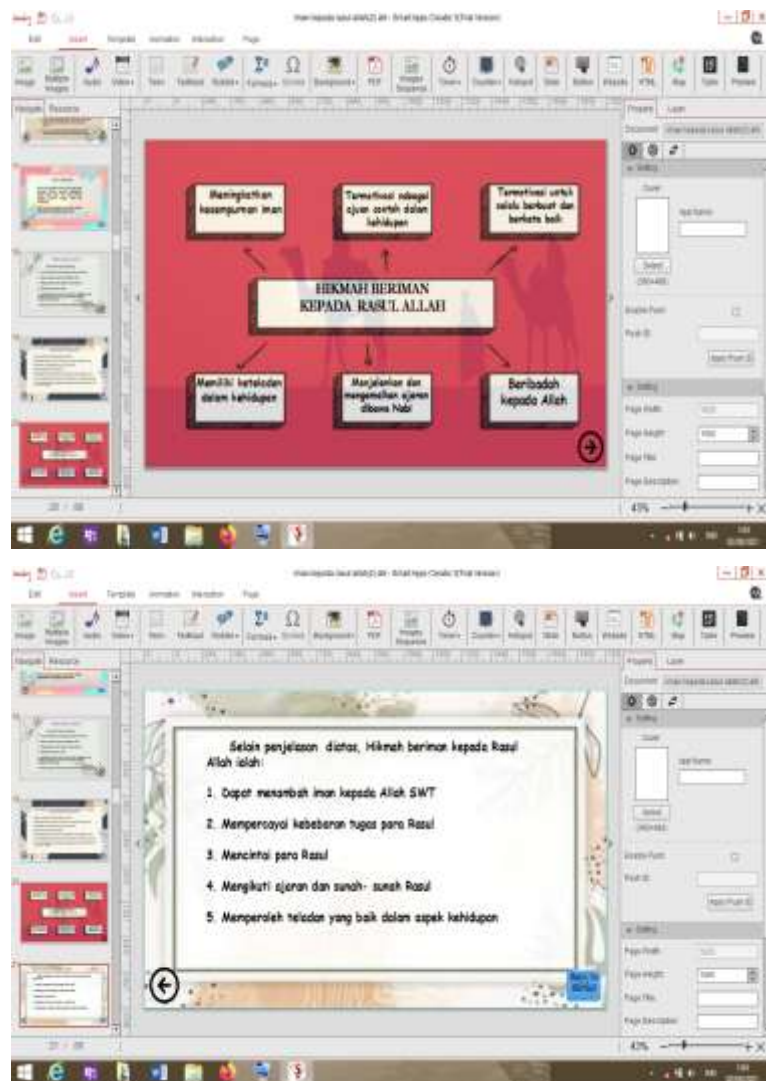
Gambar 4.13 Desain slide Sifat-sifat Rasul Allah

d) Slide Tugas- tugas Rasul Allah



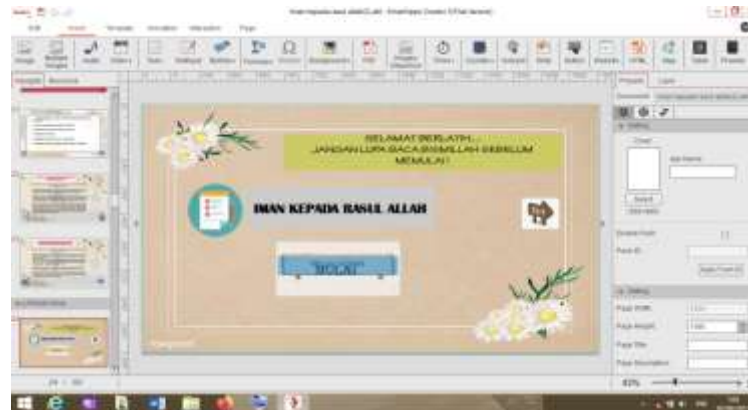
Gambar 4.14 Desain slide Tugas- tugas Rasul Allah

e) Slide Hikmah beriman kepada rasul Allah



**Gambar 4.15 Desain slide Hikmah Beriman
Kepada Rasul Allah**

- 11) Merancang tampilan menu latihan soal e-modul yang terdiri dari beberapa soal terkait materi Iman kepada Rasul Allah.



4G 30 09:16

SOAL 6

Diantara sifat- sifat Rasul yang artinya dapat dipercaya, yaitu sifat.....

A. Siddiq
B. Amanah
C. Tabliq
D. Fatanah
E. Al- amin

SKOR
30

4G 30 09:16

SOAL 7

Lawan Tabliq adalah.....

A. Siddiq
B. Kizib
C. Khianat
D. Kitman
E. Baladah

SKOR
30

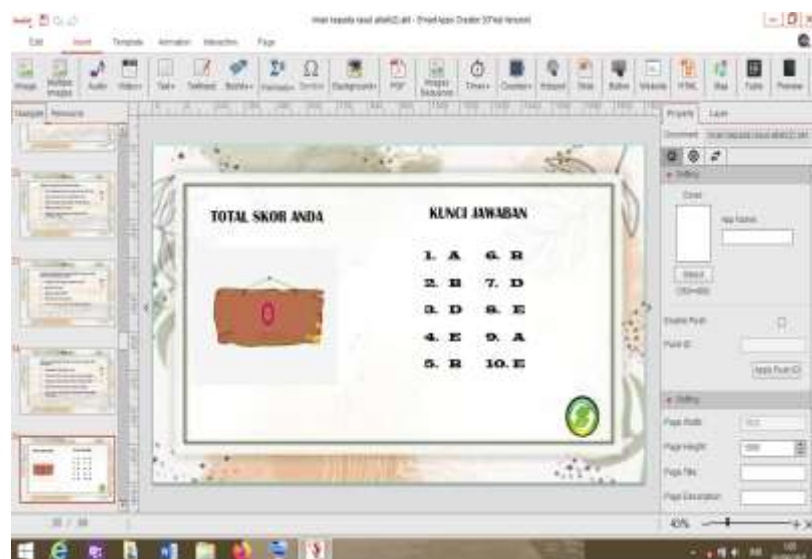
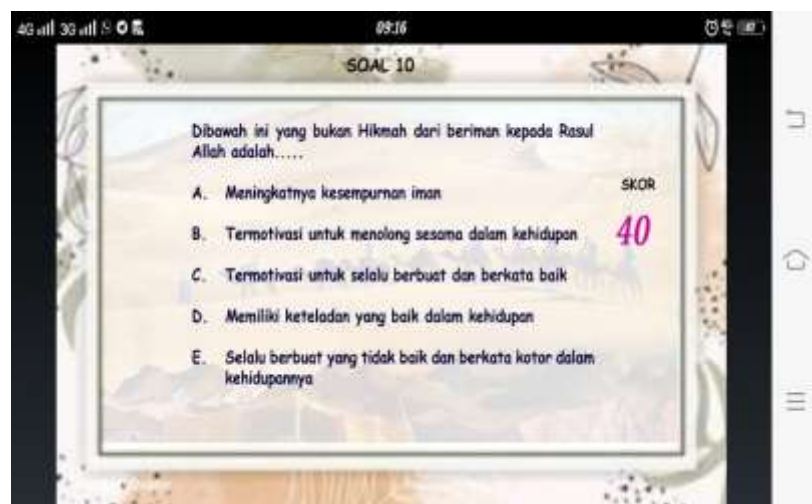
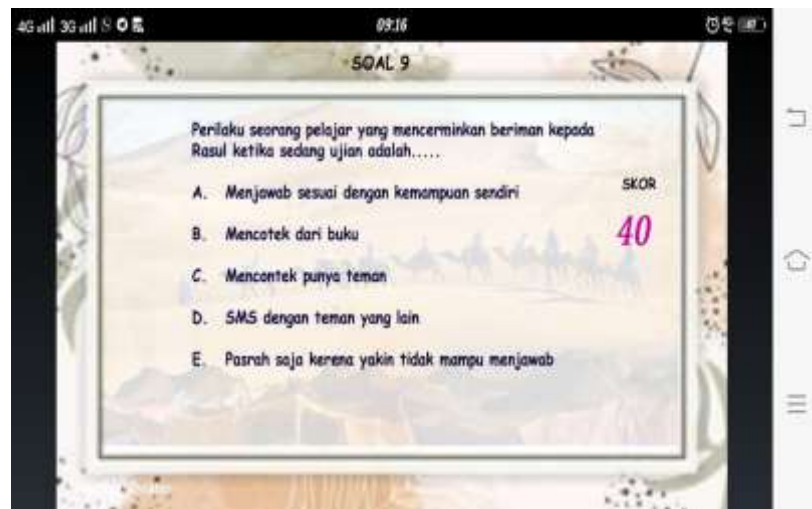
4G 30 09:16

SOAL 8

Dibawah ini yang bukan tugas Rasul adalah.....

A. Untuk memberikan wahyu kepada umatnya dari Allah.
B. Menyuru umatnya untuk mentauhidkan Allah
C. Sebagai pemberi kabar gembira dan peringatan
D. Sebagai petunjuk umat Islam.
E. Mengajak manusia dengan lemah lembut untuk menuharkan dirinya

SKOR
30



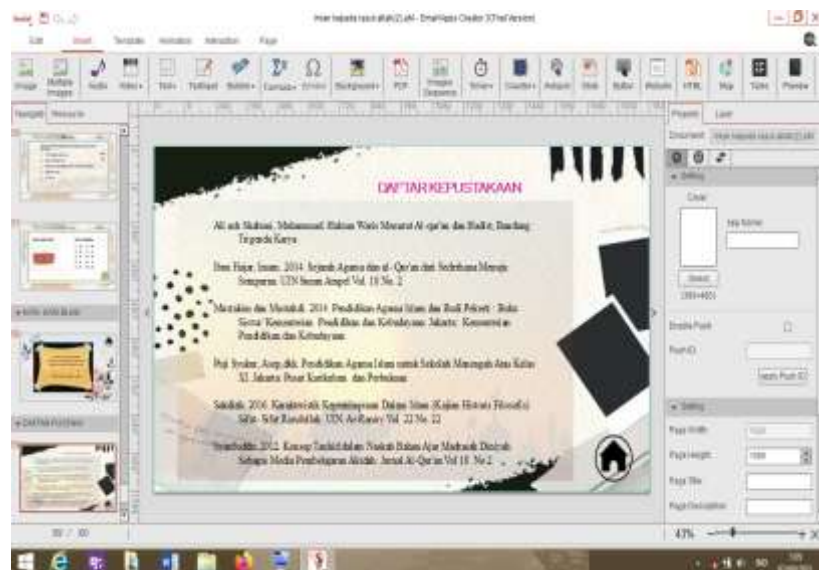
Gambar 4.17 Desain menu Latihan soal

12) Merancang tampilan menu kata bijak dalam *e-modul*.



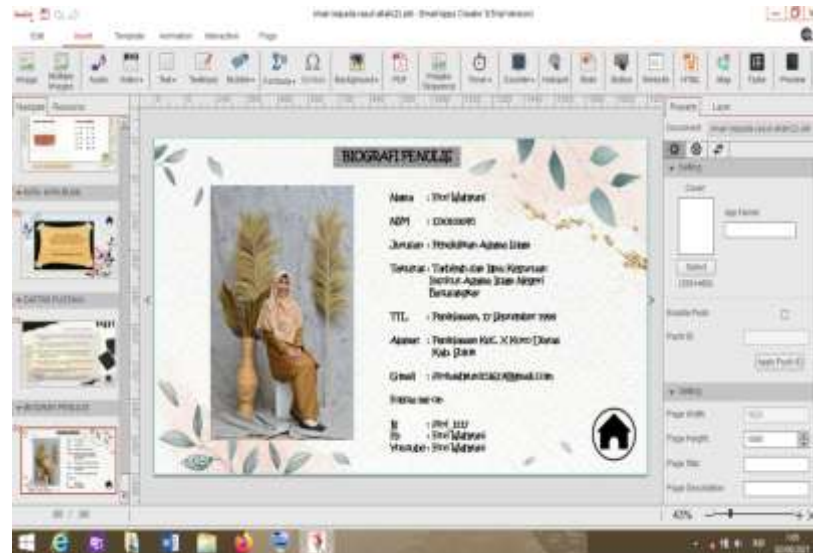
Gambar 4.18 Desain menu kata bijak

13) Merancang tampilan menu daftar pustaka *e-modul*.



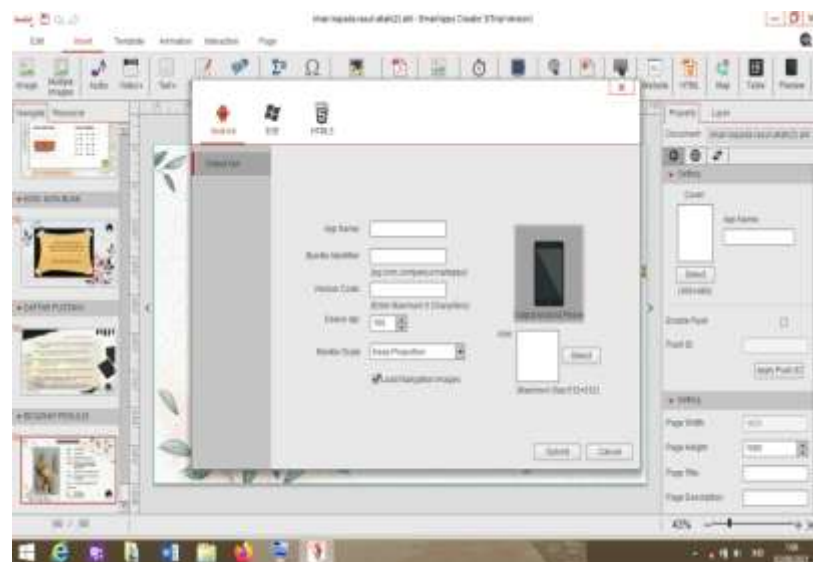
Gambar 4.19 Desain menu daftar pustaka

- 14) Dan merancang tampilan menu biografi penulis dalam *e-modul*.



Gambar 4.20 Desain menu biografi penulis

- 15) Setelah siap dirancang dan didesain e-modul dengan bagus serta menarik, lalu klik “smart” dan pilih “output” serta pilih android .



Gambar 4.21 Tampilan Output *Smart Apps Creator*

16) E-modul Interaktif menggunakan *smart apps creator* yang hasil outputnya dialah android, maka dapat diakses melalui android dengan hasil seperti berikut:



Gambar 4.22 Tampilan Aplikasi Iman kepada Rasul Allah diAndroid

- b. Merancang instrumen penilaian yang terdiri dari :
- 1) Lembar validasi modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator*.
 - 2) Lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - 3) Lembar validasi angket respon siswa dan lembar angket respon siswa.

3. Hasil Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* dilakukan dengan prosedur penilaian (*assessment*) terhadap produk yang dikembangkan. Tahap ini terdiri dari 2 bagian yaitu tahap validasi dan tahap praktikalitas.

a. Tahap validasi

Berikut ini uraian hasil uji validitas yang diperoleh dalam penelitian yang telah dilakukan :

1) Hasil validasi modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator*

Uji validasi ini dilakukan dengan meminta penilaian terhadap modul interaktif menggunakan *Smart Apps Creator* kepada seorang dosen pakar IT, dosen PAI, dan guru mata pelajaran PAI. Penilaian ini dilakukan dengan cara mengisi lembar uji validasi modul interaktif yang terlampir pada lampiran.

Hasil validasi modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* dapat dilihat pada data yang terdapat dalam tabel 4.1 dan tabel 4.2 di bawah. Dari tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil rata-rata persentase validasi modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* oleh dosen dan guru PAI adalah 96,66%. Dari aspek kelayakan isi 98,57%, aspek kelayakan penyajian 97,5%, dan aspek penilaian bahasa 94,44%. Dan hasil rata-rata persentase validasi media modul interaktif dengan menggunakan *Smart Apps Creator* oleh dosen pakar IT adalah 89,5%. Merujuk kepada pendapat Riduwan (2005:98) maka persentase sejumlah 96,66% dan 89,5 % tergolong dalam kategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa modul interaktif tersebut telah valid berdasarkan kepada seluruh aspek yang dinilai oleh validator.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Modul Interaktif dengan Menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

No	Aspek yang Dinilai	Validator		Jumlah	Skor Maks	%	Ket
		1	2				
1.	Kelayakan isi	35	34	69	70	98,57	SV
2.	Kelayakan penyajian	40	38	78	80	97,5	SV
3.	Penilaian bahasa	45	40	85	90	94,44	SV
Jumlah		120	112	232	240	96,66	SV

Ket : Validator 1 : Silvia Susrizal, M.A

Validotor 2 : Mahmudah, S.Pd

Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Modul Interaktif dengan Menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah	Skor Maks	%	Ket
1.	Desain Gambar	26	30	86,66	SV
2.	Desain Teks	41	45	91,11	SV
3.	Desain Video	36	40	90	SV
Jumlah		103	115	89,56	SV

Ket : Validator : Lidya Rahmi

Berdasarkan data diatas diketahui hasil validasi media *e-modul* ialah 96,66 dengan aspek kelayakan isi 98,57%, aspek kelayakan penyajian 97,5% dan aspek penilaian bahasa 94,44%. Sedangkan hasil validasi media *e-modul* ialah 89,56% dengan aspek desain gambar 86,66%, aspek desain teks 91,11% dan aspek desain video 90%. Sehingga skor yang telah

diberikan oleh masing-masing validator terhadap modul interaktif tersebut dapat dinyatakan sangat valid dan layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sungai Tarab yang jumlah responden sebanyak 25 orang. Namun, masih terdapat beberapa revisi yang disarankan oleh validator seperti yang ada dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Revisi Modul Interaktif dengan Menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
<p>Memperbaiki tampilan utama e-modul dengan mensinkronkan kombinasi warna agar lebih menarik</p>	
	
<p>Menghilangkan musik latar pada video bertujuan agar bisa mendengarkan video dengan jelas</p>	

1) Hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Adapun hasil dari validasi RPP dapat dilihat dari data yang ada pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Hasil Validasi RPP

No	Aspek	Validator		Jumlah	Skor Maks	%	Ket
		1	2				
1.	Format Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	10	10	20	20	100	SV
2.	Isi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	60	58	118	120	98,33	SV
3.	Syarat bahasa	10	9	19	20	95	SV
Jumlah		80	77	157	160	98,12	SV

Ket : Validator 1 : Silvia Susrizal, M.A

Validotor 2 : Mahmudah, S.Pd

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil rata-rata persentase dari validasi RPP tersebut adalah 98,12% dengan kategori sangat valid, dari aspek format RPP 100%, aspek Isi RPP 98,33% dan aspek syarat bahasa 95%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa RPP yang dirancang oleh penulis sebagai pedoman dalam membuat modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* ini sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun beberapa saran dan masukan dari validator telah direvisi oleh penulis dengan gambaran revisi sebagai berikut :

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Perbaiki tata bahasa dan sumber belajar	Tata bahasa dan sumber belajar dalam RPP telah direvisi sesuai dengan arahan validator

2) Hasil Validasi Angket Respon Siswa

Validasi terhadap angket respon siswa dilakukan sebelum angket tersebut diberikan kepada peserta didik. Validasi ini dilakukan oleh validator dengan menggunakan lembar validasi angket respon siswa. Berikut ini data hasil validasi angket respon siswa e-modul PAI menggunakan *smart apps creator* kelas XI SMAN 1 Sungai Tarab pada mata pelajaran PAI.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Lembar Angket Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Validator		Jumlah	Skor Maksimal	%	Ket
		1	2				
1.	Format angket	5	4	9	10	90	SV
2.	Bahasa yang digunakan	10	10	20	20	100	SV
3.	Butiran pernyataan aspek	15	14	29	30	96,66	SV
Jumlah		30	28	58	60	96,66	SV

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa angket respon siswa yang telah dirancang untuk diberikan kepada peserta didik sudah teruji dan dinyatakan sangat valid dengan perolehan rata-rata persentase 96,66%. Dari aspek format angket 90%, aspek bahasa yang digunakan 100%, dan butiran pernyataan aspek 96,66%. Dengan demikian, angket yang telah penulis rancang telah dapat diberikan kepada peserta didik untuk menguji kepraktikalitasan modul interaktif dengan

menggunakan *smart apps creator* yang telah penulis kembangkan.

b. Tahap Uji Praktikalitas

Dalam tahap uji praktikalitas akan dilakukan dengan membagikan e-modul PAI menggunakan *smart apps creator* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah penulis rancang dengan bantuan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Setelah itu, penulis menyebarkan lembar angket respon siswa pada aplikasi yaitu *Whatsapp* dan *google form* kepada peserta didik kelas XI MIPA 1 untuk di isi berdasarkan penilaian mereka terhadap *e-modul* yang dikembangkan. Berikut ini hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan penulis.

- 1) Hasil angket respon siswa terhadap modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Modul interaktif yang telah penulis rancang akan diuji kepraktikalitasannya dengan cara meminta peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sungai Tarab untuk mengisi angket respon siswa yang telah peneliti rancang. Data yang diperoleh dari angket tersebut terdapat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.6 Hasil Praktikalitas Angket Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Jumlah	Skor Maksimal	%	Ket
1.	Aspek Tampilan	612	750	81,46	SP
2.	Aspek Penyajian Materi	404	500	80,6	P
3.	Aspek Manfaat	524	625	83,84	SP
Jumlah		1540	1875	82,13	SP

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa persentase penilaian peserta didik terhadap modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* adalah 82,13% dengan kategori sangat praktis. Dari aspek tampilan 81,46%, aspek penyajian

materi 80,6%, dan aspek manfaat 83,84%. Merujuk kepada pendapat Riduwan (2005:98). Dengan demikian maka modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran PAI.

2) Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam tentang Modul Interaktif dengan Menggunakan *Smart Apps Craetor* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan salah seorang guru mata pelajaran PAI. Adapun hasil dari wawancara tersebut dapat dilihat pada lampiran. Secara keseluruhan dari hasil wawancara tersebut guru menyatakan bahwa pemakaian modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* membuat guru menjadi terbantu dalam menyampaikan materi dengan adanya gambar dan video serta juga mampu memotivasi peserta didik agar bersemangat dan berantusias dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

Pada penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan ialah *e-modul* interaktif berbasis *android* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI pada materi iman kepada Rasul Allah. *E-modul* ini dikembangkan dengan bantuan software *smart apps creator*. Penelitian *e-modul* ini menggunakan model pengembangan 4-D (*define, design, development and disseminate*).

1. Tahap Pendefinisian

Menurut Thiagarajan dalam Sugiyono (2017:38) tahap *define* (pendefinisian) berisikan kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya. Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan dan tahap ini sering dinamakan *need assessment* atau

analisis kebutuhan. Menurut Deni Darmawan (2012:59) analisis kebutuhan adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk melihat sejauh mana produk tersebut sesuai dengan kebutuhan kurikulum, lembaga pendidikan, kebutuhan peserta didik, kesesuaian dengan spesifikasi keilmuan, ketepatan metodologi pembelajaran dengan substansi materi dan kompetensi yang diharapkan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini ialah observasi ke sekolah yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait pembelajaran PAI disekolah seperti sumber belajar, media yang digunakan guru serta sarana prasana yang mendukung pembelajaran PAI disekolah SMAN 1 Sungai Tarab. Dan diketahui bahwa adanya ketersediaan infocus untuk mendukung pembelajaran yang digunakan guru untuk mempresentasikan materi ajar didalam kelas, akan tetapi saat pembelajaran daring ini proses pembelajaran tidak lagi dilakukakn didalam kelas, sehingga diperlukannya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang bisa digunakan peserta didik dalam belajar baik dikelas maupun belajar dirumah ialah *android* yang bisa dimanfaatkan peserta didik dalam belajar.

Wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan beberapa siswa serta analisis buku yang digunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mendapatkan informasi dari sekolah terkait pembelajaran PAI di SMAN 1 Sungai Tarab menggunakan sumber belajar berupa buku teks yang telah disediakan pemerintah dan dan analisis sumber belajar yang digunakan ialah memanfaatkan sumber internet untuk mencari materi untuk belajar mandiri sedangkan untuk sumber belajar lain seperti e-modul belum tersedia disekolah.

Analisis silabus yang dilakukan pada silabus yang digunakan guru PAI pada Kelas XI SMAN 1 Sungai Tarab.

KI. 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI. 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin,

tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI.3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI.4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Analisis Kompetensi Dasar (KD):

1.4 Meyakini adanya rasul-rasul Allah Swt.

2.4 Menunjukkan perilaku saling menolong sebagai cerminan beriman kepada rasul- rasul Allah Swt.

3.4 Menganalisis makna iman kepada rasul-rasul Allah Swt.

4.4 Menyajikan kaitan antara iman kepada rasul-rasul Allah Swt dengan keteguhan dalam bertauhid, toleransi, ketaatan, dan kecintaan kepada Allah Swt.

Analisis Indikator Pencapaian Kompetensi:

3.4.1 Menjelaskan pengertian iman kepada Rasul Allah.

3.4.2 Menjelaskan dalil tentang perintah iman kepada Rasul Allah.

3.4.3 Menjelaskan sifat-sifat Rasul Allah.

3.4.4 Menjelaskan tugas-tugas Rasul Allah.

3.4.5 Menjelaskan hikmah beriman kepada Rasul Allah.

3.4.6 Menjelaskan perilaku yang mencerminkan beriman kepada Rasul Allah.

2. Tahap Perencanaan

Tahap ini adalah tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan ini meliputi rancangan produk yang akan dihasilkan (Nana, 2015:173). Sedangkan menurut Sugiyono (2017:397) tahapan *design* (perencanaan) adalah proses membuat desain produk. Jadi, dalam tahap *design* (perencanaan) ini dilakukan untuk identifikasi aplikasi, mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, menentukan model dan mendesain tampilan modul interaktif.

Tahap perencanaan dilakukan setelah adanya tahap analisis, pada tahap ini *e-modul* dirancang berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar yang sesuai dengan silabus yang digunakan SMAN 1 Sungai Tarab. Adapun Kompetensi dasar yang terdapat dalam *e-modul* Iman kepada Rasul Allah dan dijabarkan menjadi beberapa indikator yakni: menjelaskan pengertian iman kepada Rasul Allah, menjelaskan dalil tentang perintah iman kepada Rasul Allah, menjelaskan sifat-sifat Rasul Allah, menjelaskan tugas-tugas Rasul Allah, menjelaskan hikmah beriman kepada Rasul Allah dan menjelaskan perilaku yang mencerminkan beriman kepada Rasul Allah.

3. Tahap Pengembangan

Menurut Thiagarajan dalam Sugiyono (2017:38) mengatakan bahwa tahap *development* (pengembangan) berisikan kegiatan membuat rancangan menjadi produk dan menguji validitas dan praktikalitas produk secara berulang-ulang hingga produk yang dibuat sesuai dengan standar yang ditetapkan.

a. Hasil Validasi *E-Modul* Interaktif

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa *e-modul* yang dikembangkan ini sangat valid digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil penelitian hasil validasi modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* dapat dilihat dari hasil rata-rata persentase validasi modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* adalah 96,6%. Dari

aspek kelayakan isi 98,57%, aspek kelayakan penyajian 97,5%, dan aspek penilaian bahasa 94,44%. Dan hasil rata-rata persentase validasi media modul interaktif dengan menggunakan *smart Apps creator* adalah 89,5% dengan aspek desain gambar 86,66%, aspek desain teks 91,11% dan aspek desain video 90%, sehingga tergolong dalam kategori sangat valid dan layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik.

E-modul yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi oleh 2 orang dosen dan guru PAI. Validator ahli media memberikan saran untuk memperbaiki tampilan utama *e-modul*, kemudian sinkronkan untuk kombinasi warna dan menghilangkan musik latar pada menu *tool* video. Dari saran ahli media peneliti memperbaiki *e-modul* dengan merapikan tampilan utama *e-modul*, dan mensinkronkan kombinasi warna dalam *e-modul*, serta menghilangkan musik latar pada video dalam *e-modul*. Validator RPP memberikan saran untuk memperbaiki tata bahasa dan sumber belajar. Dari saran validator RPP peneliti memperbaiki tata bahasa dan sumber belajar dalam RPP sesuai dengan arahan validator. Setelah direvisi *e-modul* divalidasi kembali kepada validator, setelah *e-modul* dinilai sangat valid *e-modul* diuji cobakan kepada 25 orang peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sungai Tarab.

Hasil rata-rata persentase dari validasi RPP adalah 98,12% dari aspek format RPP 100%, aspek Isi RPP 98,33% dan aspek syarat bahasa 95%, dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi lembar angket respon siswa yang telah dirancang untuk diberikan kepada peserta didik sudah teruji dan dinyatakan sangat valid dengan perolehan rata-rata persentase 96,66%, dari aspek format angket 90%, aspek bahasa yang digunakan 100%, dan butiran pernyataan aspek 96,66%, dapat diberikan kepada peserta didik untuk menguji kepraktikalitasan

modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator*.

b. Hasil Praktikalitas *E-modul*

Hasil Praktikalitas *e-modul* diuji cobakan kepada 25 orang peserta didik, dan memperoleh persentase penilaian peserta didik terhadap modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* adalah 82,13%. Dari aspek tampilan 81,46%, aspek penyajian materi 80,6%, dan aspek manfaat 83,84%. dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian maka modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran PAI kelas XI materi Iman Kepada Rasul Allah di SMAN 1 Sungai Tarab.

C. Kualitas Produk Hasil Pengembangan

Kualitas produk hasil pengembangan ini dapat diketahui dengan melakukan uji validasi. Uji validasi yang dilakukan untuk mengetahui keshahihan suatu produk yang telah dikembangkan. Uji validasi *e-modul* interaktif menggunakan *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI kelas XI materi Iman kepada Rasul Allah di SMAN 1 Sungai Tarab, yang dilakukan oleh tiga validator, 2 dosen dan guru PAI (Silvia Susrizal, M.A, Lidya Rahmi, dan Mahmudah, S.Pd) yang masing-masing validator mengisi lembar validasi yang telah disediakan, validasi berisi beberapa aspek yang akan divalidasi atau yang akan dinilai oleh validator.

Rata-rata hasil penilaian dua validator untuk kelayakan modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* adalah 96,6% dengan kategori sangat valid, dan penilaian rata-rata untuk media modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* satu validator IT adalah 89,5% dengan kategori sangat valid, hasil penilaian dua validator untuk aspek kelayakan RPP ialah 98,12% dengan kategori sangat valid, hasil penilaian dua validator untuk kelayakan lembar angket respon siswa 96,66% dengan kategori sangat valid. Dengan kata lain bahwa *e-modul* interaktif menggunakan *smart apps creator* pada mata pelajaran PAI kelas XI materi

Iman Kepada Rasul Allah sudah dinyatakan berkualitas untuk digunakan. Sesuai yang dinyatakan Riduwan bahwa suatu produk dinyatakan sangat valid apabila mempunyai presentase 81-100%. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jundina Amajida (2020) dengan judul “Pengembangan Media *Mobile Learning* Berbasis *Android* Pada Mata Materi Himpunan Siswa Kelas VII di MTS NU Hasyim Ast’ari 03 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021”, bahwa produk yang dikembangkan telah terbukti kelayakannya.

Didalam mengukur validitas, perhatikan ditunjukkan pada isi dan kegunaan instrument. Didalam kehidupan sehari-hari, seringkali mempersoalkan validitas kriteria penilaian terhadap sesuatu. Suatu presentasi atau pengalaman tidak selalu sesuai dengan kebutuhan serta sasaran yang hendak dicapai maupun diukur Marsono dalam (Israthul Fajmi SY:2020).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan *e-modul* interaktif menggunakan *smart apps creator* pada mata pembelajaran PAI kelas XI SMA materi iman kepada rasul Allah, maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan *e-modul* interaktif pada mata pelajaran PAI menggunakan model 4-D dengan tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. Hasil penelitian ini diperoleh nilai untuk validasi modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* pada mata pembelajaran PAI kelas XI SMA materi iman kepada rasul Allah adalah 96,6% dengan kategori sangat valid, dan penilaian rata-rata untuk media modul interaktif dengan menggunakan *smart apps creator* satu validator IT adalah 89,5% dengan kategori sangat valid, hasil penilaian dua validator untuk aspek kelayakan RPP ialah 98,12% dengan kategori sangat valid, hasil penilaian dua validator untuk kelayakan lembar angket respon siswa 96,66% dengan kategori sangat valid. Sedangkan nilai praktikalitas didapatkan dari penilaian peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sungai Tarab terhadap *e-modul* interaktif menggunakan *smart apps creator* pada mata pembelajaran PAI kelas XI SMA materi iman kepada rasul Allah yang didapat dari angket respon siswa yang telah diberikan adalah 82.13% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *e-modul* interaktif menggunakan *smart apps creator* pada mata pembelajaran PAI kelas XI SMA materi iman kepada rasul Allah modul yang telah dirancang tersebut sangat valid dan layak diuji cobakan kepada peserta didik dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas saran dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik kelas XI MIPA 1 SMAN 1 Sungai Tarab

Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar terutama di saat pembelajaran daring.

2. Bagi Guru SMAN 1 Sungai Tarab

Guru disarankan untuk menggunakan e-modul interaktif menggunakan *smart apps creator* pada mata pembelajaran PAI kelas XI SMA materi iman kepada rasul Allah dalam pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, memotivasi peserta didik, serta membuat materi pembelajaran lebih bervariasi.

3. Bagi Peneliti selanjutnya harus dapat lebih efektif dan kreatif dalam mengembangkan *e-modul* untuk pembelajaran.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Arsal, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Materi Sistem Peredaran Darah Pada Kelas XI MIPA SMAN 6 Baru*
- Anitah, S. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press
- Amajida, Jundina. 2020. *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Andorid Pada Materi Himpunan Siswa Kelas VII Di Mts NU Hasyim Asy'ari 03 Kudus*.
- Budiarti, santi, dkk. 2016. *Guided Inquiry Berbantuan E-Modul Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis*. Journal of Innovative Science Education Vol. 5No.2
- Budyastomo, Avin Wimar. 2020. *Pembuatan Aplikasi Pengenalan Tata Surya Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator*.Jurnal Ilmiah SistemInformasi Vol. 10 No.1
- Chong, J, L, S., Yunos, J, Md., Spahat, G.2005. The Development and Evaluation of an E-Module for Pneumatics Technology.Malaysian Online Journal of Instructional Technology(MOJIT).2(3) Tersedia pada <http://download.portalgaruda.org>
- Darman, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Depdiknas. 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-modul Tahun 2017*. Jakarta :Pendidikan Dasar dan Menengah
- Effendy, Onong Uchyana.2004. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: Rosdakarya
- Fahrudin, dkk. 2017. *Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa*. Jurnal Edu Riligia, Vol. 1, No.4
- Fitri, Hammiyati dkk. 2019. *Pengembangan E- Modul Menggunakan 3D Pageflip Professional Pada Materi Momentum dan Impuls SMA/MA Kelas XI*
- Gunawan, Heri. 2013. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta

- Herawati, Nita Sunarya. 2018. *Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia kelas XI SMA*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. Vol. 5, No. 2 180-191
- Hitami, M. (2004). *Mengonsep Kembali Pendidikan Islam*. Riau: Infinite Press. Ibrahim, dkk. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. PT Imperial Bhakti Utama
- Ibrahim, dkk. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Pt. Imperial Bhakti Utama
- Irwansyah, F, S., Lubab, I., Farida, I., Ramdhani, M, A. 2017. Designing Interactive Electronic Module in Chemistry Lessons. Journal of Physics: Conference Series. 895(1). Tersedia pada <http://iopscience.iop.org>
- Jannah, Miftakul. 2019. *Rancangan Bangun Media pembelajaran Matematika Matriks Untuk Kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Sragen Berbasis Mobile Learning*.
- Khasanah, ddk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Bagi Karyawan Penjual Pada Tv Berbayar*. Academika Vol. 9 No.2
- Laili ismi, dkk. 2019. *Efektivitas Pengembangan E- Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik*. Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Vol. 3 No.3
- Maida, Neneng. 2018. *Pengembangan Modul PAI Berbasis Android dengan Menggunakan App. Yet Kelas X IPS Di Sekolah Menengah Atas*.
- Mawarni, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Bagi Karyawan Penjual Pada Tv Berbayar*.
- Maryono Jamun, Yohannes. 2018. *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol. 1, No 1
- Majid, Abdul. 2008. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PUSTEKKOM Mustakim dan Mustahdi. 2014. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti : Buku Siswa / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

- Muhaimin. 2001. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Muhaimin. 2006. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Mustaji. 2008. *Penyusunan Modul*. Jakarta: Rajawali Pers
- Mustakim, dkk. 2014. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Buku Siswa/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Nur, Faizah M. 2012. *Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sains Kelas V Sd Pada Pokok Bahasan Makhluk Hidup Dan Proses Kehidupan*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 13 No. 1
- Pannen. P. 2001. *Konstruktivisme dalam Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI NO 64 Tahun 2013 tentang *Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Permendiknas. Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 Tanggal 23 Mei 2006 Tentang *Standar Isi*
- Priatna, I. 2017. *Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi Untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika, Vol. 6, No.1
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik*. Jakarta: Kencana
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Prastyaningrum, I., Handhika, J. 2017. Development of Smartphone emodul by Problem Solving Method for BiotSavart Theory. Journal of Physics: Conference Series. 909(1). Tersedia pada <http://iopscience.iop.org>
- Rahdiyanta, D. 2012. *Teknik Penyusunan Modul*. Artikel. (Online)

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwi-rahdiyantapd/20-teknik-penyusunan-modul.pdf>

- Rahmat, Jalaluddin. 2004. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya
- Rahmadhani, Rahmi, dkk. 2020. *Validitas E- Modul Matematika Berbasis EPUB3 Menggunakan Analisis Rasch Model*. Jurnal Gantang Vol.2 No. 95-11
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Rustandi, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada MataPelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Informasi AirlanggaTahun Ajaran 2020/2021*.Journal Systems.Vol.15 No.2
- Rustaman, Abdul Haris. 2019. *Pengembangan Modul Digital Praktikum Komputer Grafis1 Dalam Format Elektronik Publication (EPUB) Untuk Meningkatkan Pemahaman Teknik Grafis Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (Topik: Digital Imaging)*. Jurna Ilmu Sosial dan Pendidikan Vol. 3 No. 1
- Satriwati, Helna. 2017 *Pengembangan E- Modul Interaktif Sebagai Sumber belajarElektronika Dasar Kelas X SMKN 3 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta
- Sembiring, Meilita Tryana, dkk. 2019. *Peninjauan Propek Smartphone Global*. Studi Pustaka
- Sidiq, Ricu, dkk. 2020. *Pengembangan E- Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*. Jurnal Pendidikan Sejarah: Universitas Negeri Medan
- Sihaan, Matdio. 2020. *Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Dunia Pendidikan*. Jurnal Kajian Ilmiah No. 1 Hal.1-3
- Suhartati. 2020. *Pembelajaran Flipped Classroom Berbasis Android Smart Apps Creator (SAC) di Sekolah Dasar*. Jurnal Fisika: Seri Konferensi Penerbitan IOP doi:10.1088/17426596/1823/1/012070
- Susanto, Ahmad.*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Grup

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PTRemaja Rosdakarya
- Syauqi, Khusni. 2010. *Artikel Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Las Busur Manual Di SMK Negeri Sedayu*. Yogyakarta: Universeitas Negeri Yogyakarta
- Tekno, Neicy. 2020. *Kelebihan dan Kekurangan Smart Apps Creator Persiapan Pembuatan Media Pembelajaran*.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Wibowo, Edi, dkk. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi KvisoftFlipbokk Maker Materi Himpunan*. Jurnal Matematika. Vol. 1, No. 2 147- 156
- Widodo, S. Chomsin & Jasmadi. 2008. *Panduan Penyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Yunita, N dan Endang. 2010. *Pengembangan Modul*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret
- Zuhdi, Ahmad, dkk. 2020. *Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu*. Jurnal Pendidikan Informatika Universitas Ivet, Semarang Jawa Tengah. Vol. 3 No. 1 8-14