



**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBANTUAN APLIKASI *FLIPBOOK*
MAKER PRO PADA MATERI QURBAN DAN AQIQAH MATA
PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS IX
DI SMP N 1 TIUMANG**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Jurusan Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

ANI FITRIA NURKHASANAH

NIM: 1830101003

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2022 M**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing SKRIPSI atas nama Ani Fitria Nurkhasanah, Nim: 1830101003, dengan judul : **"PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* PADA MATERI QURBAN DAN AQIQAH MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS IX DI SMP N 1 TIUMANG"**. Memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat untuk dilanjutkan ke sidang *manuqayah*

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan semestinya

Batusangkar, 22 Juli 2022
Pembimbing

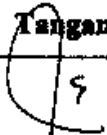




Dr. Hj. Asnelly Ilyas, M.A
NIP. 19580510 198703 2 002

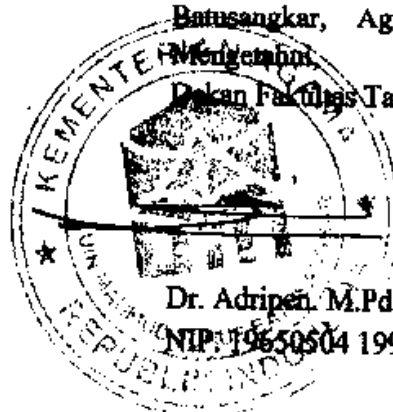
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Ani Fitria Nurkhasanah, NIM 1830101003, judul: **Pengembangan E-Modul Berbantuan Aplikasi Flipbook Maker Pro pada Materi Qurban dan Aqiqah Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas IX di SMP N 1 Tiumang**, telah diuji dalam Ujian Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 29 Juli 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S1) dalam Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Susi Herawati, S.Ag. M.Pd./ NIP. 19710826 200501 2 003	Ketua Penguji		9/8/22
2	Dr. Hj. Asnelly Ilyas, M.A./ NIP. 19580510 198703 2 002	Sekretaris Penguji		18/2022. /08
3	Rizki Pebrina, M.A./ NIP. 19880205 201503 2 006	Anggota Penguji		4/8/2022

Batusangkar, Agustus 2022



Dr. Adripen, M.Pd.

NIP. 19650504 199303 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ani Fitria Nurkhasanah
Nim : 1830101003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul: "PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS *FLIPBOOK MAKER* PADA MATERI QURBAN DAN AQIQAH MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS IX DI SMP 1 TIUMANG" adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 25 Juli 2022

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp is orange and white, with the text "METRAB TEMPER" and "BERDAKTI 100000" visible. The signature is a cursive script.

Ani Fitria Nurkhasanah
NIM: 1830101003

ABSTRAK

Ani Fitria Nurkhasanah, NIM. 1830101003, judul skripsi **“E-MODUL BERBANTUAN APLIKASI *FLIPBOOK MAKER PRO* PADA MATERI QURBAN DAN AQIQAH MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS IX DI SMP 1 TIUMANG”**, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2022.

Penelitian skripsi ini berangkat dari permasalahan yang terlihat di lapangan, dimana saat ini masih ada pendidik yang menggunakan media konvensional. Serta dalam pembelajaran hanya menggunakan satu buku paket. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 Maret 2022 di SMP N 1 Tiumang Kabupaten Dharmasraya ditemukan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran PAI berupa papan tulis dan dalam pembelajaran menggunakan satu buku paket. Hal ini berdampak pada motivasi dan semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 1 Tiumang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas dan praktikalitas dari produk yang dikembangkan yaitu *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IX di SMP N 1 Tiumang.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*). Prosedur penelitian dimulai dengan tahapan analisis kebutuhan melakukan pengembangan produk, tahapan desain atau perancangan produk, tahapan pengembangan produk, tahapan implementasi atau uji coba produk dan tahapan evaluasi. Alat pengumpulan data berupa lembar validasi, angket respon siswa dan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Lokasi penelitian bertempat di SMP N 1 Tiumang Kabupaten Dharmasraya.

Berdasarkan hasil validitas diperoleh nilai 90,5% dengan kategori “Sangat Valid”. Kemudian pada uji praktikalitas, *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* materi qurban dan aqiqah yang dikembangkan memperoleh nilai 90,18% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan penilaian dan saran dari responden dan maka dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* materi qurban dan aqiqah layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

DAFTAR ISI

HLAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	9
E. Pentingnya Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
G. Manfaat Penelitian.....	10
H. Definisi Operasional.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. <i>E-modul</i>	12
1. Definisi <i>E-modul</i>	12
2. Karakteristik <i>E-modul</i>	13
3. Komponen dalam <i>E-modul</i>	14
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>E-modul</i>	16
5. Prinsip Pengembangan <i>E-modul</i>	18
6. Langkah Penyusunan <i>E-modul</i>	19
B. Aplikasi <i>Flipbook Maker Pro</i>	20
1. Pengertian Aplikasi <i>Flipbook Maker Pro</i>	20
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Flipbook Maker Pro</i>	21
3. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi.....	21

C. Pendekatan Saintifik.....	26
D. <i>E-modul</i> berbantuan aplikasi <i>Flipbook maker pro</i>	26
E. Pendidikan Agama Islam di SMP.....	27
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	27
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	27
3. Materi Qurban dan Aqiqah.....	29
F. Penelitian yang Relevan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengembangan.....	39
B. Model Pengembangan.....	39
C. Prosedur Pengembangan.....	40
D. Subjek Uji Coba.....	44
E. Jenis Data.....	44
F. Instrumen Penelitian.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	51
B. Pembahasan.....	80
C. Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	88
DAFTAR KEPUSTAKAAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ketentuan Qurban dan Aqiqah.....	30
Tabel 2.2 Tata Cara Pemotongan Hewan.....	32
Tabel 3.1 Validitas <i>E-modul</i>	43
Tabel 3.2 Praktikalitas <i>E-modul</i>	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi <i>E-modul</i>	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi RPP.....	46
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Validasi Angket Respon Siswa.....	47
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Validasi Pedoman Wawancara Guru.....	47
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa.....	48
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Wawancara dengan Guru.....	48
Tabel 3.9 Kategori Validitas <i>E-modul</i>	49
Tabel 3.10 Kategori Praktikalitas <i>E-modul</i>	50
Tabel 4.1 Silabus PAI dan Budi Pekerti.....	53
Tabel 4.2 Hasil Validasi <i>E-modul</i>	68
Tabel 4.3 Hasil Validasi RPP.....	73
Tabel 4.4 Hasil Validasi Angket Respon Siswa.....	74
Tabel 4.5 Hasil Validasi Pedoman Wawancara	75
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Peta Konsep Materi yang ada di dalam Buku Paket	3
Gambar 1.2	Penjelasan Materi yang ada di Buku Paket	4
Gambar 2.1	Tampilan awal <i>flipbook maker pro 4</i>	22
Gambar 2.2	Tampilan “ <i>New Project</i> ”	22
Gambar 2.3	Tampilan <i>flipbook maker pro 4</i>	23
Gambar 2.4	Tampilan Menu “ <i>Setting</i> ”	23
Gambar 2.5	Tampilan Menu “ <i>Edit Page</i> ”	24
Gambar 2.6	Tampilan “ <i>Edit Page</i> ” untuk Menambahkan Video	24
Gambar 2.7	Tampilan “ <i>Edit Page</i> ” untuk Menambahkan <i>Image</i>	25
Gambar 2.8	Tampilan untuk Mempublikasikan <i>E-modul</i>	25
Gambar 3.1	Model 4D	39
Gambar 4.1	Silabus PAI	53
Gambar 4.2	<i>Cover</i> Buku Paket	55
Gambar 4.3	<i>cover</i> depan <i>e-modul</i>	56
Gambar 4.4	<i>cover</i> belakang <i>e-modul</i>	57
Gambar 4.5	daftar isi <i>e-modul</i>	57
Gambar 4.6	Pendahuluan	58
Gambar 4.7	Peta Konsep dan Tujuan Pembelajaran	58
Gambar 4.8	Petunjuk Penggunaan <i>E-modul</i>	59
Gambar 4.9	Pengertian Qurban dan Aqiqah	60
Gambar 4.10	Dalil Qurban dan Aqiqah	60
Gambar 4.11	Ketentuan Qurban dan Aqiqah	61
Gambar 4.12	Jenis Hewan yang Disembelih	61
Gambar 4.13	Tata Cara Pelaksanaan Qurban dan Aqiqah	62
Gambar 4.14	Tata Cara Pembagian Daging Qurban	63
Gambar 4.15	Hikmah Qurban dan Aqiqah	63
Gambar 4.16	Kesimpulan	64
Gambar 4.17	Soal Evaluasi	65
Gambar 4.18	Kunci Jawaban	65
Gambar 4.19	Glosarium	66

Gambar 4.20 Daftar Kepustakaan.....	66
Gambar 4.21 Diagram Validitas <i>E-modul</i>	69
Gambar 4.22 Pengertian Qurban dan Aqiqah Sebelum Revisi.....	70
Gambar 4.23 Pengertian Qurban dan Aqiqah Sesudah Revisi.....	70
Gambar 4.24 Hikmah Qurban Sebelum Revisi.....	71
Gambar 4.25 Hikmah Qurban Sesudah Revisi.....	71
Gambar 4.26 Hikmah Aqiqah Sebelum Revisi.....	72
Gambar 4.27 Hikmah Aqiqah Sesudah Revisi.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 :Link Produk dan Silabus
- Lampiran 2 :Lembar Validitas *E-modul* berbantuan aplikasi *Flipbook maker pro* pada materi Qurban dan Aqiqah
- Lampiran 3 :Lembar Hasil Analisis Validasi *E-modul* berbantuan aplikasi *Flipbook maker pro* pada materi Qurban dan Aqiqah
- Lampiran 4 :RPP
- Lampiran 5 :Lembar Validasi RPP
- Lampiran 6 :Lembar Hasil Analisis Validasi RPP
- Lampiran 7 :Lembar Validasi Angket Respon Siswa
- Lampiran 8 :Lembar Hasil Analisis Validasi Angket Respon Siswa
- Lampiran 9 :Lembar Angket Respon Siswa untuk Uji Praktikalitas
- Lampiran 10 :Lembar Validasi Pedoman Wawancara dengan Guru
- Lampiran 11 :Lembar Hasil Analisis Validasi Wawancara dengan Guru
- Lampiran 12 :Lembar Wawancara dengan Guru untuk Uji Praktikalitas
- Lampiran 13 :Surat Penelitian
- Lampiran 14 :Foto Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik dengan melibatkan sumber belajar yang bisa mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran menurut (Suardi, 2018:6) merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar yang dilakukan dengan melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Dalam proses pembelajaran didalamnya terdapat kegiatan rancangan pembelajaran yang akibatnya akan menimbulkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik ataupun sebaliknya. Hal yang biasanya dirancang dalam proses pembelajaran berupa metode apa yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran, strategi yang digunakan dan juga pendekatan apa yang akan digunakan.

Di dalam pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang saling berkaitan dan saling berpengaruh terhadap dengan proses pembelajaran, yaitu: guru (pendidik), siswa (peserta didik), tujuan, metode, materi, alat pembelajaran (media), dan terakhir adalah evaluasi. Tujuh komponen pembelajaran ini harus ada dalam setiap proses pembelajaran dan juga semua komponen pembelajaran memiliki tugas dan fungsi masing-masing. Misalnya materi pembelajaran berfungsi sebagai penunjang guru dalam menyampaikan *value* kepada peserta didik.

Guru sebagai pendidik, dituntut agar bisa mengembangkan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa. Contohnya adalah dengan memvariasikan penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Contoh lain yaitu, guru juga harus mempunyai kemampuan dalam membuat dan memanfaatkan media agar menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik. Media merupakan sarana atau alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan yang dapat menghubungkan pendidik dengan peserta didik dalam proses

pembelajaran. Karena apabila seorang guru dalam proses pembelajaran menggunakan media yang tepat maka proses pembelajaran akan berjalan secara maksimal.

Dalam Purwanti (2015) menjelaskan beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu: pertama, media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan juga motivasi belajar siswa. Kedua, proses interaksi antara pendidik (guru), lingkungan belajar dan juga peserta didik (murid) akan mengalami peningkatan. Manfaat dari media pembelajaran yang ketiga adalah dapat memperjelas pembelajaran yang bersifat abstrak.

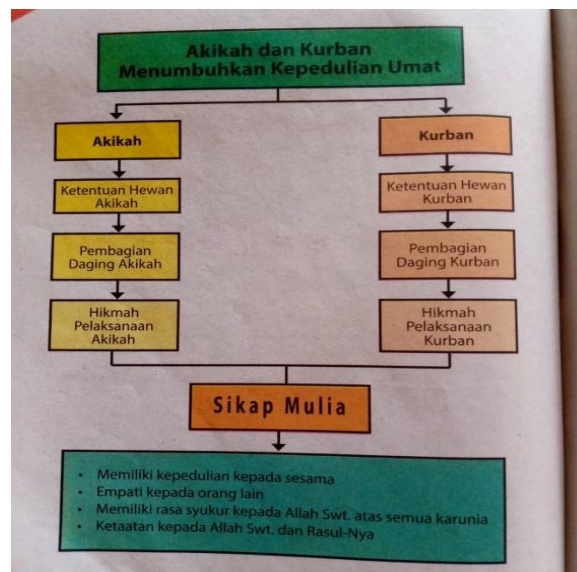
Selain itu, cara agar pembelajaran tidak membosankan adalah dengan mengembangkan bahan ajar, baik bahan ajar cetak maupun non cetak. Menurut Rusman: 2018 seorang guru perlu mengikuti perkembangan zaman saat melaksanakan pembelajaran, dan siswa juga perlu belajar sesuai dengan perkembangan zamannya agar pembelajaran lebih dapat diterima dengan baik karena sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh siswa di lingkungan sekitarnya. Seiring berjalannya waktu, pasti akan ada yang berubah dari sebuah peradaban. Misalnya, dahulu penggunaan papan tulis menjadi media paling sering digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Namun pada saat ini, jika hanya papan tulis yang digunakan oleh seorang guru maka siswa akan cepat bosan dan pembelajaran menjadi tidak menarik. Hal ini terjadi karena beberapa faktor yang menyebabkan perlunya pengembangan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan dan pembaharuan perlu dilakukan agar proses pembelajaran lebih menyenangkan untuk dilaksanakan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Namun kenyataan di lapangan masih ada beberapa guru yang belum melakukan pengembangan dan pembaharuan media untuk menyampaikan materi pembelajaran, terutama mata pelajaran PAI dan Budi pekerti. Situasi ini juga terjadi di SMPN 1 Tiumang kabupaten Dharmasraya, berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada tanggal 10 maret 2022 dengan guru mata pelajaran PAI dan

Budi pekerti kelas IX, peneliti menemukan bahwa, dalam melakukan pembelajaran siswa hanya menggunakan satu buku paket saja kemudian guru menggunakan papan tulis sebagai media untuk menjelaskan materi yang ada di buku paket.

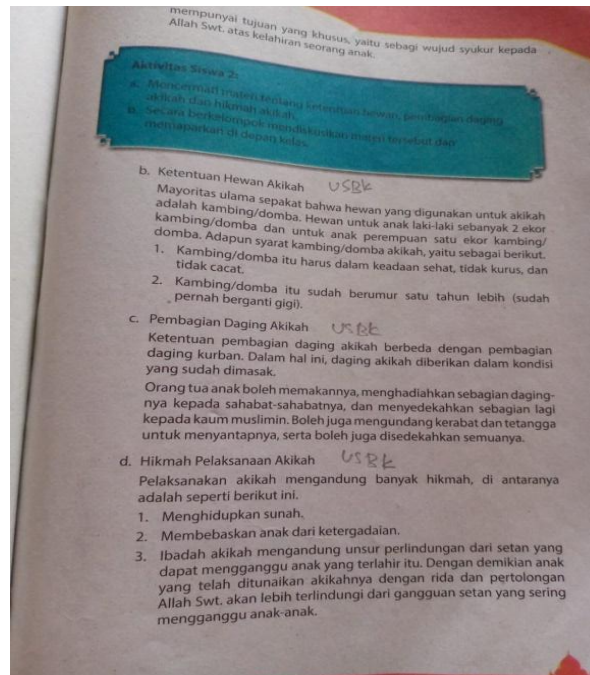
Buku paket yang berisi materi pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar, sumber belajar berfungsi sebagai bahan rujukan agar peserta didik memperoleh pengetahuan dan juga melatih kemampuan. Suatu proses pembelajaran tidak akan terlaksana dengan sempurna apabila tidak menggunakan sumber belajar. Menurut AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) yang dimaksud dengan sumber belajar adalah segala macam sumber yang digunakan siswa untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, baik secara digabung ataupun terpisah dalam bentuk data, orang, buku, modul atau lainnya.

Kekurangan dari buku paket yang digunakan yaitu: Pertama, materinya terbatas karena di buku paket tidak menjelaskan tentang persamaan dan perbedaan qurban dan akikah, kemudian tidak ada juga materi tentang tata cara penyembelihan hewan untuk qurban maupun akikah, dan juga tidak ada materi tentang larangan orang yang berqurban agar ibadah qurban dapat dilaksanakan secara sempurna.



Gambar 1.1 Peta Konsep Materi yang Ada di dalam Buku Paket

Kedua, materi yang disampaikan kurang terperinci karena pada point hikmah pelaksanaan aqiqah salah satunya adalah membebaskan anak dari ketergadaan, namun tidak ada penjelasan lebih lanjut mengenai hal ini. Ketiga, dari segi bahasa yang ada di dalam buku paket kurang memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 1.2 Penjelasan Materi yang ada di Buku Paket

Sedangkan apabila dalam proses belajar mengajar, hanya satu buku paket yang digunakan sebagai sumber belajar akan mengakibatkan siswa hanya terfokus oleh materi yang ada pada buku itu saja. Sehingga materi yang didapatkan oleh siswa tidak beragam dan tidak berkembang. Maksudnya adalah siswa hanya akan berpatokan kepada buku itu saja, dan jika ada bahasa ataupun pemahaman yang berbeda dari bahan ajar lain, siswa akan sulit untuk bisa memahaminya. Karena dalam proses pembelajaran, siswa seharusnya menggunakan sumber belajar yang beragam untuk meningkatkan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran, untuk menumbuhkan sikap kritis pada masing-masing siswa. Kondisi ini tentu saja tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran yang diterapkan pada

kurikulum 2013 yang mengharapkan siswa agar aktif dalam proses pembelajaran.

Kemudian, penggunaan papan tulis sebagai satu-satunya sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa dinilai kurang efektif. Karena siswa akan merasa bosan dalam belajar dan pembelajaran yang berlangsung menjadi tidak efektif. Hal ini dapat dibuktikan melalui siswa yang kesulitan untuk memahami materi yang ada di dalam buku paket.

Untuk mengatasi masalah ini, maka diperlukan pendamping sumber belajar yang menarik agar tujuan pembelajaran tercapai dan juga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri walaupun tidak di dalam kelas. Sumber belajar ini dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa, dan tidak bergantung banyak kepada penjelasan guru di dalam kelas. Salah satu media pembelajaran yang bisa berfungsi sebagai sumber belajar tersebut adalah modul. Modul merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dimanfaatkan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Menurut Wibowo & Pratiwi (2018), modul adalah salah satu media atau sarana yang digunakan dalam pembelajaran yang didalamnya berisi materi pembelajaran, metode yang digunakan, petunjuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran, evaluasi atau latihan dan cara mengevaluasi yang dibuat secara sistematis dan juga menarik agar mencapai kompetensi yang diharapkan dan dapat digunakan secara mandiri.

Sedangkan modul yang akan dikembangkan adalah versi elektronik yang dalam penggunaannya melibatkan alat elektronik seperti laptop, komputer, tablet dan juga smartphone. Karena sesuai dengan kondisi hari ini, siswa akan lebih bersemangat dan juga memiliki minat belajar yang tinggi dalam belajar apabila melibatkan penggunaan multimedia yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi saat ini.

Bahan ajar *e-modul* ini didukung oleh peraturan pemerintah RI Nomor 19 pasal 19 (1) 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang

menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Menurut Zainul et al. (2018) *e-modul* memiliki keunggulan dari bahan ajar cetak lainnya yaitu dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena didalamnya terdapat gambar maupun video, dan juga *e-modul* mudah dibawa kemana saja, *e-modul* juga lebih murah dalam penggunaannya karena tidak memerlukan kertas dan tinta. Sejalan dengan hal itu, dengan menggunakan *e-modul* maka informasi yang diberikan oleh guru akan lebih diingat dan juga dimengerti karena *e-modul* bukan hanya melibatkan indera pendengaran namun juga melibatkan indera penglihatan dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Asmi (2018) menyatakan bahwa seiring dengan perkembangan teknologi komputer yang digunakan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran (termasuk di dalamnya melibatkan internet) memiliki sifat yang interaktif. Dengan demikian, diharapkan penggunaan *e-modul* dapat memaksimalkan proses komunikasi secara interaktif antara guru sebagai pendidik, siswa sebagai peserta didik, dan juga buku paket serta *e-modul* sebagai sumber belajar. *E-modul* diharapkan dapat menjadi solusi baru bagi pengembangan sumber belajar, karena *e-modul* memiliki beberapa kelebihan yaitu: pembelajaran menjadi lebih praktis dan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, siswa tidak lagi merasa bosan dalam belajar karena buku paket yang bersifat monoton dan kurang memotivasi semangat belajar siswa.

Dalam pembuatannya *E-modul* akan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan juga kebutuhan guru sehingga dapat membantu memaksimalkan tujuan pembelajaran. *E-modul* ini juga akan dibuat sesuai dengan silabus pembelajaran yang ada. Tujuannya, agar tidak ada materi yang tertinggal. Selain itu, dalam pengembangan *e-modul* akan menggunakan pendekatan saintifik. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang agar peserta didik secara aktif mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip

melalui tahapan yang disebut dengan 5M yaitu tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan (Suparsawan, 2020:16).

Alasan kenapa memilih menggunakan pendekatan saintifik dalam pengembangan *e-modul* ini karena siswa dalam pembelajaran bersifat pasif, dalam pembelajaran hanya berpusat kepada guru dan guru menjelaskan materi sesuai dengan yang dalam buku paket tanpa ada penambahan materi lain. Oleh karena itu pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik diperlukan karena siswa akan aktif dan terlibat dalam pembelajaran, siswa akan belajar untuk mengembangkan pemikirannya terhadap materi yang ada, siswa juga akan melibatkan pengetahuannya dalam proses penemuan. Karena dengan siswa melakukan penemuan maka akan memperkuat ingatan siswa terhadap materi pelajaran.

Tulisan yang ada pada *e-modul* dapat dibuat menggunakan Microsoft Word. Menyesuaikan tata letak tulisan dan gambar dalam *e-modul* dibuat menggunakan aplikasi Canva. Namun untuk menampilkan media dalam *e-modul* yang interaktif harus dibuat menggunakan aplikasi yang memiliki program khusus yang mendukung agar tampilan *e-modul* supaya lebih menarik.

Sebagai contoh aplikasi *flipbook maker pro* yang dapat diakses secara *online* maupun *offline* dengan menggunakan laptop ataupun dengan smartphone. Menurut Rusli & Antonius (2019) aplikasi *flipbook maker pro* adalah perangkat lunak yang bertugas sebagai aplikasi pengubah file dalam bentuk pdf, jpg, docx, ppt dll menjadi seperti buku bolak balik. Dengan fungsi yang dimiliki oleh aplikasi ini, modul yang dihasilkan akan lebih membuat siswa tertarik dan juga *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* ini merupakan *e-modul* interaktif. Pembelajaran

interaktif yang berbantuan aplikasi komputer akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena siswa lebih tertarik dengan sistem multimedia. Hal ini tentu saja sesuai menurut pendapat Wena dalam (Abidin & Walida, 2017) bahwa pembelajaran akan lebih menarik dan menantang bagi siswa dengan menggunakan bahan ajar yang dibuat dengan media komputer.

Materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini berfokus pada materi tentang qurban dan aqiqah. Alasan peneliti kenapa memilih materi ini karena terdapat beberapa masalah yang ada dan bisa diambil oleh siswa agar diselesaikan. Materi qurban dan aqiqah yang akan dibahas ada yang berupa konsep seperti pengertian qurban dan aqiqah, hikmah qurban dan aqiqah, dan syarat hewan qurban dan aqiqah. Materi berupa prinsip seperti hukum dan dalil tentang qurban dan aqiqah, dan juga materi berupa prosedur seperti tata cara penyembelihan qurban dan aqiqah. Beberapa peserta didik di SMPN 1 Tiumang mengalami kesulitan dalam memahami materi qurban dan aqiqah.

Berdasarkan uraian masalah di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *E-modul* Berbantuan aplikasi *Flipbook Maker Pro* pada Materi Qurban dan Aqiqah dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IX di SMP N 1 Tiumang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana validitas *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi Qurban dan Aqiqah dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IX di SMP N 1 Tiumang?
2. Bagaimana praktikalitas *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi Qurban dan Aqiqah dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IX di SMPN 1 Tiumang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitiannya adalah:

1. Untuk menjelaskan validitas *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi Qurban dan Aqiqah dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IX di SMPN 1 Tiumang.
2. Untuk menjelaskan praktikalitas *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi Qurban dan Aqiqah dalam Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas IX di SMPN 1 Tiumang.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Aplikasi yang digunakan merupakan aplikasi dengan versi terbaru yaitu aplikasi *Flipbook Maker Pro* versi 4.0.
2. *E-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* memuat materi qurban dan aqiqah memiliki dengan *backsound* yang dapat diputar dari awal sampai akhir penggunaan *e-modul* dan juga video pembelajaran.
3. *E-modul* dikembangkan dengan pendekatan saintifik.
4. *E-modul* berisi peta konsep yang dibuat sesuai dengan indikator pembelajaran.
5. *E-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* dapat digunakan saat dalam jaringan (*online*) dalam format HTML dan juga luar jaringan (*offline*) dengan format EXE SWF atau *Flash*.

E. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan bahan ajar *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* ini perlu dilakukan karena dengan adanya *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* ini pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas akan lebih meningkatkan motivasi dan juga minat siswa dalam belajar karena menggunakan bahan ajar yang beragam dan memanfaatkan media elektronik dalam penggunaannya. Kemudian pembelajaran PAI dan Budi Pekerti tentang materi Qurban dan Aqiqah menjadi lebih terarah karena dalam *e-modul* akan ada peta konsep materi yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang harus dipelajari

oleh siswa yang bertujuan untuk meminimalisir adanya point materi yang tertinggal saat pembelajaran oleh guru.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi yang melandasi pengembangan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* ini ada 2 diantaranya:

- a. *E-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* akan membuat pembelajaran PAI dan Budi pekerti menjadi lebih menarik.
- b. Siswa akan lebih mudah dalam memahami materi, aktivitas siswa menjadi lebih terarah, dan membantu siswa agar bisa berpikir secara kritis.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada pembelajaran PAI dan Budi pekerti ini difokuskan untuk siswa kelas IX SMP N 1 Tiumang pada materi Qurban dan Aqiqah.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, lebih khusus yang berhubungan langsung dengan pendidikan jarak jauh.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi peneliti dalam penulisan karya ilmiah baik secara teori maupun praktek. Penelitian ini dapat memperkaya wawasan pengetahuan peneliti yang berkaitan dengan pembelajaran jarak jauh.

b. Bagi Guru

Dapat dijadikan masukan serta umpan balik sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan/referensi dalam pengembangan dan peningkatan mutu pendidikan. Kemudian juga dapat dijadikan

solusi untuk memperkaya bahan ajar yang akan disampaikan.

c. Bagi UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan tambahan bahan kajian pustaka pada perpustakaan UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

d. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat dipertimbangkan untuk digunakan oleh sekolah agar dapat memaksimalkan tujuan pembelajaran.

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Dalam penelitian yang dikembangkan adalah *e-modul* berbantuan aplikasi *flip book maker* pada materi qurban dan aqiqah untuk siswa kelas IX SMP.
2. *E-modul* adalah salah satu sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan tercapainya tujuan pembelajaran dalam bentuk digital atau elektronik. Dalam penelitian ini, *E-modul* akan bisa diakses secara *online* maupun *offline* agar memudahkan siswa dalam mempelajari materi qurban dan aqiqah.
3. Menurut Mulya & Putra (2017) Aplikasi *flipbook maker pro* memiliki fungsi yang bisa merubah tampilan sebuah *file* menjadi seperti buku elektronik atau digital. Dalam penelitian ini, *flipbook maker pro* akan digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan *e-modul* sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.

Jadi, *E-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* merupakan pengembangan modul dalam bentuk digital dengan menggunakan bantuan dari aplikasi *flipbook maker pro* yang membuat tampilan modul menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*, serta dapat dilengkapi dengan *backsound* dan video yang mendukung proses pembelajaran.

BAB II LANDASAN TEORI

A. *E-modul*

1. Definisi *E-modul*

Menurut Nafi'ah (2019) *E-modul* terdiri dari dua kata dasar, yaitu e- dan juga modul. Kata pertama, *e* berarti *electronic* dan kata kedua adalah modul. *E-modul* sebagai salah satu media belajar digital yang biasa dipelajari secara mandiri oleh siswa bertujuan untuk menjadikan siswa lebih interaktif dan juga lebih aktif dalam pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, Menurut Widiani & Rosy, (2021), siswa menjadi lebih interaktif dengan menggunakan *e-modul* karena pembelajaran disusun dalam formasi elektronik yang berisi audio dan video yang akan mendukung siswa untuk memperoleh keterampilan dalam pembelajaran yang diinginkan.

Dalam sumber lain ditemukan bahwa *e-modul* menurut Ditjen pendidikan dasar dan menengah (2017: 3) merupakan sebuah bentuk penyajian bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri dan disusun secara sistematis dan juga dilengkapi dengan adanya video pembelajaran dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar. Dalam *e-modul* akan memuat banyak hal seperti materi, gambar pendukung, video pembelajaran dan juga soal latihan yang bisa digunakan oleh siswa secara mandiri maupun bersama. Dengan kata lain *e-modul* merupakan bentuk kumpulan materi yang digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa dengan efektif dan efisien secara mandiri, karena dalam *e-modul* berisi suatu pedoman dalam proses belajar mandiri. Artinya, siswa bisa melaksanakan kegiatan belajar mengajarnya secara mandiri walaupun tidak didampingi oleh guru.

Jadi, *E-modul* adalah salah satu sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan tercapainya tujuan pembelajaran dalam bentuk digital atau elektronik.

2. Karakteristik *E-modul*

Dalam Priatna et al., (2017) karakteristik yang dimiliki oleh *e-modul* adalah:

- a. Penjelasan materi dilengkapi dengan audio, video dalam penyajiannya.
- b. Disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbantuan aplikasi komputer.
- c. Memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga disebut sebagai multimedia.
- d. Memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi *software*.
- e. Perlu didesain secara cermat dengan memperhatikan prinsip pembelajaran.
- f. Menggunakan CD, USB *flash disk*, atau *memory card* sebagai medium penyimpanan datanya.
- g. Menggunakan sumber daya listrik dan komputer atau laptop sebagai alat untuk mengoperasikannya.

Selain karakteristik di atas, Menurut Ditjen pendidikan dasar dan menengah (2017: 4) *e-modul* juga memiliki karakteristik yang sama dengan modul, diantaranya yaitu:

- a. *Self instructional*, siswa mampu belajar secara mandiri. Dan tidak selalu bergantung kepada pihak lain.
- b. *Self contained*, materi yang ada di dalam *e-modul* adalah materi yang lengkap dan juga utuh.
- c. *Stand alone*, modul yang digunakan tidak tergantung kepada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.
- d. *Adaptif*, maksudnya adalah setiap penjelasan dari *e-modul* seharusnya sesuai dengan perkembangan zaman dan sesuai dengan kondisi zaman pada saat itu.
- e. *User friendly*, maksudnya adalah sebaiknya kalimat yang ada modul bersifat membantu dan bersahabat kepada pembaca agar lebih mudah dalam menerima materi.

3. Komponen dalam *E-modul*

Komponen yang ada di dalam *e-modul* sebaiknya berbentuk sederhana, supaya mudah dimengerti oleh peserta didik. Komponen yang ada dalam *e-modul* sebagian besar sama dengan modul, namun ada beberapa perbedaan dalam komponen antara *e-modul* dengan modul yaitu:

- a. Dilengkapi dengan suara sebagai latar belakang yang ada sejak dibukanya halaman awal *e-modul* hingga halaman akhir.
- b. Video pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
- c. Gambar yang disajikan dalam *e-modul* berbentuk *flip*, maksudnya gambar disajikan secara bertumpuk, dan jika di klik gambar bisa berganti-ganti.

Komponen yang ada dalam *e-modul* yang juga ada dalam modul menurut Rahdiyanta (2016) adalah:

- a. *Cover* (halaman awal)

Cover dalam *e-modul* berisikan identitas dari *e-modul* itu sendiri. Biasanya di dalam *cover* terdiri dari judul, mata pelajaran, materi pembelajaran yang dijelaskan di dalam *e-modul* tersebut, nama penulis *e-modul*, nama pembimbing dan juga logo sekolah.

- b. Daftar isi

Daftar isi dapat dijadikan patokan dalam mencari materi yang ada di dalam *e-modul*, karena di dalam daftar isi ada kerangka *e-modul (outline)* dan juga halaman yang bisa mempermudah pengguna dalam melihat apa saja yang ada dalam *e-modul*.

- c. Pendahuluan

Pada pendahuluan, terdapat beberapa poin di dalamnya, yaitu:

- 1) KI dan KD yang dipelajari dalam modul
- 2) Petunjuk dalam menggunakan modul

Petunjuk dalam menggunakan modul berisi tentang cara yang harus dilakukan dalam menggunakan modul yang benar, contohnya seperti alat dan juga bahan yang diperlukan untuk pembelajaran.

3) Peta konsep

Peta konsep berisi gambaran susunan materi yang dijelaskan yang di dalam *e-modul*.

d. Pembelajaran

a) Tujuan

Tujuan yang ada dalam *e-modul* berisi kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk satu kesatuan kegiatan belajar. Tujuan belajar bersifat tidak terlalu terperinci dan tidak terikat, Sebaiknya memuat 3 aspek ranah penilaian, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap) dan aspek psikomotor (keterampilan).

b) Penjelasan materi

Pada penjelasan materi pembelajaran memuat tentang uraian ataupun penjelasan tentang konsep/prinsip kompetensi yang sedang dipelajari oleh peserta didik.

c) Rangkuman

Rangkuman memuat tentang ringkasan konsep/ prinsip yang sudah dijelaskan pada point penjelasan materi.

d) Tugas

Berisi tentang instruksi tugas yang bertujuan untuk menguatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep/ pengetahuan/prinsip-prinsip penting yang dipelajari. Bentuk-bentuk tugas dapat berupa: Kegiatan observasi untuk mengenal fakta, Studi kasus, Kajian materi, Latihan-latihan. Setiap tugas yang diberikan perlu dilengkapi dengan lembar tugas, instrumen observasi, atau bentuk-bentuk instrumen yang lain sesuai dengan bentuk tugasnya.

e) Lembar kerja kemampuan

Memuat tentang langkah-langkah/petunjuk atau berisi tugas yang bisa melatih kemampuan peserta didik dari kompetensi dasar (KD) yang ditetapkan.

f) Lembar kerja praktik

Berisi petunjuk atau prosedur kerja suatu kegiatan praktik yang harus dilakukan peserta didik dalam rangka penguasaan kemampuan psikomotorik. Isi lembar kerja antara lain: alat dan bahan yang digunakan, petunjuk tentang keamanan/keselamatan kerja yang harus diperhatikan, langkah kerja, dan gambar kerja (jika diperlukan) sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Lembar kerja perlu dilengkapi dengan lembar pengamatan yang dirancang sesuai dengan kegiatan praktik yang dilakukan.

e. Glosarium

Dalam *e-modul* pasti akan menggunakan istilah, kata-kata sulit yang jarang digunakan. Pada glosarium terdapat penjelasan tentang hal ini dan diurutkan berdasarkan abjad.

4. Kelebihan dan Kekurangan *E-modul*

a. Kelebihan *e-modul*

Dalam Sugihartini & Jayanta (2017) Kelebihan dari *e-modul* adalah sifat dari *e-modul* yang dalam penggunaannya dilengkapi dengan gambar, video, audio dan juga animasi untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih maksimal oleh siswa. Dalam *e-modul* juga dilengkapi dengan soal latihan yang bisa mengukur kemampuan siswa, sejauh mana siswa memahami materi yang ada dalam *e-modul* tersebut.

E-modul juga dinilai lebih menarik, dan juga lebih interaktif selain karena komponen di dalam *e-modul* bisa meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, *e-modul* juga memberikan wadah bagi siswa untuk dapat mengukur kemampuan yang ada dalam diri karena siswa dalam belajar menggunakan *e-modul* dapat

melakukan penilaian atau evaluasi diri sendiri terhadap suatu kompetensi. Dan juga siswa dapat melakukan tindak lanjut setelah mengetahui hasil dari penilaian sebelumnya yang dilakukan secara mandiri.

Dalam sumber lain juga ditemukan kelebihan dari *e-modul* dibanding dengan modul, di antaranya adalah:

- 1) *E-modul* lebih praktis dan mudah untuk dibawa kemanapun.
- 2) *E-modul* lebih meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, karena berisi suara, gambar dan juga video yang bisa diakses saat belajar.
- 3) Bersifat *paperless* karena dalam penggunaannya melibatkan media seperti laptop, komputer maupun *handphone*.
- 4) *E-modul* lebih tahan lama dibanding modul tergantung dengan medium yang digunakan.
- 5) Biaya produksi lebih mudah karena untuk menyebarkan dan untuk memperbanyak produk dapat dilakukan dengan menyalin *file* antar *user*. Sedangkan untuk pengiriman bisa dilakukan dengan menggunakan *e-mail* (Zaharah & Susilowati, 2020).

Sedangkan menurut Ditjen pendidikan dasar dan menengah (2017: 3), ada beberapa kelebihan dari *e-modul*, yaitu:

- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena materi pelajaran diurutkan secara sistematis.
- 2) Guru dapat mengetahui lebih jelas pada bagian mana siswa sudah memahami materi dan bagian materi yang belum dipahami oleh siswa setelah melakukan evaluasi.
- 3) Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.
- 4) Tampilan penyajian bahan ajar lebih menarik dan interaktif, dan juga meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa.
- 5) Tulisan yang ada dalam bahan ajar untuk menjelaskan materi dapat dikurangi karena fungsinya digantikan oleh gambar atau

video sehingga membuat siswa lebih semangat dalam melakukan proses belajar mengajar.

b. Kekurangan *e-modul*

- 1) Waktu yang diperlukan untuk melakukan pengembangan *e-modul* lama.
- 2) Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya.
- 3) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu siswa membutuhkan (Ditjen pendidikan dasar dan menengah, 2017: 4).

5. Prinsip Pengembangan *E-modul*

Terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan jika melakukan pengembangan modul. Yaitu, modul harus dikembangkan atas dasar hasil analisis apa yang dibutuhkan dan sesuai dengan kondisi. Sebelum mengembangkan modul, perlu diketahui secara pasti tentang materi belajar apa yang perlu kemudian dirancang menjadi suatu modul, siapa yang akan menggunakan, sumber daya apa saja yang diperlukan dan telah tersedia untuk mendukung penggunaan modul, dan lainnya yang dinilai perlu.

Kemudian, pengembangan desain dalam mengembangkan modul harus memilih desain yang paling cocok dengan data yang diperoleh di lapangan dan informasi secara objektif yang diperoleh setelah melakukan analisis kebutuhan dan juga analisis kondisi. Bentuk, struktur dan komponen modul seperti apa yang dapat memenuhi berbagai kebutuhan dan kondisi yang ada. Berdasarkan desain yang telah dikembangkan, disusun modul per modul yang dibutuhkan.

Proses penyusunan modul terdiri dari tiga tahapan pokok. Pertama, menetapkan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai. Pada tahap ini, perlu diperhatikan berbagai karakteristik dari kompetensi yang akan dipelajari, karakteristik peserta didik, dan karakteristik konteks

dan situasi dimana modul akan digunakan. Kedua, memproduksi atau mewujudkan fisik modul. Komponen isi modul antara lain meliputi: tujuan belajar, prasyarat pembelajaran yang diperlukan, substansi atau materi belajar, bentuk-bentuk kegiatan belajar dan komponen pendukungnya. Ketiga, mengembangkan perangkat penilaian. Dalam hal ini, perlu diperhatikan agar semua aspek kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan sikap terkait) dapat dinilai berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan.

6. Langkah Penyusunan *E-modul*

Langkah-langkah dalam penyusunan *e-modul* yaitu:

a. Tahap analisis kebutuhan *e-modul*

Desain yang ada di dalam *e-modul* ditetapkan berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP yang digunakan untuk desain *e-modul*, adalah RPP yang dirancang agar siswa dapat belajar mandiri. Materi atau isi modul yang ditulis harus sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun. Analisis kebutuhan modul merupakan kegiatan menganalisis silabus dan RPP untuk memperoleh informasi modul yang dibutuhkan peserta didik. Nama atau judul modul sebaiknya disesuaikan dengan kompetensi yang terdapat pada silabus dan RPP.

b. Tahap desain *e-modul*

Pada tahap merancang *e-modul* terdapat materi/substansi yang ada berupa konsep/prinsip-prinsip, fakta penting yang terkait langsung dan mendukung untuk pencapaian kompetensi dan harus dikuasai peserta didik. Tugas, soal, dan atau praktik/latihan yang harus dikerjakan atau diselesaikan oleh peserta didik. Evaluasi atau penilaian yang berfungsi untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai modul, kunci jawaban dari soal, latihan dan atau tugas.

Pada tahap ini sebaiknya pemilihan struktur atau kerangka *e-modul* dibuat secara sederhana dan yang paling sesuai dengan

kebutuhan dengan kondisi yang ada. Penyusunan kerangka *e-modul* adalah sebagai berikut:

- 1) Cover yang memuat: judul modul, nama mata pelajaran, topik/materi pembelajaran, kelas dan juga penulis.
- 2) Daftar isi
- 3) Pendahuluan yang berisi: KD dan Indikator, peta konsep dan juga petunjuk penggunaan *e-modul*
- 4) Pembelajaran yang memuat: kegiatan pembelajaran, tujuan, uraian materi, rangkuman, latihan, kegiatan pembelajaran 2 dan seterusnya
- 5) Evaluasi, kunci jawaban, glosarium dan juga daftar kepustakaan (Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah: 2017).

B. Aplikasi *Flipbook maker pro*

1. Pengertian Aplikasi *Flipbook maker pro*

Flipbook maker pro adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang berfungsi untuk merubah tampilan bahan ajar berupa buku atau bahan ajar lainnya menjadi buku elektronik atau buku digital (Mulya & Putra, 2017). Buku yang menjadi buku elektronik atau digital akan ditampilkan dengan bentuk *flipbook*. *Software* tersebut bisa diunduh secara bebas atau gratis melalui jaringan internet. Atau dengan kata lain, *Flipbook maker pro* adalah *Software* yang handal yang dibuat untuk mengkonversi file berbentuk PDF menjadi file dengan bentuk halaman bolak-balik publikasi digital. Aplikasi ini dapat menjadikan sebuah buku menjadi lebih menarik karena keunggulannya dalam membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah digital, *flipbook*, katalog digital, majalah, katalog perusahaan dan lain-lain karena terdapat gambar, video animasi di dalamnya (Sugianto et al., 2017).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan versi aplikasi *flipbook maker pro 4* dimana pengembang modul bisa memasukkan file-file dalam bentuk jpeg (gambar), file video (MP4), swf pdf. Kemudian hasil file dari aplikasi ini dapat menjadi beberapa bentuk seperti ZIP, EXE, HTML, dan

APP. *Output* dalam format ZIP untuk email cepat, *Output* dalam bentuk EXE untuk pengiriman CD, Hasil *file* dengan format HTML bisa diunggah ke website agar dilihat secara *online* dan *output* berupa APP dapat digunakan di iPad, Tablet, iPhone, dan lain-lain (Divayana et al., 2018).

Dalam menggunakan aplikasi ini tergolong mudah untuk pemula maupun bagi yang sudah berpengalaman, karena pilihan menu (*tools*) yang ada tidak sulit untuk dimengerti dan mudah untuk dipahami fungsi dan kegunaannya. Fasilitas yang ditawarkan *flipbook maker pro* juga bisa dikatakan cukup lengkap dan terus diperbarui setiap periode.

2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Flipbook Maker Pro*

Asmi (2018) menyebutkan kelebihan dan juga kekurangan dari aplikasi *flipbook maker pro*, yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan aplikasi *flipbook maker pro*

- 1) Mampu memberi efek *flip*, yaitu membuka atau membalik lembar demi lembar halaman buku sehingga seperti membaca buku sungguhan;
- 2) Pembuatan buku elektronik dengan aplikasi ini sangat mudah;
- 3) *E-modul* yang dihasilkan tidak berupa buku saja, tapi dapat dilengkapi dengan gambar, suara, dan video;
- 4) Produk yang dihasilkan dapat dipublikasikan dalam bentuk SWF atau Flash, HTML untuk dipublikasikan melalui website.

b. Kekurangan aplikasi *flipbook maker pro*

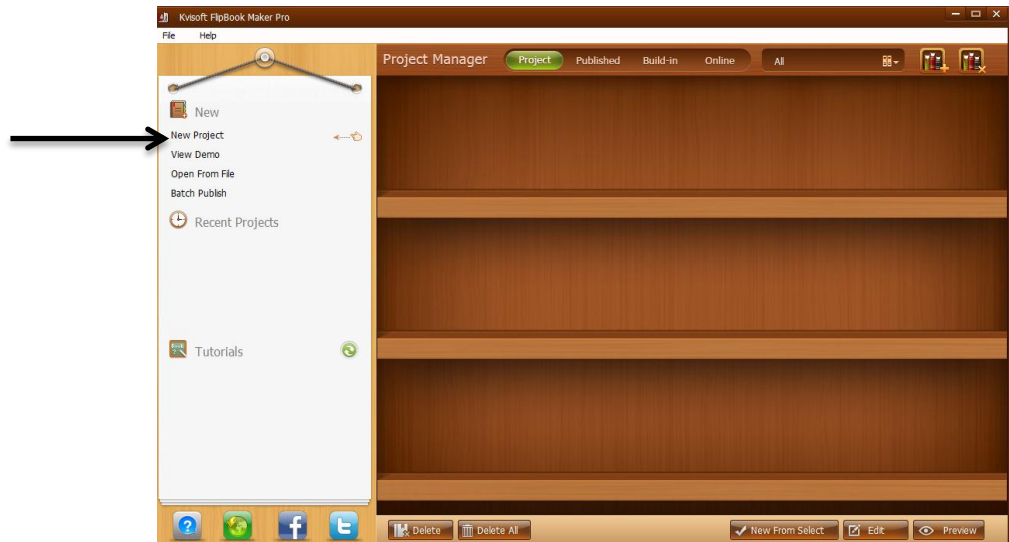
- 1) Aplikasi tidak bisa membuat dari awal tahapan pembuatan *e-modul* sehingga diperlukan aplikasi lain untuk membuat tulisan dan juga menyesuaikan tata letak produk yang akan dihasilkan.
- 2) Pemutaran video pada *e-modul* hanya bisa dilakukan secara *online*.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi *Flipbook Maker Pro*

Menurut Hendriyani (2020: 1) *e-modul* atau disebut juga dengan modul elektronik merupakan versi aplikasi dari modul. Modul pada umumnya berisi teks dan juga gambar, maka modul elektronik berisikan informasi digital yang dapat berisi teks, gambar, audio dan juga video

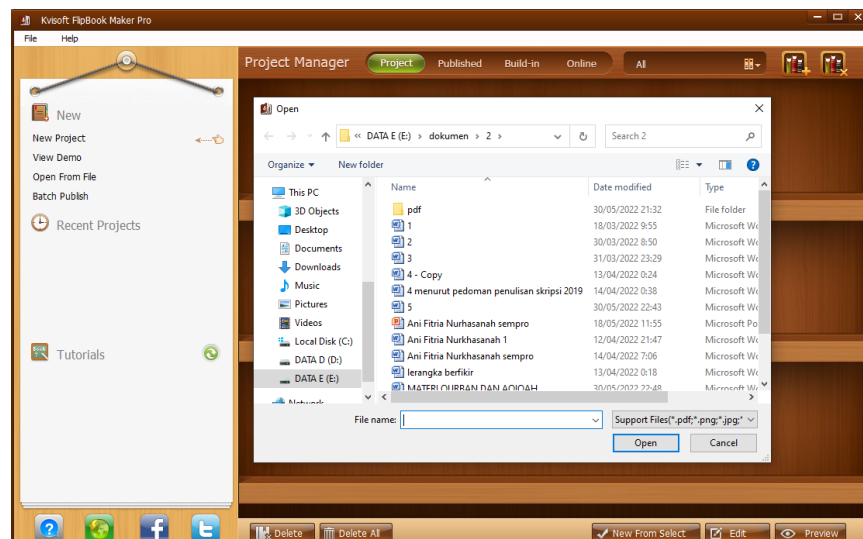
dengan berbagai format yang bisa diakses secara *online* maupun *offline*. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan aplikasi *flipbook maker pro* untuk mengembangkan sebuah modul:

- a. Tampilan awal *flipbook maker pro 4*, kemudian klik “*New Project*” untuk membuat *E-modul*.



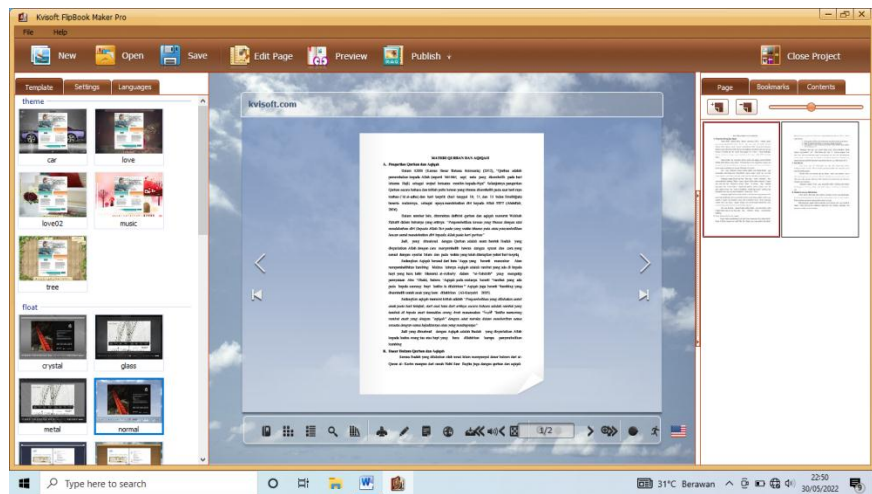
Gambar 2.1 Tampilan awal *flipbook maker pro 4*

- b. Klik “*New Project*”, pilih file yang akan digunakan. Kemudian klik “*Open*” maka *file* akan ditambahkan, klik “*start*” tunggu.



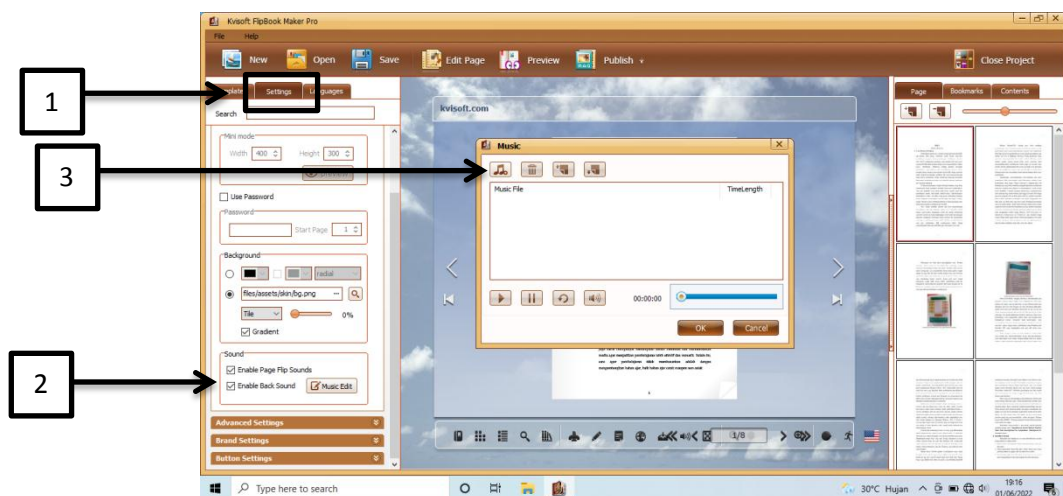
Gambar 2.2 Tampilan “*New Project*”

c. Tampilan *flipbook maker pro 4*



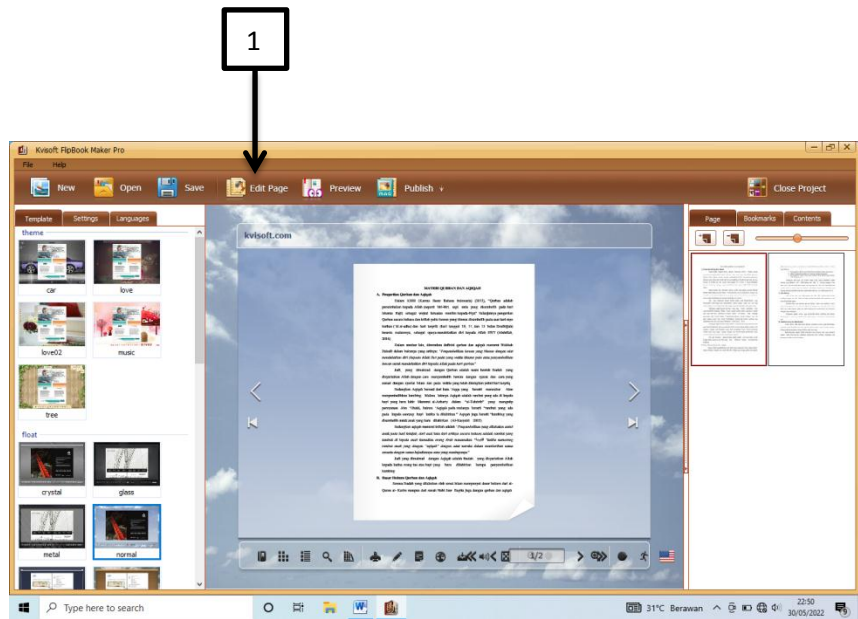
Gambar 2.3 Tampilan *flipbook maker pro 4*

d. Untuk memasukkan musik, klik “*Setting*” kemudian centang tanda “*Enable Back Sound*” dan akan muncul kotak dialog musik, kemudian pilih musik yang akan digunakan

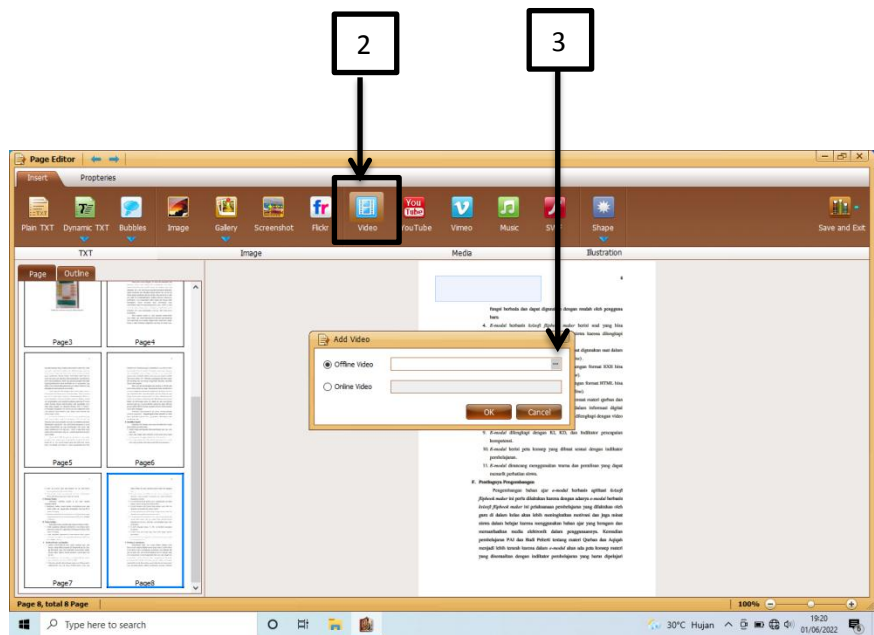


Gambar 2.4 Tampilan Menu “*Setting*”

e. Untuk menambahkan video, klik “*Edit Page*” selanjutnya akan masuk ke tampilan jendela baru, kemudian klik “*Video*” dan akan muncul kotak dialog “*Add Video*” selanjutnya tambahkan video yang kan ditampilkan

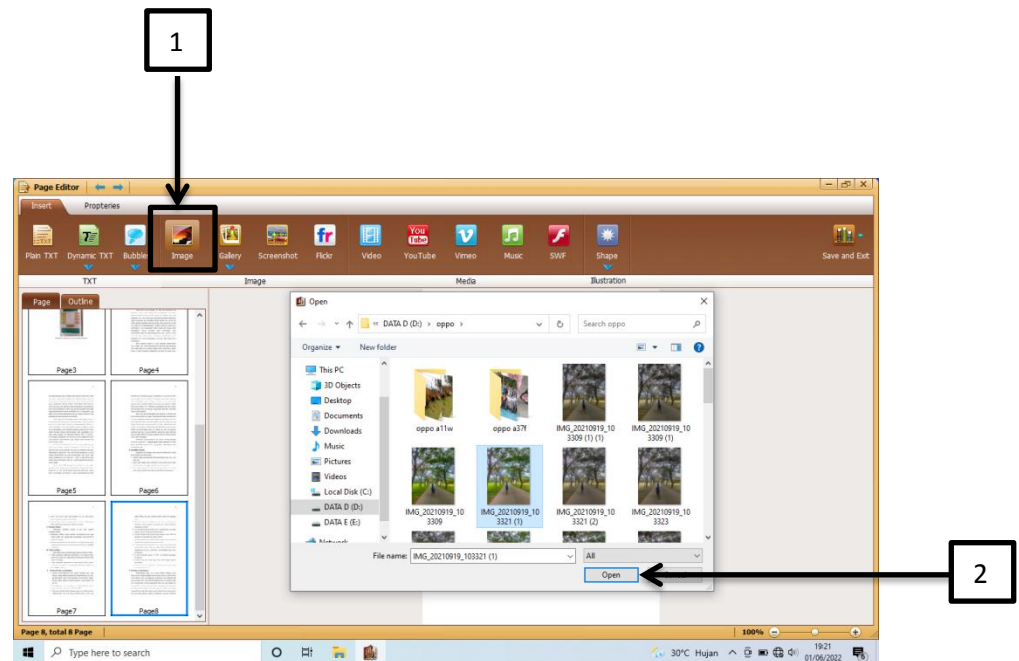


Gambar 2.5 Tampilan Menu “Edit Page”



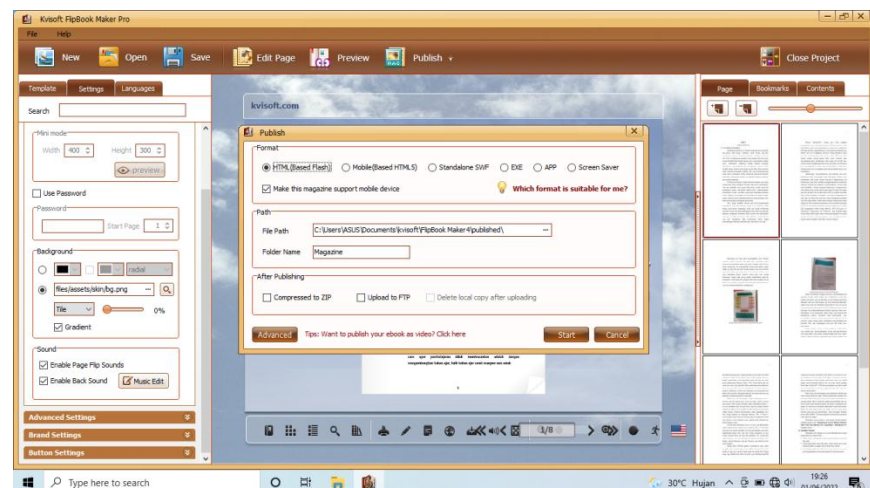
Gambar 2.6 Tampilan “Edit Page” untuk Menambahkan Video

- f. Untuk menambahkan gambar, klik “*Edit Page*” selanjutnya akan masuk ke tampilan jendela baru, kemudian klik “*Image*” dan tambahkan gambar yang akan ditampilkan



Gambar 2.7 Tampilan “*Edit Page*” untuk Menambahkan *Image*

- g. Untuk mempublikasikan *E-modul* klik “*Publish*” pada bagian atas di aplikasi



Gambar 2.8 Tampilan untuk Mempublikasikan *E-modul*

C. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang mengajak siswa untuk dapat memecahkan masalah melalui kegiatan mengumpulkan informasi dilanjutkan dengan baik dalam meningkatkan pemahaman siswa (Suparsawan, 2015: 15). Musfiqon dan Nurdyansyah dalam bukunya (2015: 37) menjelaskan bahwa pendekatan saintifik yaitu pendekatan yang menggunakan langkah-langkah serta kaidah ilmiah dalam proses pembelajaran. Langkah ilmiah yang diterapkan meliputi menemukan masalah, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menarik kesimpulan.

Jadi pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang dirancang agar peserta didik dapat aktif dalam proses belajar melalui tahapan yang disebut dengan 5M, yaitu dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan juga mengkomunikasikan.

Kemudian pembelajaran dengan pendekatan saintifik memiliki karakteristik yaitu: pembelajaran akan berpusat kepada siswa, pembelajaran melibatkan keterampilan siswa, pembelajaran melibatkan proses kognitif sehingga dapat merangsang perkembangan intelek siswa, mengembangkan karakteristik siswa (Suparsawan, 2020: 18-19).

D. *E-modul Berbantuan Aplikasi Flipbook Maker Pro*

E-modul adalah salah satu sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan tercapainya tujuan pembelajaran dalam bentuk digital atau elektronik. Sedangkan perangkat lunak *flipbook maker pro* adalah *software* yang berfungsi untuk merubah tampilan bahan ajar (sebuah buku) atau lainnya menjadi buku bolak-balik dalam bentuk digital atau elektronik.

Jadi, bahan ajar *e-modul* yang dalam pengembangannya menggunakan perangkat lunak aplikasi *flipbook maker pro* ini adalah salah satu bahan ajar yang menggunakan sistem *e-learning* dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas tujuan pembelajaran yang dapat dibuka secara luar jaringan (*offline*) dan juga dalam jaringan (*online*).

Kelebihan dari sumber belajar ini yaitu bahan ajar menjadi lebih menarik, karena dengan menggunakan *software flipbook maker pro* bisa dimasukkan multimedia yang berbentuk video, gambar-gambar yang bisa bergerak, animasi maupun audio dan lainnya. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah produk berupa bahan ajar *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker pro*.

E. Pendidikan Agama Islam di SMP

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan, pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan (Pasal 1 ayat 1).

Sementara itu pengertian lebih spesifik tentang Pendidikan Agama Islam diberikan Muhaimin dalam (Tawab, 2020), yakni sebagai usaha yang dilakukan secara sadar berupa kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran agama Islam dari peserta didik di sekolah.

Pendidikan Agama Islam di SMP berisi empat aspek yang harus dipelajari oleh peserta didik selama satu semester. Keempat aspek ini ada dalam setiap materi yang diajarkan oleh pendidik, diantaranya ada aspek Al-Qur'an, Sejarah, Fiqih, dan juga aspek Akidah.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama sebagaimana dalam PP. 55 Tahun 2007 tentang pendidikan agama dan keagamaan "Pendidikan agama bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyasikan

penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni” (Pasal 2 ayat 2).

Lebih spesifik dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi, Pendidikan Agama Islam di SMA/MA bertujuan untuk:

- a. Menumbuh kembangkan kepercayaan kepada peserta didik melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman tentang Agama Islam sehingga dapat menjadi pribadi muslim yang senantiasa berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT;
- b. Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah.

Pada prinsipnya, yang menjadi tujuan akhir dari pendidikan agama Islam yang sesuai dan identik dengan tujuan hidup manusia muslim adalah mendapat kebahagiaan dunia dan akhirat. Tujuan Pendidikan Agama Islam yaitu membina manusia beragama berarti manusia yang mampu melaksanakan ajaran-ajaran agama Islam dengan baik dan sempurna, sehingga tercermin mana sikap dan tindakan dalam seluruh kehidupannya, dalam rangka mencapai kebahagiaan dan kejayaan dunia.

Sebagaimana Abdul Mujib dan Mudzakkir, bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam adalah untuk meningkatkan keimanan, memahami, penghayatan dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-undang Sisdiknas, mengungkap tiga hal: pertama, karakter manusia Indonesia yang hendak dicapai melalui pendidikan menyangkut aspek afektif yaitu: keimanan dan ketaqwaan, akhlak mulia, demokratis,

bertanggung jawab dan mandiri, kedua, aspek intelektual (kognitifnya) yaitu berilmu dan cakap (kecerdasan), ketiga, berkenaan dengan aspek psikomotoriknya yakni membangun manusia yang cakap dan kreatif mandiri.

3. Materi Qurban dan Aqiqah

a. Pengertian Qurban dan Aqiqah

Qurban dari segi bahasa artinya “dekat” atau “mendekatkan diri”. Sedangkan dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) (2012), “Qurban adalah persembahan kepada Allah (seperti biri-biri, sapi, unta yang disembelih pada hari lebaran Haji) sebagai wujud ketaatan muslim kepada-Nya”. Selanjutnya pengertian Qurban secara istilah yaitu hewan yang khusus disembelih pada saat hari raya kurban (Eid al-adha) dan hari tasyrik (hari tanggal 10, 11, dan 13 bulan Dzulhijjah) beserta malamnya, sebagai upaya mendekatkan diri kepada Allah SWT (Abdullah, 2019). Dalam sumber lain, ditemukan definisi qurban dan aqiqah menurut Wahbah Zuhaili dalam bukunya yang artinya: *“Penyembelihan hewan yang khusus dengan niat mendekatkan diri (kepada Allah Swt pada yang waktu khusus pula atau penyembelihan hewan untuk mendekatkan diri kepada Allah pada hari qurban”*.

Jadi, yang dimaksud dengan Qurban adalah suatu bentuk ibadah yang disyariatkan Allah dengan cara menyembelih hewan dengan syarat dan cara yang sesuai dengan syariat Islam dan pada waktu yang telah ditetapkan yakni hari tasyriq.

Sedangkan Aqiqah berasal dari kata ‘*Aqqa* yang berarti mencukur atau memotong. Atau menyembelih kambing. Makna lainnya Aqiqah adalah rambut yang ada di kepala bayi yang baru lahir. Menurut al-Azhariy dalam “al-Taahdzib” yang mengutip pernyataan Abu ‘Ubaid, bahwa ‘Aqiqah pada mulanya berarti “rambut yang ada pada kepala seorang bayi ketika ia dilahirkan.” Aqiqah juga berarti “kambing yang disembelih untuk anak yang baru dilahirkan (Al-Kusyairi, 2015). Sedangkan aqiqah menurut istilah adalah *“Penyembelihan yang dilakukan*

untuk anak pada hari ketujuh, dari asal kata dari artinya secara bahasa adalah rambut yang tumbuh di kepala anak kemudian orang Arab menamakan “الذبيحة” “ketika memotong rambut anak yang dengan “aqiqah” dengan adat mereka dalam memberikan nama sesuatu dengan nama kejadiannya atau yang menyimpannya”.

Jadi yang dimaksud dengan Aqiqah adalah ibadah yang disyariatkan Allah kepada kedua orang tua atas bayi yang baru dilahirkan berupa penyembelihan kambing.

b. Dalil Qurban dan Aqiqah

Mengenai tentang qurban dasar hukumnya adalah Allah Swt berfirman dalam al- Quran:

فَصَلِّ لِرَبِّكَ وَأَخْرَجْ

Artinya: Maka dirikanlah shalat karena Tuhanmu; dan berkorbanlah. (QS. Al-Kautsar: 2).

Mengenai aqiqah, dasar hukumnya adalah sebagai berikut:

عَنْ سَمُرَةَ عَنِ النَّبِيِّ ﷺ قَالَ كُلُّ غُلَامٍ مَرْثَهْنُ بِعَقِيْقَتِهِ تُدْبِحُ عَنْهُ يَوْمَ السَّابِعِ وَيُخْلَقُ رَأْسُهُ وَيُسَمَّى (رواه ابن ماجه)

Artinya: “Diriwayatkan dari Samurah dari Nabi صلى الله عليه وسلم beliau bersabda: Setiap anak itu tergadai dengan aqiqahnya yang disembelih pada hari ketujuh, dicukur rambut kepalanya, dan diberi nama” (HR. Ibnu Majah).

c. Ketentuan Hewan Qurban dan Aqiqah

Tabel 2.1 Ketentuan Qurban dan Aqiqah

NO	Qurban	Aqiqah
Hukum Pelaksanaan		
1.	Hukum menyembelih qurban menurut madzhab Imam Syafi'i dan jumhur Ulama adalah sunnah yang sangat diharap dan dikukuhkan	Aqiqah hukumnya sunnah muakkad yaitu sunnah yang sangat dianjurkan bagi orang tua

NO	Qurban	Aqiqah
2.	Wajib, apabila sudah bernadzar, seperti : Seseorang berkata : “Aku wajibkan atasku qurban tahun ini.” Atau “Aku bernadzar qurban tahun ini.” Maka saat itu qurban menjadi wajib bagi orang tersebut	Aqiqah dilaksanakan 1 kali dalam seumur hidup, Apabila disaat kecil belum melaksanakan aqiqah karena belum kuasa, maka aqiqah dapat dilaksanakan setelah dewasa
3.	Wajib, apabila Jika seseorang mempunyai seekor kambing lalu berkata : “Kambing ini aku pastikan menjadi qurban.” Maka saat itu qurban dengan kambing tersebut adalah wajib.	
Jenis Hewan yang Disembelih		
1.	Unta , diperkirakan umurnya 5-6 tahun	Jenis kelamin anak untuk anak laki-laki aqiqahkan dengan dua ekor kambing,
2.	Sapi atau kerbau , diperkirakan umurnya 2 tahun keatas	Jenis kelamin anak perempuan adalah satu ekor kambing.
3.	Kambing atau domba dengan berbagai macam jenisnya, diperkirakan umurnya 1-2 tahun	
Ketentuan Hewan yang Disembelih		
1.	Tidak Bermata sebelah / buta, tidak pincang, tidak kurus dan dalam keadaan sehat, tidak memiliki penyakit, minimal sudah berganti gigi	Hewan yang dalam keadaan baik, yaitu matanya tidak buta sebelah, tidak pincang kakinya, tidak berpenyakit, tidak kurus, tidak terlalu tua, tidak dalam keadaan hamil atau baru melahirkan, minimal sudah berganti gigi
Waktu Penyembelihan Hewan		
1.	4 hari, yaitu pada hari setelah shalat Idul Adha yang bertepatan pada tanggal 10 Dzulhijjah dan Hari Tasyrik yaitu tanggal 11, 12, dan sebelum terbenam matahari pada 13 dzulhijjah.	Aqiqah sebaiknya dilaksanakan pada hari ketujuh setelah kelahiran anak sekaligus memberi nama anak pada anak. Jika hari ketujuh telah berlalu, maka

NO	Qurban	Aqiqah
		hendaklah menyembelih pada hari keempat belas. Dan jika hari keempat belas terlewat juga, maka hendaklah pada hari yang kedua puluh satu.
Syarat Orang yang Berkurban		
1	Seorang muslim atau muslimah	
2	Usia baligh (a. Keluar air mani bagi anak laki laki dan perempuan pada usia 9 tahun. b. Keluar Darah haid pada usia 9 tahun bagi anak perempuan)	
3	Berakal	
4	Mampu	
5	Orang yang bermukim	

d. Tata cara pelaksanaan Qurban dan Aqiqah

Adapun syarat dan tata cara pemotongan hewan yang sah sebagai aqiqah juga sama dengan syarat hewan yang sah sebagai qurban.

Tabel 2.2 Tata Cara Pemotongan Hewan

No	Tata cara pemotongan hewan	
1	Dalam keadaan suci	Membaca basmalah
2	Menghadap kiblat	Membaca shalawat kepada Nabi Muhammad SAW
3	Kesunnahan lain saat menyembelih qurban, hendaknya: Mulai awal bulan Dzulhijah tanggal 1 hingga saat menyembelih qurban agar tidak memotong / mencabut rambut atau kukunya.	Membaca takbir
4	Jika bisa, menyembelih sendiri bagi yang mampu.	Membaca doa aqiqah
5	Mempertajam kembali pisaunya	Hewan aqiqah dihadapkan kearah kiblat
6	Mempercepat cara penyembelihan	Menggunakan alat pemotong yang tajam, agar cepat mati.
7	Membaca Bismillah dan Takbir	

No	Tata cara pemotongan hewan	
	(seperti yang telah disebutkan) sebelum membaca doa	
8	Di depan warga, agar semakin banyak yang mendoakannya.	
9	Untuk qurban yang sunnah (bukan nadzar) disunnahkan bagi yang nadzar untuk mengambil bagian dari daging qurban biarpun hanya sedikit.	

e. Pembagian Daging Qurban

Syaikh Sayyid Sabiq Rahimahullah memaparkan cara pembagian sebagai berikut:

“Si pemilik hewan kurban dibolehkan makan bagian yang dibolehkan baginya sesuai keinginannya tanpa batas. Dia pun boleh menghadihkan atau menyedekahkan sesuka hatinya. Ada pula yang mengatakan dia boleh memakannya setengah dan menyedekahkan setengah. Dan dikatakan: dibagi tiga bagian, untuknya adalah sepertiga, dihadiahkan sepertiga, dan disedekahkan sepertiga.”

- a) Jika qurban wajib karena nadzar : Maka semua dari daging qurban harus dibagikan kepada fakir miskin. Dan jika orang yang berqurban atau orang yang wajib dinafkahnya ikut makan, maka wajib baginya untuk menggantinya sesuai dengan yang dimakannya.
- b) Adapun jika qurban sunnah : Maka tidak disyaratkan sesuatu apapun dalam pembagiannya, asalkan ada bagian untuk orang fakir miskin, sebarangpun bagian tersebut. Dan dianjurkan untuk bisa membagi menjadi 3 bagian. 1/3 untuk keluarga, 1/3 untuk dihidangkan tamu, 1/3 untuk dibagikan kepada fakir miskin. Dan semakin banyak yang dikeluarkan tentu semakin besar pahalanya.

f. Hikmah Pelaksanaan Qurban

- a) Kebaikan dari setiap helai bulu hewan kurban

Dari Zaid ibn Arqam, ia berkata:... *“Apa keutamaan yang kami akan peroleh dengan qurban itu?” Rasulullah menjawab: “Setiap satu helai rambutnya adalah satu kebaikan.”* ... (HR. Ahmad dan ibn Majah)

- b) Berkurban adalah ciri keislaman seseorang

Dari Abu Hurairah, Rasulullah SAW bersabda: *“Siapa yang mendapati dirinya dalam keadaan lapang, lalu ia tidak berqurban, maka janganlah ia mendekati tempat shalat Ied kami.”* (HR. Ahmad dan Ibnu Majah)

- c) Ibadah kurban adalah salah satu ibadah yang paling baik

“... sesungguhnya pada hari kiamat nanti hewan-hewan tersebut akan datang lengkap dengan tanduk-tanduknya, kukukukunya, dan bulu-bulunya....” (HR. Ibn Majah dan Tirmidzi.)

- d) Berkurban adalah ibadah yang paling utama

“Maka dirikanlah shalat karena Tuhanmu; dan berkurbanlah.” (Qur’an Surat Al Kautsar : 2). *“Katakanlah: sesungguhnya shalatku, sembelihanku (kurban), hidupku dan matiku hanyalah untuk Allah, Tuhan semesta alam.”* (Qur’an Surat Al An’am : 162).

- e) Berkurban adalah sebagian dari syiar agama Islam

“Dan bagi tiap-tiap umat telah Kami syariatkan penyembelihan (kurban)... (Qur’an Surat Al Hajj : 34)

- f) Mengenang ujian kecintaan dari Allah kepada Nabi Ibrahim

“... Ibrahim berkata: “Hai anakku sesungguhnya aku melihat dalam mimpi bahwa aku menyembelihmu. Maka pikirkanlah apa pendapatmu!” Ia menjawab: “Hai bapakku, kerjakanlah apa yang diperintahkan kepadamu; insya Allah kamu akan mendapatiku termasuk orang-orang yang sabar”...” (Qur’an Surat Ash Shaffat : 102 – 107)

g. Hikmah Pelaksanaan Aqiqah

- a) Menghidupkan sunnah Nabi Muhammad *Shallallahu alaihi wa sallam* dalam meneladani Nabiullah Ibrahim *alaihissalam* tatkala Allah *Subhanahu wa Ta'ala* menebus putra Ibrahim yang tercinta Ismail *alaihissalam*.
- b) Dalam akikah ini mengandung unsur perlindungan dari syaitan yang dapat mengganggu anak yang terlahir itu, dan ini sesuai dengan makna hadis, yang artinya: “*Setiap anak itu tergadai dengan akikahnya*”. Sehingga Anak yang telah ditunaikan akikahnya insya Allah lebih terlindung dari gangguan syaitan yang sering mengganggu anak-anak. Hal inilah yang dimaksud oleh Al Imam Ibnu Al Qayyim Al Jauziyah "bahwa lepasnya dia dari syaitan tergadai oleh akikahnya".
- c) Akikah merupakan tebusan hutang anak untuk memberikan syafaat bagi kedua orang tuanya kelak pada hari perhitungan. Sebagaimana Imam Ahmad mengatakan: "*Dia tergadai dari memberikan Syafaat bagi kedua orang tuanya (dengan akikahnya)*".
- d) Merupakan bentuk *taqarrub* (pendekatan diri) kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* sekaligus sebagai wujud rasa syukur atas karunia yang dianugerahkan Allah *Subhanahu wa Ta'ala* dengan lahirnya sang anak.
- e) Akikah sebagai sarana menampakkan rasa gembira dalam melaksanakan syari'at Islam dan bertambahnya keturunan mukmin yang akan memperbanyak umat Rasulullah SAW pada hari kiamat.

F. Penelitian yang Relevan

- 1) Penelitian oleh Komang Wisnu Baskara Putra dkk dengan judul “*Pengembangan E-modul berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning pada Mata Pelajaran “Sistem Komputer” untuk Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja*”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian yang diperoleh terlihat bahwa (1) Hasil rancangan dan implementasi *e-modul* berbasis model pembelajaran *discovery learning* yang telah

dikembangkan pada mata pelajaran sistem komputer untuk kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja dinyatakan berhasil diterapkan berdasarkan beberapa uji yang dilakukan. (2) Hasil analisis data respon guru menunjukkan bahwa, didapatkan rata-rata skor respon sebesar 41, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon maka termasuk pada kategori positif. Sedangkan untuk respon siswa terhadap pengembangan *e-modul* didapatkan rata-rata skor respon sebesar 64,74, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon siswa termasuk pada kategori positif. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada model penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan subjek penelitian siswa kelas X jurusan multimedia di SMK N 3 Singaraja. Sedangkan model yang digunakan oleh penulis yaitu model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*) dengan subjek penelitian siswa kelas IX SMP N 1 Tiumang.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Iin Rahmatul Ula dan Abi Fadila dengan judul "*Pengembangan E-modul berbasis Learning Content Development System Pokok Bahasan Pola Bilangan SMP*". Metode penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* berdasarkan model ADDIE. Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran ini termasuk dalam kategori "Valid" dengan nilai rata-rata sebesar 3,46. Penilaian ahli media terhadap *e-modul* ini termasuk dalam kategori "Valid" dengan nilai rata-rata sebesar 3,66. Penilaian ahli bahasa terhadap media ini termasuk dalam kategori "Valid" dengan nilai rata-rata sebesar 3,6. Pada uji coba skala kecil yang diikuti oleh 10 peserta didik kelas VII memperoleh skor rata-rata yaitu 3,65 berdasarkan hasil dari angket respon yang telah diisi oleh peserta didik, hasil ini menempatkan *e-modul* pada kriteria "Sangat Menarik". Pada uji coba lapangan skala besar yang diikuti oleh 30 peserta didik skor rata-rata kemenarikan yang diperoleh yaitu 3,55 pada kriteria "Sangat menarik". Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada model penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan model yang digunakan oleh penulis

yaitu model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*) dengan subjek penelitian siswa kelas IX SMP N 1 Tiumang.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Sumiati Wulandari, Dina Octaria , Anggria Septiani Mulbasari dengan judul penelitiannya yaitu “*Pengembangan E-modul Berbantuan aplikasi Flip Pdf Builder berbasis Contextual Teaching and Learning*”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, angket dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan *e-modul* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif, sehingga *e-modul* berkualitas baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran materi himpunan. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada model penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Sedangkan model yang digunakan oleh penulis yaitu model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*) dengan subjek penelitian siswa kelas IX SMP N 1 Tiumang.
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Luh Putu Eka Diantari dkk, dengan judul “*Pengembangan E-modul Berbasis Mastery Learning Untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI*”. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan PLOMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil rancangan dan realisasi *e-modul* berbasis model *mastery learning* pada mata pelajaran KKPI untuk siswa kelas XI di SMKN 1 Sawan dinyatakan berhasil diterapkan berdasarkan beberapa uji yang dilakukan. (2) Hasil analisis data respon guru menunjukkan rata-rata skor respon sebesar 45, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon maka termasuk pada kategori sangat positif. Sedangkan untuk respon siswa terhadap pengembangan *e-modul* didapatkan rata-rata skor respon sebesar 65,70, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon siswa termasuk

pada kategori positif Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada model penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan model pengembangan PLOMP dengan subjek penelitian siswa kelas XI di SMKN 1 Sawan. Sedangkan model yang digunakan oleh penulis yaitu model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*) dengan subjek penelitian siswa kelas IX SMP N 1 Tiumang.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Rini Muzijah, Mustika Wati, dan Saiyidah Mahtari dengan judul penelitiannya yaitu “*Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi Exe-Learning untuk Melatih Literasi Sains*”. Jenis penelitian ini adalah penelitian & pengembangan dengan model ASSURE. Instrumen penelitian ini meliputi lembar validasi *e-modul*, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa validitas *e-modul* memperoleh skor 3,41 dengan berkategori sangat valid, kepraktisan *e-modul* berdasarkan angket respon peserta didik memperoleh rata-rata 3,53 berkategori praktis dan efektivitas *e-modul* berdasarkan tes hasil belajar memperoleh skor *N-Gain* 0,41 yang berkategori efektif. Diperoleh simpulan bahwa *e-modul* menggunakan aplikasi *exe-learning* layak digunakan untuk melatih literasi sains peserta didik. Perbedaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada model penelitian yang digunakan, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan subjek penelitian siswa kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. Sedangkan model yang digunakan oleh penulis yaitu model 4D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*) dengan subjek penelitian siswa kelas IX SMP N 1 Tiumang.

BAB III

METODE PENELITIAN

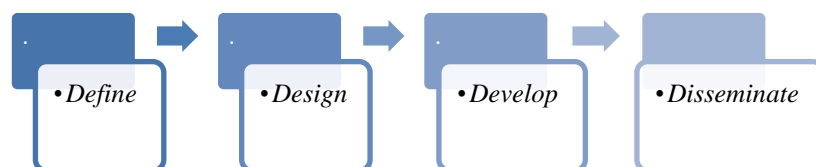
A. Metode Pengembangan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*r&d*). Kamal (2020) menyebutkan bahwa penelitian *r&d* sebagai penelitian yang dapat menghasilkan rancangan, program ataupun produk yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2013: 297) yang mengatakan bahwa metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang pada akhirnya digunakan untuk menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu. Sedangkan menurut Sukmadinata (2009: 164) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan yang harus dilakukan secara sistematis yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu ataupun mengembangkan dan menyempurnakan produk yang sebelumnya telah ada, dan harus bisa dipertanggungjawabkan.

Maka dari itu sesuai dengan judul penelitian yang akan mengembangkan *e-modul* berbantuan aplikasi *Flipbook maker pro* yang akan digunakan oleh guru dan siswa selama melakukan proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* adalah model pengembangan 4-D yang merupakan kepanjangan dari (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*).



Gambar 3.1 Model 4D

Beberapa Kelebihan dari model 4-D antara lain:

1. Lebih sesuai jika dipakai sebagai patokan untuk mengembangkan dan menghasilkan bahan ajar untuk perangkat pembelajaran.
2. Penjelasan pada model 4D lebih lengkap dan juga lebih tersusun secara rapi(sistematis). Dalam proses pengembangannya mengikutsertakan penilaian ahli, sehingga sebelum melakukan uji coba secara langsung di lapangan bahan ajar berupa *e-modul* yang dikembangkan telah melalui tahap revisi berupa saran dan masukan serta berdasarkan penilaian para ahli (Akmalia, 2012: 4).

C. Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan berdasarkan rancangan 4-D menurut Thiagaran dalam Sugiyono (2017:37-38), akan dilakukan tiga tahap pelaksanaan, yaitu:

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap ini berisi rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk dapat menentukan produk seperti apa yang akan dikembangkan. Pada tahap pendefinisian yang dilakukan tujuannya untuk mengetahui kondisi yang ada di lapangan secara pasti. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

- a. Melakukan observasi dan juga wawancara awal

Peneliti mengamati proses pembelajaran PAI di kelas IX SMPN 1 Tiumang Dharmasraya dan juga peneliti melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti tujuannya untuk dapat mengetahui fenomena yang terjadi di lapangan dan hambatan apa saja yang dirasakan saat proses pembelajaran.

- b. Menganalisis silabus

Peneliti melakukan analisis terhadap silabus PAI khususnya pada materi Qurban dan Aqiqah. Analisis yang dilakukan yaitu analisis KI atau Kompetensi Inti, analisis KD atau Kompetensi Dasar dan yang terakhir yaitu analisis Indikator pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan analisis apakah KD yang ada pada silabus sudah lengkap

materinya pada buku paket yang siswa gunakan selama proses pembelajaran.

c. Menganalisis karakteristik siswa

Peneliti melakukan analisis bagaimana karakteristik siswa baik minat, perhatian, motivasi dan cara belajar siswa dalam pembelajaran. Tujuannya untuk mengetahui bagaimana gaya dan tipe belajar siswa. Hal ini dapat membantu peneliti untuk merancang produk agar sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa.

d. Menganalisis sumber belajar

Peneliti melakukan analisis terhadap buku paket PAI dan Budi pekerti kelas IX, dengan melihat kesesuaian antara materi yang ada di buku paket dengan indikator pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa. Peneliti juga melihat buku paket apakah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melihatnya dari aspek materi, aspek sistematika penulisan dan juga aspek bahasa yang digunakan.

e. Menganalisis media

Tujuan dari melakukan analisis terhadap media adalah untuk mengetahui apakah dengan produk yang dikembangkan proses pembelajaran dapat tercapai dibandingkan dengan menggunakan media konvensional seperti penggunaan papan tulis yang sering digunakan guru saat proses pembelajaran.

2. *Design (Perancangan)*

Pada Tahap ini memuat kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan mulai merancang *e-modul*. Hal ini digunakan untuk memastikan konsep materi yang akan ada di dalam *e-modul* yang dikembangkan. Menurut oleh Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2017) Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Membuat *Cover e-modul* Pendidikan Agama Islam
- b. Selanjutnya dengan membuat halaman daftar isi yang dapat dijadikan sebagai patokan dalam mencari materi yang ada di dalam *e-modul*

agar bisa mempermudah pengguna dalam melihat apa saja yang ada dalam *e-modul*

- c. Pada Pendahuluan terdapat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dan juga Indikator Pembelajaran, peta konsep dan juga petunjuk penggunaan *e-modul* yang disesuaikan dengan pendekatan saintifik.
- d. Pada bagian Penjelasan berisi tentang kegiatan pembelajaran, tujuan, uraian materi, rangkuman dan juga latihan.
- e. Lembar tugas yang terdiri dari lembar kerja kemampuan dan juga lembar kerja praktik. Serta dilengkapi dengan kunci jawaban, glosarium dan juga daftar kepustakaan.

3. *Develop* (Pengembangan)

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah:

a. Tahap Validasi

Berisi kegiatan untuk membuat rancangan hingga menjadi suatu produk dan juga menguji kevalidan dari produk tersebut sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan spesifikasi yang sebelumnya telah ditentukan. Tahap uji validasi yang harus dilakukan oleh peneliti adalah:

1) Kelayakan isi

Tahap ini peneliti menguji kelayakan isi, apakah isi *e-modul* tersebut sudah sesuai dengan indikator yang ada dalam silabus, apakah materi yang ada sudah akurat, dan isi dalam *e-modul* sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat bermanfaat untuk proses pembelajaran.

2) Kelayakan penyajian

Pada tahap ini peneliti melihat apakah *e-modul* berbantuan aplikasi *Flipbook maker pro* yang dikembangkan sudah terpenuhi beberapa unsur berupa berurutan dan juga konsisten dalam penyajiannya, berurutan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3) Kelayakan bahasa

Peneliti pada tahap ini melihat apakah penggunaan bahasa yang ada di dalam *e-modul* sudah menggunakan bahasa yang sesuai dengan EYD (ejaan yang disempurnakan) dan kaidah penulisan yang berlaku. Dan juga melihat apakah penulisan materi dalam *e-modul* berbantuan aplikasi perangkat lunak aplikasi *Flipbook maker pro* yang digunakan sudah sesuai dengan perkembangan siswa.

Tabel 3.1 Validitas *E-modul*

No	Aspek	Metode pengumpulan data	Instrumen
1	Kelayakan isi	Diskusi dengan validator dan pakar pendidikan	Lembar validasi
2	Kelayakan penyajian		
3	Kelayakan bahasa		

b. Tahap Praktikalitas

Tahap ini bertujuan untuk menguji kepraktikalitasan produk yang dibuat. Pada tahap ini dilakukan uji coba pemakaian *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada siswa di kelas IX SMP N 1 Tiumang. Kemudian dilakukan penyebaran angket untuk mengetahui respon siswa untuk melihat praktikalitas atau keterpakaian dari produk yang dikembangkan.

Tabel 3.2 Praktikalitas *E-modul*

Aspek	Metode pengumpulan data	Instrumen
Praktikalitas <i>e-modul</i> berbantuan aplikasi <i>flipbook maker pro</i>	Pengisian angket respon siswa	Lembar praktikalitas

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Disseminate merupakan tahap akhir dalam pengembangan penelitian dengan model 4D. Pada tahap ini produk yang dihasilkan dan sudah melewati tahapan sebelumnya, akan disebarluaskan dengan tujuan agar pengembangan ini dapat diterima dan juga dapat membantu individu maupun kelompok.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini bersifat terbatas dan dilakukan kepada siswa sebanyak satu kelas yang merupakan siswa kelas IX.A SMPN 1 Tiumang dengan melakukan pembelajaran dengan memakai *e-modul* berbantu *flipbook maker pro*. Selama kegiatan berlangsung, peneliti mengamati keterlaksanaan penggunaan *e-modul* pembelajaran melalui pengamatan langsung (observasi) serta menggunakan angket respon siswa.

E. Jenis Data

Jenis data yang ada dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan juga data kuantitatif sebagai berikut:

1. Data kualitatif

Ciri utama dari data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk kalimat, data ini memuat hasil observasi, wawancara, kritik dan saran dari para ahli yang mengerti tentang permasalahan tersebut kemudian dituliskan kedalam bentuk narasi.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif ciri utamanya adalah informasi atau data yang disampaikan dituliskan dalam bentuk angka atau bilangan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validitas dan praktikalitas yang dibagikan oleh peneliti kepada siswa yang berperan sebagai subjek uji coba dalam penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang membantu peneliti untuk memperoleh data dalam suatu penelitian yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017:156) yang menjelaskan bahwa instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan

informasi ataupun data yang ada di lapangan dengan menggunakan angket, tes, dan juga observasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Validasi

Untuk mengetahui tingkat validitas suatu produk dan instrumen dalam penelitian, digunakan lembar validasi digunakan untuk mengetahui tingkat validitasnya. Untuk menentukan uji kevalidan produk dilakukan validasi oleh 3 orang Dosen UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang terdiri dari dosen aplikom, dosen ahli media dan juga dosen fiqih serta 1 orang guru bidang studi Pendidikan Agama Islam. Adapun lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Lembar validasi *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro*

Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui apakah *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* yang telah dikembangkan valid atau tidak. Dalam pengisian lembar validasi dianalisis menggunakan skala likert dengan range 1 sampai 5. Pada setiap pernyataan memiliki pilihan jawaban dari nomor 1 sampai 5. Dengan keterangan nilai dari range ini adalah:

- 1 = tidak valid
- 2 = kurang valid
- 3 = cukup valid
- 4 = valid, dan
- 5 = sangat valid.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi *E-modul*

NO	KOMPONEN	INDIKATOR	NOMOR BUTIR
1.	Kelayakan isi	Materi sesuai dengan KI dan KD	1, 2 dan 3
		Materi disajikan secara lengkap, jelas dan disusun secara sistematis	4, 5, 6, 7, 8, 9 dan 10
		Materi mudah dimengerti siswa	11
		Materi dapat memotivasi	12

NO	KOMPONEN	INDIKATOR	NOMOR BUTIR
		siswa	
2.	Kelayakan penyajian	Desain cover <i>e-modul</i>	13, 14 dan 15
		Desain isi <i>e-modul</i>	16, 17, 18, 19, 20, dan 21
3	Kelayakan bahasa	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	22, 23, 24, dan 25,
		Bahasa mudah dipahami peserta didik	26
		Kalimat yang jelas dan mudah dipahami	27 dan 28
		Bahasa sesuai dengan perkembangan siswa	29 dan 30

b. Lembar validasi RPP

Lembar validasi RPP ini merupakan lembar yang digunakan untuk mengetahui dan menguji kevalidan RPP yang telah dirancang oleh peneliti.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi RPP

NO	KOMPONEN	INDIKATOR	NOMOR BUTIR
1.	Format RPP	Memenuhi kelengkapan identitas	1
		Kelengkapan isi materi	2
2.	Isi RPP	RPP mengacu pada kurikulum 2013	3
		Kesesuaian isi materi dengan KD	4
		Kebenaran isi materi	5
		Kesesuaian indikator dengan KD	6
		Materi disajikan secara sistematis	7
		Indikator mengandung kata kerja operasional	8
		Kegiatan guru dan siswa dirumuskan secara jelas	9
		Kegiatan pembelajaran meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar	10

NO	KOMPONEN	INDIKATOR	NOMOR BUTIR
		Kegiatan pembelajaran membantu siswa memperoleh pemahaman yang mendalam	11
		Kegiatan pembelajaran mendorong siswa untuk berpikir kritis	12
3	Bahasa yang digunakan	Bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	13
		Kalimat yang jelas dan mudah dipahami	14
		Bahasa sesuai dengan perkembangan siswa	15

c. Lembar validasi angket

Lembar validasi angket respon siswa (praktikalitas) digunakan untuk mengetahui apakah angket yang telah dirancang valid atau tidak. Aspek penilaian meliputi format angket, bahasa yang digunakan dan butir pernyataan angket.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Validasi Angket Respon Siswa

NO	ASPEK PENILAIAN	NOMOR BUTIR
1.	Format instrumen pedoman wawancara	1
2.	Penggunaan bahasa	2, 3, dan 4
3	Butir pertanyaan	5

d. Lembar validasi pedoman wawancara dengan guru mata pelajaran

Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Validasi Pedoman Wawancara Guru

NO	ASPEK PENILAIAN	NOMOR BUTIR
1.	Format instrumen pedoman wawancara	1
2.	Penggunaan bahasa	2, 3, dan 4
3	Butir pertanyaan	5

2. Lembar Praktikalitas

Lembar praktikalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon siswa yang sudah dinyatakan valid baru dilakukan uji coba, dan juga pedoman wawancara untuk mewawancarai guru. Pada angket respon siswa membuat pertanyaan atau pernyataan yang dirancang untuk memperoleh tanggapan siswa tentang produk yang dikembangkan. Pedoman wawancara digunakan untuk melakukan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Tiumang Dharmasraya agar mengetahui informasi mengenai praktikalitas *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* di SMPN 1 Tiumang Dharmasraya.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Nomor Pernyataan
1	Kemudahan dalam penggunaan	1,2,3,4 dan 5
2	Efisiensi waktu pembelajaran	6 dan 7
3	Kesesuaian dengan materi	8 dan 9
4	Daya Tarik	10,11 dan 12
5	Digunakan sebagai sumber belajar mandiri	13,14 dan 15

Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Wawancara dengan Guru

No	Aspek yang Dinilai	Nomor Pernyataan
1	Kesesuaian materi dengan KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	1
2	Kemudahan dalam penggunaan	2
3	Membantu guru dalam menyampaikan materi	3
4	Digunakan sebagai sumber belajar mandiri	4, 5, 6, dan 7
5	Bahasa yang digunakan	8, 9, 10 dan 11

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui penilaian dan juga pendapat dari produk yang dikembangkan.

a. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari angket dalam bentuk skor penilaian oleh ahli materi dan juga guru PAI serta hasil dari angket respon siswa. Data kuantitatif yang dianalisis meliputi:

a. Analisis Validasi

Setelah data hasil validasi dari validator didapatkan, peneliti melakukan tahap tabulasi untuk mencari persentasenya dengan menggunakan rumus yaitu

$$p = \frac{\text{jumlah skor per item}}{\text{jumlah skor maks}} \times 100$$

Riduwan dalam Maryana dkk (2019) menjelaskan tentang pembagian kategori validitas dan juga keterangannya, sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kategori Validitas *E-modul*

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

b. Analisis Praktikalitas

Peneliti harus melakukan analisis praktikalitas untuk instrumen yang digunakan yaitu angket respon siswa yang didapatkan setelah siswa mencoba menggunakan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro*, peneliti membagikan angket untuk diisi oleh siswa. Perhitungan untuk tiap butir pertanyaan dapat memakai rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{jumlah skor per item}}{\text{jumlah skor maks}} \times 100$$

Kategori praktikalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.10 Kategori Praktikalitas *E-modul*

% validasi	Kategori
0-20	Tidak praktis
21-40	Kurang praktis
41-60	Cukup praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat praktis

b. Analisis Deskriptif Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari masukan maupun saran beberapa orang ahli materi dan guru PAI beserta siswa mengenai *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* materi qurban dan aqiqah.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada proses belajar dan mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP N 1 Tiumang memiliki beberapa kekurangan dari segi penggunaan bahan ajar yang digunakan. Dari segi penggunaan bahan ajar yang digunakan yaitu buku paket yang digunakan memiliki kekurangan sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Hal ini disebabkan karena materi yang ada dalam buku paket tidak bisa memenuhi apa saja indikator yang harus dipelajari siswa di silabus yang digunakan, seperti tidak adanya penjelasan tentang materi tentang tata cara penyembelihan hewan Qurban dan Aqiqah dan juga tidak dijelaskan tentang bagaimana tahapan alur pembagian qurban dan aqiqah. Faktor lain dari tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal adalah bahasa yang ada di buku paket kurang memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Rangkaian kegiatan yang dilakukan pada tahap ini bertujuan agar dapat menentukan produk seperti apa yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan melakukan observasi dan juga wawancara awal ke sekolah, menganalisis silabus pembelajaran, menganalisis karakteristik siswa dan menganalisis sumber belajar.

a. Melakukan observasi dan juga wawancara awal

Observasi dan wawancara awal dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran masih terpusat kepada guru (*teacher center*), guru memberikan materi yang sama dengan apa yang dijabarkan di dalam buku paket. Tidak ada penambahan materi dari guru dari sumber belajar yang lain. Kemudian, pada akhir pembelajaran atau tahap evaluasi, guru

menugaskan kepada siswa untuk mengerjakan soal yang ada di buku paket yang tanpa diketahui oleh guru jika soal yang ada di buku paket untuk mengukur sejauh mana materi yang dipahami oleh siswa sudah banyak yang diisi oleh siswa yang memakai buku itu sebelumnya.

b. Menganalisis silabus

Silabus yang digunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti kelas IX pada semester genap memiliki tujuh bab materi pembelajaran. Sedangkan materi yang akan dikembangkan pada penelitian ini berfokus pada materi qurban dan aqiqah. Materi qurban dan aqiqah memiliki beberapa masalah yang ada dan bisa diambil oleh siswa agar diselesaikan menggunakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

Pada materi qurban dan aqiqah ada yang berupa konsep seperti pengertian qurban dan aqiqah, hikmah qurban dan aqiqah, dan syarat hewan qurban dan aqiqah. Materi berupa prinsip seperti hukum dan dalil tentang qurban dan aqiqah, dan juga materi berupa prosedur seperti tata cara penyembelihan hewan qurban dan aqiqah. Sebagian besar siswa di SMPN 1 Tiumang mengalami kesulitan dalam memahami materi qurban dan aqiqah.

Pendekatan saintifik yang digunakan dalam pengembangan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* dapat menjelaskan materi secara maksimal karena selain siswa mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Siswa juga bisa melihat bagaimana tata cara penyembelihan hewan yang sesuai dengan syariat Islam di dalam video pembelajaran. Silabus PAI dan Budi pekerti pada materi qurban dan aqiqah dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Silabus PAI dan Budi Pekerti

Kompetensi Dasar	Indikator
3.11. Memahami ketentuan qurban dan aqiqah	3.11.1 Memahami pengertian qurban dan aqiqah 3.11.2 Memahami dalil qurban dan akikah 3.11.3 Menjelaskan ketentuan hewan qurban dan aqiqah 3.11.4 Memahami tata cara pelaksanaan <i>qurban</i> dan <i>aqiqah</i> . 3.11.5 Menjelaskan proses penyediaan binatang <i>qurban</i> dari peternak sampai dibagikan. 3.11.6 Menunjukkan perbedaan qurban dan aqiqah 3.11.7 Menunjukkan hikmah melaksanakan Qurban dan aqiqah
4.11. Menjalankan pelaksanaan ibadah qurban dan aqiqah di lingkungan sekitar rumah	4.11.1 Mendemonstrasikan praktik pelaksanaan <i>qurban</i> dan <i>aqiqah</i> . 4.11.2 Menyajikan paparan bagan alur pelaksanaan penyembelihan hewan <i>qurban</i> dan <i>aqiqah</i> .

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran
1.11 Melaksanakan <i>Qurban</i> Dan <i>Aqiqah</i>	<i>Qurban dan Aqiqah</i>
2.11 Menunjukkan Perilaku Empati Dan Gemar Menolong Kaum <i>Du'afa</i> Sebagai Implementasi Pemahaman Makna Ibadah <i>Qurban</i> Dan <i>Aqiqah</i>	
3.11 Memahami Ketentuan <i>Qurban</i> Dan <i>Aqiqah</i>	
4.11 Menjalankan Pelaksanaan Ibadah <i>Qurban</i> Dan <i>Aqiqah</i> Di Lingkungan Sekitar Rumah	

Gambar 4.1 Silabus PAI

c. Menganalisis karakteristik siswa

Hasil analisis yang dilakukan kepada siswa di SMP N 1 Tiumang. Sebagian besar siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, namun pada siswa kelas IX memiliki lebih banyak masalah yang timbul saat pembelajaran. Selain kurang memperhatikan guru saat menerangkan materi, banyak siswa yang bersifat pasif dalam pembelajaran, biasanya siswa akan lebih banyak mengobrol dengan temannya. Bahkan ada siswa yang mengantuk saat di dalam kelas. Hal ini disebabkan karena penjelasan yang dilakukan guru sama dengan yang ada di buku paket yang digunakan siswa, jadi siswa beranggapan bahwa tidak perlu mendengarkan penjelasan guru karena penjelasan materi yang disampaikan oleh guru tidak ada bedanya dengan yang tertera di buku paket.

Sementara itu, idealnya peserta didik di Sekolah Menengah Pertama dengan umur 12-18 tahun berada pada tahap pemikiran operasional formal dengan ciri pokok dalam perkembangannya yaitu pada tahap ini anak sudah memiliki kemampuan untuk berpikir secara logis (Meriyati, 2015: 26). Piaget menggambarkan jika pada tahap ini anak sudah mampu berpikir abstrak dan hipotesis. Pada masa ini anak sudah mampu memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi, sesuatu yang abstrak. Di samping itu pada tahap ini remaja juga sudah mampu berpikir secara sistematis untuk memecahkan masalah. Mereka juga memiliki kemampuan berpikir alternatif, sehingga dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi lebih beragam.

Dalam rangka menunjang hal ini, maka peneliti mengembangkan produk yang sesuai, karena dengan pendekatan saintifik yang ada dalam *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah dalam pembelajaran, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dan

juga diharapkan agar kemampuan yang dimiliki siswa akan berkembang secara maksimal.

d. Menganalisis sumber belajar

Sumber belajar yang digunakan oleh guru adalah buku PAI dan Budi Pekerti tahun 2018. Setelah dianalisis dapat diketahui bahwa materi yang dikembangkan kurang sesuai dengan silabus yang digunakan oleh guru di sekolah, penjelasan yang ada juga kurang terperinci, sebagai contoh tentang hikmah pelaksanaan Aqiqah sehingga menyebabkan siswa tidak dapat memahami maksud dari penjabaran yang ada di buku paket.



Gambar 4.2 Cover Buku Paket

e. Menganalisis Media Pembelajaran

Dari hasil analisis media yang digunakan oleh guru selama melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran konvensional yaitu papan tulis membuat peserta didik merasa bosan saat melakukan proses pembelajaran. Hal ini terbukti ketika guru menerangkan materi peserta didik tidak fokus menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam buku panduan penyusunan oleh Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2017) membuat *e-modul* dilakukan dengan melakukan

beberapa tahapan. Tahap merancang *e-modul* dilakukan dengan pemilihan struktur atau kerangka *e-modul* yang dibuat secara sederhana dan yang paling sesuai dengan kebutuhan dengan kondisi yang ada. Berikut tahapan yang dilakukan dalam merancang *e-modul* pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti:

a. *Cover e-modul* Pendidikan Agama Islam

Cover pada *e-modul* PAI materi Qurban dan Aqiqah ini terdapat di halaman depan dan juga halaman belakang. Pada halaman depan *cover* berisi tentang judul *e-modul* serta keterangan tentang materi yang ada di dalam *e-modul*. Kemudian terdapat gambar di bagian tengah *cover* untuk mewakili materi *e-modul* secara keseluruhan yaitu gambar sapi untuk menggambarkan materi Qurban dan juga gambar kambing untuk materi aqiqah.

Pada halaman belakang *e-modul* terdapat ucapan terimakasih yang penulis tujukan kepada pembimbing yang membantu menyelesaikan penelitian. Selain itu, terdapat biografi singkat penulis dan dilengkapi dengan foto serta *contacts* penulis.



Gambar 4.3 Cover Depan *E-modul*



Gambar 4.4 Cover Belakang *E-modul*

- b. Halaman daftar isi memiliki fungsi sebagai patokan dalam mencari materi yang ada di dalam *e-modul* agar bisa mempermudah pengguna dalam melihat apa saja yang ada dalam *e-modul*. Berikut rancangan daftar isi:

DAFTAR ISI	
DAFTAR ISI	i
PENDAHULUAN	
A. KI	1
B. KD	1
C. PETA KONSEP	2
D. TUJUAN PEMBELAJARAN	2
PEMBELAJARAN	
A. PETUNJUK PENGGUNAAN E-MODUL	3
B. PENGERTIAN QURBAN DAN AQIQAH	5
C. DALIL QURBAN DAN AQIQAH	6
D. KETENTUAN QURBAN DAN AQIQAH	7
E. JENIS HEWAN YANG DISEMBELIH	8
F. TATA CARA PELAKSANAAN	9
G. PEMBACIAN DAGING QURBAN	10
H. HIKMAH QURBAN	11
I. HIKMAH AQIQAH	12
J. KESIMPULAN	13
H. SOAL	14
I. KUNCI JAWABAN	15
GLOSARIUM	
DAFTAR KEPUSTAKAAN	

Gambar 4.5 Daftar Isi *E-modul*

- c. Bagian pendahuluan terdapat KI, KD, Indikator Pembelajaran, peta konsep dan petunjuk penggunaan *e-modul* yang dibuat dengan pendekatan saintifik, serta tujuan pembelajaran.

PENDAHULUAN

Kompetensi Inti

- KI1** Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
- KI2** Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- KI3** Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI4** Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator
1.11. Melaksanakan qurban dan aqiqah	
2.11. Menunjukkan perilaku empati dan gemar menolong kaum du'afa sebagai implementasi pemahaman makna ibadah qurban dan aqiqah	
3.11. Memahami ketentuan qurban dan aqiqah	<ul style="list-style-type: none"> Memahami pengertian qurban dan aqiqah Memahami dalil qurban dan akikah Menjelaskan ketentuan hewan qurban dan aqiqah Memahami tata cara pelaksanaan qurban dan aqiqah Membuat analisis berbentuk diagram alur proses penyediaan binatang qurban dari peternak sampai dibagikan. Membuat analisis berbentuk diagram alur proses aqiqah sampai disajikan dalam bentuk matang. Menunjukkan perbedaan qurban dan aqiqah Menunjukkan hikmah pelaksanaan Qurban dan aqiqah
4.11. Menjalankan pelaksanaan ibadah qurban dan aqiqah di lingkungan sekitar rumah	<ul style="list-style-type: none"> Mendemonstrasikan praktik pelaksanaan qurban dan aqiqah Menyajikan paparan bagan alur pelaksanaan penyembelihan hewan qurban dan aqiqah

Gambar 4.6 Pendahuluan

Peta Konsep

Qurban

- Pengertian
- Dalil
- Ketentuan Hewan Qurban
- Tata Cara Pelaksanaan Qurban
- Pembagian Qurban
- Hikmah Qurban

Aqiqah

- Pengertian
- Dalil
- Ketentuan Hewan Aqiqah
- Tata Cara Pelaksanaan Aqiqah
- Pembagian Aqiqah
- Hikmah Aqiqah

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan, siswa mampu:

- Siswa SMP kelas IX semester 2 mampu mendeskripsikan pengertian qurban dan aqiqah secara individu dengan benar
- Siswa SMP kelas IX semester 2 mampu menyebutkan dalil qurban dan akikah secara individu dengan benar
- Siswa SMP kelas IX semester 2 mampu menjelaskan ketentuan hewan qurban dan aqiqah secara individu dengan benar
- Siswa smp kelas IX semester 2 mampu memahami tata cara pelaksanaan qurban dan aqiqah secara individu dengan benar
- Siswa SMP kelas IX semester 2 mampu menjelaskan proses pembagian daging qurban secara individu dengan benar.
- Siswa SMP kelas IX semester 2 menunjukkan perbedaan qurban dan aqiqah secara individu dengan benar
- Siswa SMP kelas IX semester 2 merumuskan hikmah pelaksanaan penyembelihan qurban dan aqiqah secara individu dengan benar
- Siswa SMP kelas IX semester 2 mendemonstrasikan praktik pelaksanaan qurban dan aqiqah secara berkelompok dengan benar
- Siswa SMP kelas IX semester 2 menyajikan paparan bagan alur pelaksanaan penyembelihan hewan qurban dan aqiqah secara berkelompok dengan benar

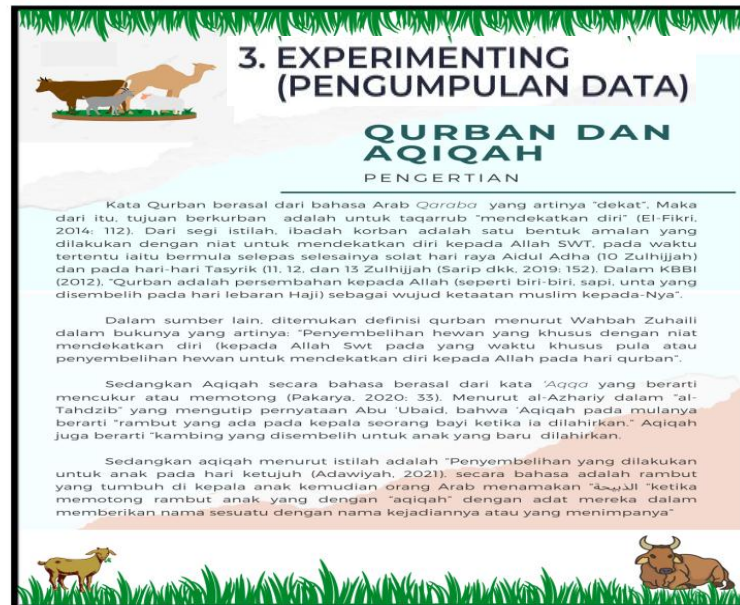
Gambar 4.7 Peta Konsep dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.8 Petunjuk Penggunaan *E-modul*

- d. Pada bagian penjelasan tentang kegiatan pembelajaran, tujuan, uraian materi, rangkuman dan juga latihan.





Gambar 4.9 Pengertian Qurban dan Aqiqah

Selanjutnya terdapat halaman tentang dalil/ dasar hukum qurban dan aqiqah yang diperoleh dari Al-qur'an dan juga Hadis sebagai sumber hukum Islam yang dilengkapi dengan gambar yang mendukung.



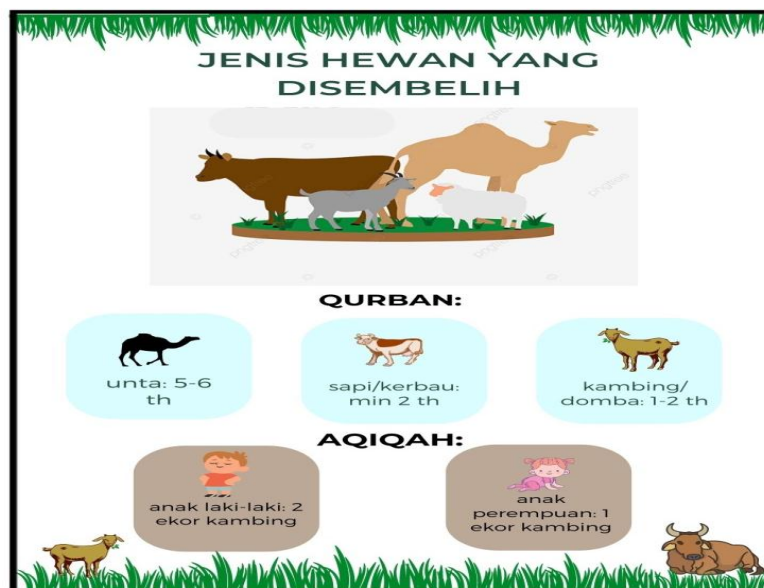
Gambar 4.10 Dalil Qurban dan Aqiqah

Penjelasan tentang ketentuan qurban dan aqiqah yang berisi tentang hukum pelaksanaan, waktu, ketentuan qurban dan aqiqah,



Gambar 4.11 Ketentuan Qurban dan Aqiqah

Penjelasan tentang jenis hewan yang disembelih untuk qurban dan aqiqah yang dilengkapi dengan gambar menggunakan aplikasi *Flipbook maker pro*.



Gambar 4.12 Jenis Hewan yang Disembelih

Pada halaman tentang tata cara pelaksanaan qurban dan aqiqah dijelaskan tentang sunnah dalam pemotongan baik pemotongan hewan untuk qurban dan juga pemotongan hewan untuk aqiqah. Selanjutnya terdapat penjelasan tentang syarat orang yang berqurban.

Pada bagian bawah terdapat petunjuk yang harus diikuti siswa agar video penjelasan tentang tata cara penyembelihan hewan dapat dilihat dan akan membantu siswa lebih memahami materi karena materi disajikan secara audio visual.

TATA CARA PELAKSANAAN QURBAN DAN AQIQAH

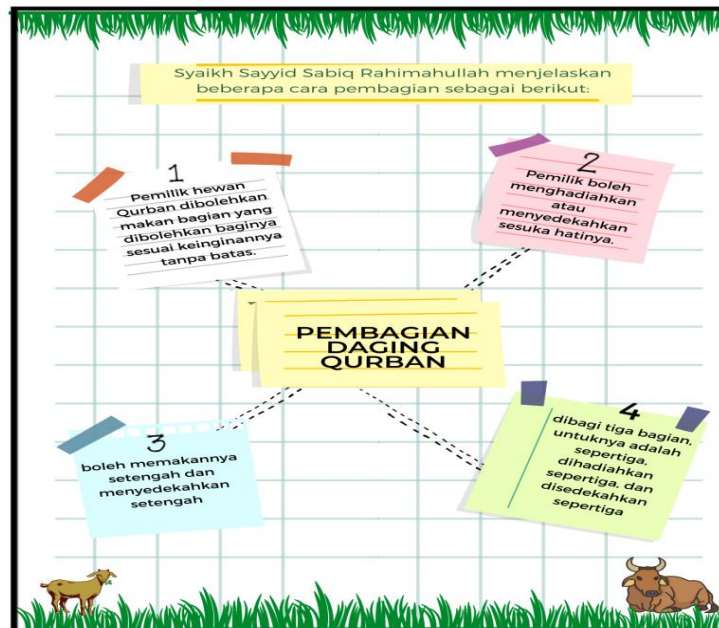
Syarat dan tata cara pemotongan hewan untuk qurban dan juga aqiqah sebagian besar sama.

	SUNNAH DALAM PEMOTONGAN QURBAN	AQIQAH
<p>Syarat Orang yang Berkurban:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Muslim 2. Baligh 3. Berakal 4. Mampu 5. Orang yang Bermukim 	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam keadaan suci • Menghadap kiblat • Tidak memotong rambut dan kuku hewan • Menyembelih jika mampu • Mempertajam pisau • Mempercepat penyembelihan • Membaca basmallah dan takbir sebelum berdo'a • Di depan warga, agar banyak yang mendo'akan 	<ul style="list-style-type: none"> Membaca basmallah Bershalawat kepada Naabi Membaca takbir Membaca do'a aqiqah Hewan dhadapkan kearah kiblath Menggunakan alat pemotong yang tajam

untuk memutar video tata cara penyembelihan hewan klik icon pada bagian atas

Gambar 4.13 Tata Cara Pelaksanaan Qurban dan Aqiqah

Halaman selanjutnya berisi tentang beberapa cara pembagian daging qurban menurut Syaikh Sayyid Sabiq. Pembagian daging qurban disajikan dalam bentuk *mind mapping* agar materi tidak hanya dijelaskan dalam bentuk teks yang panjang.



Gambar 4.14 Tata Cara Pembagian Daging Qurban

Pada halaman penjelasan tentang hikmah qurban dan aqiqah dipaparkan beserta uraian secara singkat.





11

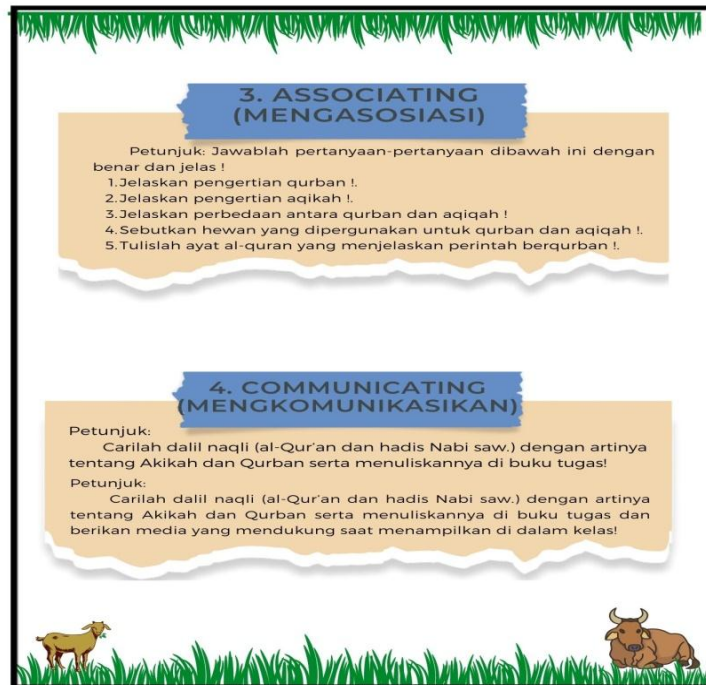
Gambar 4.15 Hikmah Qurban dan Aqiqah



12

Gambar 4.16 Kesimpulan

- e. Evaluasi yang dilengkapi dengan kunci jawaban. Masing-masing terdiri dari petunjuk pengerjaan soal yang dipaparkan secara jelas.



3. ASSOCIATING (MENGASOSIASI)

Petunjuk: Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan benar dan jelas !

1. Jelaskan pengertian qurban !
2. Jelaskan pengertian akikah !
3. Jelaskan perbedaan antara qurban dan akikah !
4. Sebutkan hewan yang dipergunakan untuk qurban dan akikah !
5. Tulislah ayat al-quran yang menjelaskan perintah berqurban !

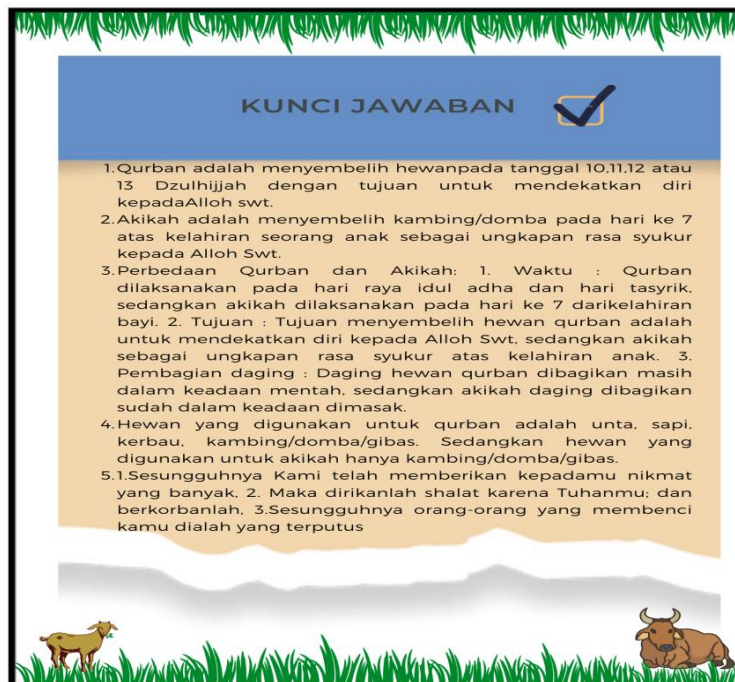
4. COMMUNICATING (MENKOMUNIKASIKAN)


Petunjuk:
Carilah dalil naqli (al-Qur'an dan hadis Nabi saw.) dengan artinya tentang Akikah dan Qurban serta menuliskannya di buku tugas!

Petunjuk:
Carilah dalil naqli (al-Qur'an dan hadis Nabi saw.) dengan artinya tentang Akikah dan Qurban serta menuliskannya di buku tugas dan berikan media yang mendukung saat menampilkan di dalam kelas!

14

Gambar 4.17 Soal Evaluasi



KUNCI JAWABAN 

1. Qurban adalah menyembelih hewan pada tanggal 10, 11, 12 atau 13 Dzulhijjah dengan tujuan untuk mendekatkan diri kepada Allah swt.
2. Akikah adalah menyembelih kambing/domba pada hari ke 7 atas kelahiran seorang anak sebagai ungkapan rasa syukur kepada Allah Swt.
3. Perbedaan Qurban dan Akikah: 1. Waktu : Qurban dilaksanakan pada hari raya idul adha dan hari tasyrik, sedangkan akikah dilaksanakan pada hari ke 7 dari kelahiran bayi. 2. Tujuan : Tujuan menyembelih hewan qurban adalah untuk mendekatkan diri kepada Allah Swt, sedangkan akikah sebagai ungkapan rasa syukur atas kelahiran anak. 3. Pembagian daging : Daging hewan qurban dibagikan masih dalam keadaan mentah, sedangkan akikah daging dibagikan sudah dalam keadaan dimasak.
4. Hewan yang digunakan untuk qurban adalah unta, sapi, kerbau, kambing/domba/gibas. Sedangkan hewan yang digunakan untuk akikah hanya kambing/domba/gibas.
5. 1. Sesungguhnya Kami telah memberikan kepadamu nikmat yang banyak. 2. Maka dirikanlah shalat karena Tuhanmu; dan berkorbanlah. 3. Sesungguhnya orang-orang yang membenci kamu dialah yang terputus

14

Gambar 4.18 Kunci Jawaban

Selanjutnya Glosarium memuat pengertian atau definisi dari kata-kata sulit atau kata-kata yang jarang digunakan yang berkaitan dengan materi qurban dan aqiqah. Glosarium ditulis dengan mengurutkan kata sesuai abjad dari awal hingga akhir.



Gambar 4.19 Glosarium



Gambar 4.20 Daftar Kepustakaan

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap validitas dan juga tahap praktikalitas dari produk yang telah dikembangkan.

a. Tahap Validitas

Pada penelitian ini *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban aqiqah divalidasi oleh empat orang validator yang terdiri dari satu orang dosen yang ahli dalam bidang teknologi pendidikan yang merupakan dosen aplikom, satu orang dosen media pembelajaran, satu orang dosen fiqih dan juga satu orang guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Kemudian peneliti diberikan masukan untuk perbaikan produk sebelum diuji coba. Berikut validator-validator yang telah memvalidasi produk:

- 1) Ismail Virgo, M. Kom.
- 2) Dr. Abhandamra, M.Ag.
- 3) Muhammad Hizbi Islami, Lc., M.I.R.K.H.
- 4) Nurliana, S.Ag.

Data hasil dari validasi dilakukan oleh validator dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Hasil Validasi *E-modul* Berbantuan aplikasi *Flipbook maker pro* pada Materi Qurban dan Aqiqah Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Validitas *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* dapat dilihat melalui lembar hasil uji validitas *e-modul* yang dikembangkan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Hasil analisis setiap aspeknya bisa dilihat pada bagian belakang halaman **lampiran**. Secara umum hasil validasi *E-modul* Berbantuan aplikasi *Flipbook maker pro* pada Materi Qurban dan Aqiqah Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat dilihat pada tabel berikut ini:

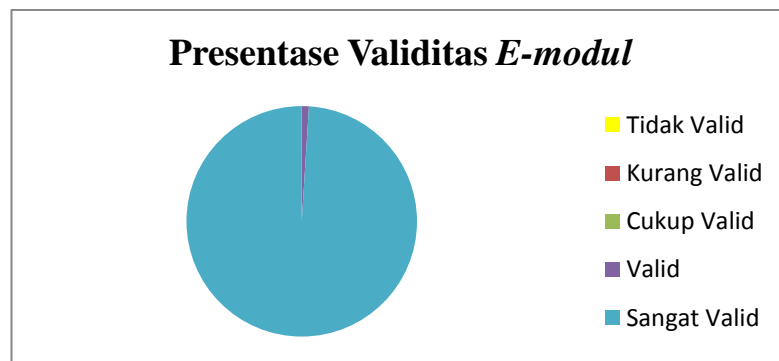
Tabel 4.2 Hasil Validasi *E-modul*

No	Aspek Penilaian	Validator				Skor	Max	%	Kategori
		1	2	3	4				
1	Kelayakan Isi	56	51	57	55	219	240	91,25 %	Sangat Valid
2	Kelayakan Penyajian	45	38	38	42	163	180	90,55 %	Sangat Valid
3	Kelayakan Bahasa	45	39	36	41	161	180	89,44 %	Sangat Valid
Jumlah		146	128	131	138	543	600	90,5%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil dari keseluruhan jumlah angka yang divalidasi oleh empat orang validator pada tabel di atas, didapatkan bahwa *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti berada pada presentase 81-100% atau lebih tepatnya berjumlah 90,5%. Sehingga secara umum *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dinyatakan sangat valid berdasarkan mutu kelayakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Riduwan dalam Maryana (2019) yang menjelaskan bahwa sebuah instrument akan dinyatakan layak atau pantas digunakan, dengan syarat memiliki nilai validitas $\geq 61\%$ atau dengan penjelasan kategori yaitu valid dan sangat valid. Maka jika *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti setelah diuji validitas memiliki nilai hasil $\leq 61\%$ maka akan dinyatakan tidak layak.

Lembar validasi *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah dapat dilihat pada **lampiran**. Butir pertanyaan pada uji validitas *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan

aqiqah di atas berjumlah 30 pertanyaan, terdapat 1 buah butir pertanyaan yang memiliki kriteria “valid” dengan presentase 80% dengan butir pertanyaan “Keterangan gambar lengkap”. Selain dari itu, hasil uji validitas dinyatakan “sangat valid” pada 29 butir pernyataan lainnya. Berikut hasil validasi *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah dalam bentuk diagram lingkaran:



Gambar 4.21 Diagram Validitas *E-modul*

Saran-saran yang diberikan oleh validator terhadap produk yang dirancang yaitu:

- a) Materi Qurban dan Aqiqah hendaknya lebih jelas dan dapat dipahami oleh siswa.
- b) Perbaiki bahasa-bahasa yang membuat siswa menimbulkan penafsiran ganda.
- c) *E-modul* data dibuat lebih efektif agar siswa lebih mudah dalam membaca dan memahaminya, missal ditambahkan *mind map*, ilustrasi beserta gambar, dll.

3. EXPERIMENTING (PENGUMPULAN DATA)

QURBAN DAN AQIQAH

PENGERTIAN

Kata Qurban berasal dari bahasa Arab *Qaraba* yang artinya "dekat". Maka dari itu, tujuan berkurban adalah untuk taqarrub "mendekatkan diri" (El-Fikri, 2014: 112). Dari segi istilah, ibadah korban adalah satu bentuk amalan yang dilakukan dengan niat untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT, pada waktu tertentu iaitu bermula selepas selesainya solat hari raya Aidul Adha (10 Zulhijjah) dan pada hari-hari Tasyrik (11, 12, dan 13 Zulhijjah (Sarip dkk, 2019: 152). Dalam KBBI (2012), "Qurban adalah persembahan kepada Allah (seperti biri-biri, sapi, unta yang disembelih pada hari lebaran Haji) sebagai wujud ketaatan muslim kepada-Nya".

Dalam sumber lain, ditemukan definisi qurban menurut Wahbah Zuhaili dalam bukunya yang artinya: "Penyembelihan hewan yang khusus dengan niat mendekatkan diri (kepada Allah Swt pada yang waktu khusus pula atau penyembelihan hewan untuk mendekatkan diri kepada Allah pada hari qurban".

Sedangkan Aqiqah secara bahasa berasal dari kata *Aqqa* yang berarti mencukur atau memotong (Pakarya, 2020: 33). Menurut al-Azhariy dalam "al-Tahdzib" yang mengutip pernyataan Abu 'Ubaid, bahwa "Aqiqah pada mulanya berarti "rambut yang ada pada kepala seorang bayi ketika ia dilahirkan." Aqiqah juga berarti "kambing yang disembelih untuk anak yang baru dilahirkan.

Sedangkan aqiqah menurut istilah adalah "Penyembelihan yang dilakukan untuk anak pada hari ketujuh (Adawiyah, 2021); secara bahasa adalah rambut yang tumbuh di kepala anak kemudian orang Arab memamakan "الاقية" ketika memotong rambut anak yang dengan "aqiqah" dengan adat mereka dalam memberikan nama sesuatu dengan nama kejadiannya atau yang menyimpannya"

4

Gambar 4.22 Pengertian Qurban dan Aqiqah Sebelum Revisi

3. EXPERIMENTING (PENGUMPULAN DATA)

QURBAN DAN AQIQAH

PENGERTIAN

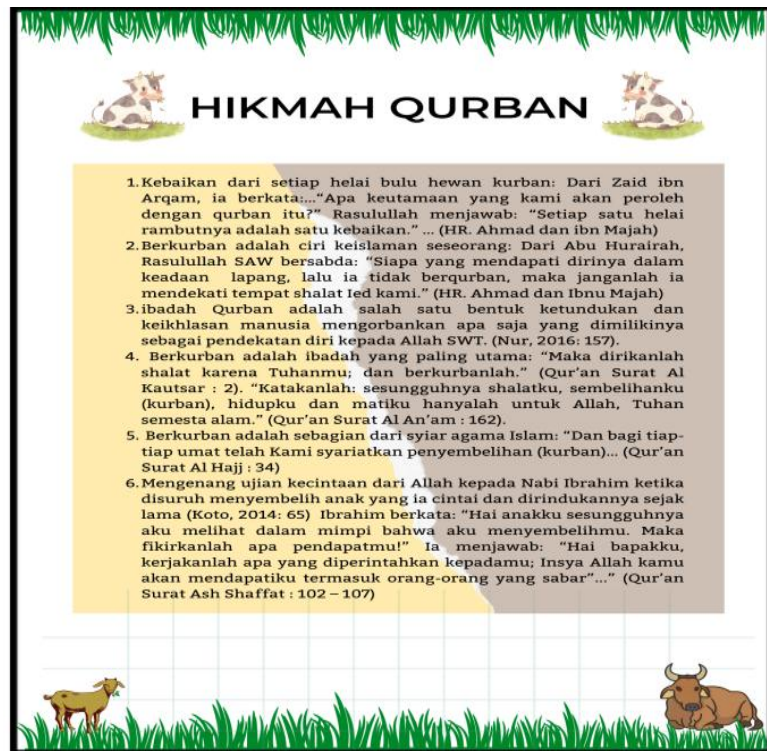
Kata Qurban berasal dari bahasa Arab *Qaraba* yang artinya "dekat". Maka dari itu, tujuan berkurban adalah untuk taqarrub "mendekatkan diri" (El-Fikri, 2014: 112). Dari segi istilah, ibadah korban adalah satu bentuk amalan yang dilakukan dengan niat untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT, pada waktu tertentu iaitu bermula selepas selesainya solat hari raya Aidul Adha (10 Zulhijjah) dan pada hari-hari Tasyrik (11, 12, dan 13 Zulhijjah (Sarip dkk, 2019: 152).

Jadi, yang dimaksud dengan Qurban adalah suatu bentuk ibadah yang disyariatkan Allah dengan caramenyembelih hewan dengansyarat dan cara yangsesuai dengan syariatIslam dan padawaktu yang telah ditetapkan yakni hari tasyriq.

Sedangkan Aqiqah secara bahasa berasal dari kata *Aqqa* yang berarti mencukur atau memotong (Pakarya, 2020: 33). Menurut al-Azhariy dalam "al-Tahdzib" yang mengutip pernyataan Abu 'Ubaid, bahwa "Aqiqah pada mulanya berarti "rambut yang ada pada kepala seorang bayi ketika ia dilahirkan." Aqiqah juga berarti "kambing yang disembelih untuk anak yang baru dilahirkan. Sedangkan aqiqah menurut istilah adalah "Penyembelihan yang dilakukan untuk anak pada hari ketujuh (Adawiyah, 2021). Jadi yang dimaksud dengan Aqiqah adalah ibadah yang disyariatkan Allah kepada kedua orang tua atas bayi yang baru dilahirkan berupa penyembelihan kambing.

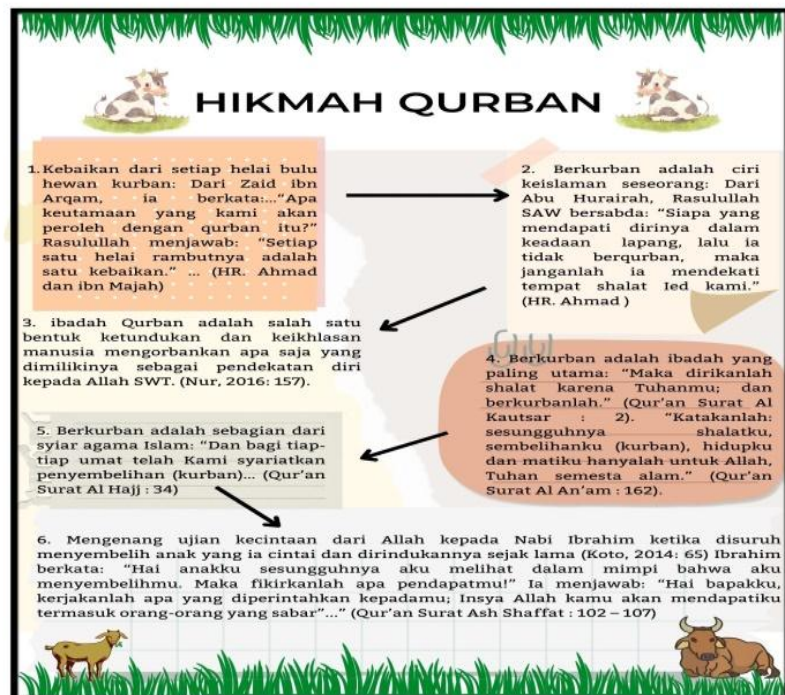
5

Gambar 4.23 Pengertian Qurban dan Aqiqah Sesudah Revisi



10

Gambar 4.24 Hikmah Qurban Sebelum Revisi



11

Gambar 4.25 Hikmah Qurban Sesudah Revisi



11

Gambar 4.26 Hikmah Aqiqah Sebelum Revisi



11

Gambar 4.27 Hikmah Aqiqah Sesudah Revisi

- b. Hasil Validasi RPP *E-modul* Berbantuan aplikasi *Flipbook maker pro* pada Materi Qurban dan Aqiqah Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Validitas RPP penggunaan bahan ajar *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* dalam pembelajaran dapat dilihat melalui lembar hasil uji validitas RPP *e-modul* yang dikembangkan untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Hasil analisis setiap aspeknya bisa dilihat pada bagian belakang halaman **lampiran**. Secara umum hasil validasi RPP penggunaan bahan ajar *E-modul* Berbantuan aplikasi *Flipbook maker pro* pada Materi Qurban dan Aqiqah Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Validasi RPP

No	Aspek Penilaian	Validator				Skor	Max	%	Kategori
		1	2	3	4				
1	Format RPP	10	9	10	9	38	40	95%	Sangat Valid
2	Isi RPP	46	41	44	47	178	200	89%	Sangat Valid
3	Bahasa yang digunakan	13	13	13	13	52	60	86,66 %	Sangat Valid
Jumlah		69	63	67	69	268	300	89,33 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil dari keseluruhan jumlah angka yang divalidasi oleh empat orang validator pada tabel di atas, didapatkan bahwa RPP yang dibuat dengan menggunakan bahan ajar *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti berada pada presentase 81-100% atau lebih tepatnya berjumlah 89,33%. Sehingga secara umum RPP dinyatakan sangat valid berdasarkan mutu kelayakan.

Butir pertanyaan pada uji validitas RPP dengan menggunakan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah sebagai bahan ajar berjumlah 15 pertanyaan, hasil uji validitas dinyatakan “sangat valid” pada semua butir pernyataan.

Saran-saran yang diberikan oleh pembimbing dan juga validator terhadap produk yang dirancang yaitu:

- a) Materi Qurban dan Aqiqah hendaknya lebih Dikembangkan lagi.
- b) Gunakan bahasa yang mudah dipahami/ dimengerti

Lembar validasi *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah dapat dilihat pada **lampiran**.

c. Hasil Validasi angket respon siswa

Validitas Hasil analisis setiap aspeknya bisa dilihat pada bagian belakang halaman **lampiran**. Secara umum hasil validasi angket respon siswa dengan penggunaan bahan ajar *E-modul* Berbantuan aplikasi *Flipbook maker pro* pada Materi Qurban dan Aqiqah Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Validator				Skor	Max	%	Kategori
		1	2	3	4				
1	Format instrumen angket respon siswa	5	4	4	5	18	20	90%	Sangat Valid
2	Penggunaan Bahasa	14	13	11	13	51	60	85%	Sangat Valid
3	Butir Pertanyaan	4	4	4	4	16	20	80%	Valid
Jumlah		23	21	19	22	85	100	85%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan bahwa hasil validasi angket respon peserta didik yang dibuat berada pada presentase 81-100% atau lebih tepatnya berjumlah 85%. Sehingga secara umum lembar validasi angket respon peserta didik dinyatakan sangat valid berdasarkan mutu kelayakan.

Butir pertanyaan pada uji validasi angket respon siswa berjumlah 5 pertanyaan, hasil uji validasi 1 butir pertanyaan dinyatakan “valid” pada butir pertanyaan “Kemudahan mengukur jawaban pertanyaan”, kemudian dinyatakan “sangat valid” pada butir pernyataan lainnya. Lembar validasi *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah dapat dilihat pada **lampiran**.

d. Hasil validasi pedoman wawancara dengan guru

Secara umum hasil validasi pedoman wawancara kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan penggunaan bahan ajar *E-modul* Berbantuan aplikasi *Flipbook maker pro* pada Materi Qurban dan Aqiqah Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Pedoman Wawancara

No	Indikator	Validator				Skor	Maks	%	Kategori
		1	2	3	4				
1	Format instrumen angket respon siswa	5	4	4	5	18	20	90%	Sangat Valid
2	Penggunaan Bahasa	14	13	13	13	53	60	88,33%	Sangat Valid
3	Butir Pertanyaan	5	4	4	4	17	20	85%	Sangat Valid
	Jumlah	24	21	21	22	88	100	88%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan bahwa hasil validasi pedoman wawancara dengan guru yang dibuat berada pada presentase 81-100% atau lebih tepatnya berjumlah 88%. Sehingga secara umum lembar validasi angket respon peserta didik dinyatakan sangat valid berdasarkan mutu kelayakan.

Butir pertanyaan pada uji validasi angket respon siswa berjumlah 5 pertanyaan, hasil uji validasi semua butir pertanyaan dinyatakan “sangat valid”. Lembar validasi *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah dapat dilihat pada **lampiran**.

b. Tahap praktikalitas

Untuk dapat melihat praktikalitas penggunaan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* dapat diketahui melalui hasil dari instrumen angket respon peserta didik dan juga wawancara dengan guru mata pelajaran. Berikut merupakan hasil yang diperoleh dari angket respon siswa dan juga hasil wawancara dengan guru.

a. Hasil angket respon peserta didik

Subjek yang dijadikan uji coba pada penggunaan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah adalah 11 orang siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama di Tiumbang Kabupaten Dharmasraya. Hasil angket respon peserta didik untuk setiap aspek penilaiannya dapat dilihat pada halaman akhir bagian **lampiran**.

Berikut adalah hasil angket respon peserta didik secara garis besar dalam penggunaan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah:

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek Penilaian	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Skor	Skor Max	%	Kategori
1	Kemudahan dalam penggunaan	5	248	275	90,18%	Sangat Praktis
2	Efisiensi waktu pembelajaran	2	99	110	90%	Sangat Praktis
3	Kesesuaian dengan materi	2	99	110	90%	Sangat Praktis
4	Daya Tarik	3	148	165	89,69%	Sangat Praktis
5	Digunakan sebagai sumber belajar mandiri	3	150	165	90,90%	Sangat Praktis
	Jumlah	15	744	825	90,18%	Sangat Praktis

Dapat dilihat pada tabel hasil dari keseluruhan siswa yang berjumlah 11 orang kelas IX.A bahwa presentase pada setiap aspeknya berada antara 89,69% sampai 90,90% dengan presentase total diperoleh hasil 90,18 kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa produk yang telah dikembangkan yaitu *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sangat praktis untuk digunakan saat proses belajar.

2. Hasil Wawancara Dengan Guru PAI

Setelah mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang sudah dikembangkan terhadap proses belajar, maka untuk

mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana praktikalitas *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* jika digunakan dalam proses mengajar juga dilakukan dengan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMP N 1 Tiumang Kabupaten Dharmasraya.

Hasil wawancara dengan guru PAI menunjukkan bahwa secara garis besar produk yang dikembangkan berupa *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sudah praktis dan dapat dijadikan bahan ajar yang mendukung buku paket bagi guru dan juga siswa dalam melakukan proses belajar dan mengajar. Hasil wawancara dengan guru PAI dapat dilihat pada **lampiran**.

4. Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah PAI dan Budi Pekerti ini disebarluaskan. Penyebaran dilakukan melalui WA dengan guru mata pelajaran PAI di SMP N 1 Tiumang dan juga melalui situs *blogspot* pribadi penulis. Sampai pada tanggal 27 Juli 2022 *blogspot* pribadi peneliti telah dilihat lebih dari 130 orang pembaca dengan 16 komentar yang berisi pandangan pembaca mengenai produk yang dikembangkan. Semua data dari hasil komentar pembaca secara garis besar diuraikan sebagai berikut:

- a. *E-modul* yang dikembangkan menarik, *E-modul* membuat pembelajaran tidak monoton dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Dalam mengembangkan *e-modul* tata letak dari setiap *item* yang ada didalamnya dibuat secara menarik. Kemudian dengan adanya *background* dan juga video pembelajaran membuat pembelajaran lebih bervariasi sehingga *e-modul* dapat

menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan komentar-komentar dari pembaca yang mengatakan bahwa:

“Modulnya sangat menarik, desainnya bagus, sehingga enak di baca”.

“Produknya sangat menarik. Di era yang sudah sangat maju ini sudah sepatutnya lebih kreatif dan inovatif dengan berbagai macam media termasuk dengan *E-modul* ini, dengan *E-modul* yang kreatif dapat menumbuhkan minat baca serta meningkatkan minat pada peserta didik dan membantu kegiatan pembelajaran yang lebih terkesan tidak monoton”.

“*E-modul* nya sangat bagus dan bisa menarik perhatian peserta didik dengan tampilan *e-modul* yg disajikan”.

- b. *E-modul* sangat sesuai dengan perkembangan teknologi 4.0.

Sejalan dari komentar-komentar yang diberikan oleh pembaca yang mengatakan bahwa:

“Dari segi konten dan tampilan sangat bagus dan menarik. Di era pendidikan 4.0 diharapkan produk seperti akan dikembangkan untuk tema yang lain”.

“Produk yang dikembangkan menarik dan kekinian, produk berupa flipbook ini dapat membantu kegiatan pembelajaran di era 4.0 yang mengutamakan penerapan teknologi modern”.

“Modul elektronik ini sangat cocok digunakan di era teknologi seperti saat ini. Alasannya; modul berbasis elektronik sesuai dengan perkembangan zaman, penyusunan modul ini juga telah melalui bimbingan dari Ahli dalam bidang pendidikan agama islam, materi disusun secara rapi dan dari sumber yang bisa dipertanggung jawabkan. Harapannya dengan modul elektronik ini dapat meminimalisir kebiasaan siswa dalam mencari materi belajar dari sumber yang belum jelas”.

“*Flipbook* seperti ini sangat diperlukan untuk menarik minat belajar para *digital native*, khususnya pelajar tingkat SMP. Kedepannya, diharapkan produk serupa bisa lebih banyak bermunculan dari para peneliti muda dari UIN Mahmud Yunus Batusangkar”.

Dari komentar-komentar yang diberikan oleh pembaca *e-modul* yang sudah disebarluaskan, dapat diketahui bahwa pada saat ini penggunaan media elektronik dalam pembelajaran sangat sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran akan membuat siswa menjadi lebih semangat untuk belajar.

- c. Sebaiknya pengembangan *e-modul* untuk pembelajaran dapat diterapkan untuk materi lain.

Kebutuhan akan materi yang dikemas dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker pro* sangat dibutuhkan untuk pemahaman materi secara maksimal oleh siswa. Pengembangan *e-modul* dengan menggunakan aplikasi *flipbook maker pro* dapat digunakan untuk berbagai materi agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Sejalan dengan komentar yang diberikan oleh pembaca yaitu:

“Sebagai guru PAI di tingkat SMP, produk yang dikembangkan oleh mahasiswa UIN BSK sangat berguna bagi kami. Diharapkan, penulis bersedia untuk memberikan pelatihan tentang prosedur mengembangkan produk serupa untuk materi pembelajaran yang lain”

B. Pembahasan

Pembelajaran PAI adalah salah satu mata pelajaran yang harus diikuti oleh siswa baik di SMP ataupun MTS. Tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya untuk sekedar membaca dan menghafal namun juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pada kenyataannya pembelajaran yang dilakukan selama ini hanya bersifat menghafal demi kepentingan ujian atau saat evaluasi dilangsungkan.

Pembelajaran PAI yang dilakukan selama ini cenderung bersifat monoton dan akan membuat siswa bosan dan menurunkan motivasi serta minat siswa dalam belajar. Guru sebagai pendidik dituntut untuk melakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan IPTEK agar siswa lebih merasa dekat dengan materi yang sebagian besar terjadi di lingkungan sekitar. Perkembangan IPTEK pada abad ke-21 mendukung proses belajar mengajar yang interaktif (Widiana & Rosy, 2021).

Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi elektronik adalah salah satu solusi untuk menjawab perkembangan dunia ilmu pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi Qurban dan Aqiqah mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Menurut Purwanti (2015) *e-modul* dapat dipahami dengan mudah karena adanya suara, gambar dan video yang ada didalamnya yang akan melibatkan lebih dari satu panca indera.

Prosedur dalam mengembangkan *e-modul* dilakukan menggunakan model penelitian 4D yang merupakan kepanjangan dari (*Define, Design, Develop* dan *Disseminate*). Berikut adalah uraian pada masing-masing tahap penelitian:

1. Define (tahap pendefinisian)

E-modul berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* yang berisi materi tentang qurban dan aqiqah dikembangkan dari hasil analisis silabus yang digunakan oleh guru PAI di SMP N 1 Tiumang Kabupaten Dharmasraya dan juga analisis sumber belajar yang digunakan berupa buku paket yang dipakai saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bahan ajar yang digunakan hanya bahan ajar yang ada di perpustakaan berupa buku paket dan kebanyakan siswa tidak memiliki pegangan buku yang lain untuk menunjang pemahaman terhadap materi.

Untuk mengatasi hal ini maka peneliti melakukan pengembangan berupa *E-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro*. Dalam pengembangan *e-modul* ini pastinya akan dibuat dengan aplikasi *flipbook maker pro* yang akan membuat tampilan *e-modul* seperti membaca buku sungguhan karena aplikasi ini dapat memberikan efek *flip* pada *file* yang berbentuk pdf. *E-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah ini diharapkan bisa membantu guru sebagai pendidik dalam

menyampaikan materi dan juga bisa membantu siswa sebagai peserta didik dalam memahami materi.

2. *Design* (tahap perancangan)

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah tahap perancangan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah dengan membuat kerangka dasar *e-modul*, memilih tipe *font* yang akan dipakai dan juga warna yang akan digunakan. *E-modul* akan disusun berdasarkan silabus yang dipakai di SMP N 1 Tiumang yang kembangkan sesuai KI dan KD yang ada pada materi qurban dan aqiqah.

Dalam melakukan pengembangan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* ini mengacu pada komponen-komponen yang seharusnya ada dalam *e-modul* yaitu:

- a. Identitas *e-modul* berupa nama satuan pendidikan, kelas, dan mata pelajaran,
- b. KI, KD dan indikator pembelajaran, petunjuk *penggunaan e-modul*
- c. Tujuan pembelajaran yang dibuat dengan rumus ABCD
- d. Halaman tugas yang dilengkapi dengan kunci jawaban, glosarium dan juga daftar kepustakaan.

Setelah pembuatan *e-modul* selesai, kemudian *e-modul* baru diedit menggunakan aplikasi *flipbook maker pro* untuk membuat tampilannya menjadi lebih menarik karena memiliki efek *flip*, audio, gambar dan juga video.

3. *Develop* (tahap pengembangan)

- a. Validitas

E-modul berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* materi qurban dan aqiqah sudah valid dan layak digunakan, hal ini berdasarkan hasil analisis validasi yang telah dilakukan oleh 4 orang validator yang terdiri dari 3 orang dosen yang terdiri dari satu orang dosen ahli teknologi pendidikan, satu orang dosen ahli media dan satu orang dosen fiqih, beserta 1 orang guru mata pelajaran PAI. Hasil analisis validasi mengenai *e-modul*

berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* yang dikembangkan diperoleh nilai sebesar 90,5% berdasarkan perhitungan Skala Likert dengan kategori sangat valid yang dilihat dari tiga aspek penilaian yaitu:

- 1) Aspek kelayakan isi dengan nilai sebesar 91,25% dengan kategori sangat valid. Maka dapat dikatakan jika materi yang ada dalam *e-modul* sudah sesuai dengan KI dan KD, materi disajikan secara lengkap mudah dimengerti dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- 2) Aspek kelayakan penyajian dengan nilai sebesar 90,55% dengan kategori sangat valid. Pada aspek kelayakan penyajian jelaslah bahwa desain *e-modul* memiliki tampilan yang menarik perhatian siswa.
- 3) Aspek kelayakan Bahasa dengan hasil nilai sebesar 89,44% dengan kategori sangat valid. Maka dapat dikatakan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* yang dibuat memiliki bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, bahasa yang digunakan mudah dipahami dan penggunaan kalimat yang jelas.

Jadi, secara keseluruhan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah dinyatakan valid. Karena penyusunan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah telah memenuhi karakteristik dari sebuah *e-modul*. Diantaranya *e-modul* yang dihasilkan memiliki instruksi yang jelas, materi yang ada di dalamnya lengkap, kemudian bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wulansari et al., 2018) yang menyatakan bahwa *e-modul* yang baik memiliki beberapa karakteristik yaitu *self instruction, self contained, stand alone, adaptif* dan juga *user friendly*.

b. Praktikalitas

Uji praktikalitas *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah dilakukan oleh 11 orang siswa kelas IX.A diperoleh presentase 90,18% dengan kategori sangat praktis. Hal ini didasarkan pada data hasil angket respon siswa yang terdiri dari 5 aspek penilaian, antara lain sebagai berikut:

- 1) Aspek kemudahan dalam penggunaan yang menunjukkan nilai sebesar 90,18% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa *e-modul* mudah untuk digunakan dan perintah yang ada dalam *e-modul* mudah untuk dipahami.
- 2) Aspek efisiensi waktu pembelajaran dengan nilai sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Maka dapat dikatakan penggunaan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* dalam pembelajaran menjadikan waktu pembelajaran lebih efisien.
- 3) Aspek kesesuaian dengan materi dengan nilai akhir sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Pada aspek ini jelaslah bahwa *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* yang dibuat memiliki materi yang lengkap dan sesuai dengan KI dan KD serta indikator pembelajaran.
- 4) Aspek daya tarik dengan hasil uji praktikalitas sebesar 89,69% dengan kategori sangat praktis. Maka dapat dikatakan bahwa *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* memiliki tampilan tampilan sampul, warna yang menarik dan dapat memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran PAI yang dilakukan.
- 5) Aspek digunakan sebagai sumber belajar yang mandiri dengan nilai yang diperoleh sebesar 90,90% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dapat belajar

secara mandiri menggunakan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* ini.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* materi qurban dan aqiqah dapat digunakan oleh siswa dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti terutama pada materi qurban dan aqiqah. Karena *e-modul* mudah dalam digunakan, waktu pembelajaran menjadi lebih efisien, dan memiliki daya tarik sehingga menumbuhkan semangat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Imansari dan Sunaryantiningsih (2017) yang menyatakan bahwa dengan adanya modul elektronik, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien serta mendukung interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa dapat memahami konsep pelajaran dan mengalami peningkatan hasil belajar

4. *Disseminate* (tahap penyebaran)

Setelah selesai melalui tahapan dan *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah PAI dan Budi Pekerti ini dinyatakan layak digunakan, maka selanjutnya dilakukan penyebaran yang merupakan tahap akhir dan model penelitian ini. Penyebaran dilakukan yaitu penyebaran dengan skala kecil melalui WA dengan membagikan *file e-modul* yang bisa dilihat secara *online* maupun *offline*, dan juga dengan cara memasukkan *link file* untuk mendownload *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* yang ada dalam *blogspot* pribadi peneliti. Link produk dapat dilihat pada **lampiran**.

Secara garis besar komentar yang diberikan oleh pembaca yaitu: *E-modul* yang dikembangkan menarik, *E-modul* membuat pembelajaran tidak monoton dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Lasmiyati dan Idris Harta (2014) yang menyatakan

bahwa dengan penggunaan *e-modul* terdapat peningkatan minat belajar dengan menggunakan *e-modul* daripada siswa yang belajar tidak menggunakan *e-modul*. Hasil penelitian oleh Anni Faridah dan Widya Afridiani (2020) menyatakan bahwa penggunaan *e-modul* dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi lebih cepat dan meningkatkan motivasi dalam belajar mandiri bagi siswa. *E-modul* yang menyediakan teks yang ringan untuk dipahami, serta gambar yang memberi pemahaman bagi siswa lebih baik, video yang tersedia dalam *e-modul* juga memberi referensi bagi siswa.

E-modul sangat sesuai dengan perkembangan teknologi 4.0. hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Dengan keunggulan yang dimiliki, media modul interaktif menjadi pilihan media yang dapat mengemas materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan hidup, sehingga membawa peserta didik pada pengalaman belajar yang nantinya bisa lebih merangsang ide kreatif serta inovatif pada era revolusi industri 4.0 (Ananda Siti Hajar dan Lutfiyah Hidayati, 2020)

C. Keterbatasan Penelitian

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* materi qurban dan aqiqah mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan. Akan tetapi, *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* ini juga memiliki keterbatasan seperti pada tahap praktikalitas hanya diuji cobakan di SMP N 1 Tiumang kabupaten Dharmasraya dan hal ini bisa saja memiliki perbedaan pendapat jika diuji cobakan pada Sekolah Menengah Pertama yang lain. Kemudian untuk subjek uji coba hanya diambil sebagian dari kelas IX.A dengan jumlah siswa tidak lengkap yaitu sebanyak 11 orang siswa. Hal ini bisa saja ada perbedaan pendapat pada siswa yang lainnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. *E-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* materi qurban dan aqiqah sudah valid dan layak digunakan, Hasil analisis validasi mengenai *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* yang dikembangkan diperoleh nilai sebesar 90,5% berdasarkan perhitungan Skala Likert.
2. Uji praktikalitas *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* pada materi qurban dan aqiqah dilakukan oleh 11 orang siswa kelas IX.A diperoleh presentase 90,18% dengan kategori sangat praktis.
3. keterbatasan penelitian ini adalah pada tahap praktikalitas hanya diuji cobakan di SMP N 1 Tiumang kabupaten Dharmasraya dan hal ini bisa saja memiliki perbedaan pendapat jika diuji cobakan pada Sekolah Menengah Pertama yang lain. Kemudian untuk subjek uji coba hanya diambil sebagian dari kelas IX.A dengan jumlah siswa tidak lengkap yaitu sebanyak 11 orang siswa. Hal ini bisa saja ada perbedaan pendapat pada siswa yang lainnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* materi qurban dan aqiqah ini layak untuk digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

B. Saran

Untuk siswa, semoga *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* ini dapat membantu siswa dalam memahami materi tentang qurban dan aqiqah saat belajar dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar. Bagi guru, semoga *e-modul* berbantuan aplikasi *flipbook maker pro* ini dapat menjadi tambahan bahan ajar saat mengajar di kelas pada materi qurban dan aqiqah. Kemudian untuk peneliti berikutnya semoga dapat melakukan pengembangan bahan ajar lainnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abidin, Z., & Walida, S. E. 2017. Pengembangan *E-modul* Interaktif Berbantuan aplikasi *Case (Creative, Active, Systematic, Effective)* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Geometri Transformasi untuk Mendukung Kemandirian Belajar dan Kompetensi Mahasiswa.
- Akmalia, Hafidhah Asni. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Al-Kusyairi, M. K. (2015). Nilai-Nilai Pendidikan dalam Hadits Ibadah Aqiqah. 12(2).
- Asmi, A. R. 2018. Pengembangan *E-modul* Berbantuan aplikasi *Flip Book Maker* Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya. 27 (10).
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan menengah. Kemendikbud. 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-modul tahun 2017*.
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Adiarta, A. 2018. Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbantuan aplikasi *Flipbook maker pro* bagi Para Guru di SMK Ti Udayana. 1(2).
- Hendriyani, Yeka. dkk. 2020. *Kvisoft Flipbook Maker*. Padang: UNP Press Padang.
- Imansari, N., & Sunaryatiningsih, I. 2017. Pengaruh Penggunaan *E-modul* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Materi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. 2 (1).
- Kamal, M. 2020. *Research And Development (R&D) Tadribat / Drill Madrasah Aliyah Class X Teaching Materials Arabic Language*. 4 (9).
- Maryana, Suaedi, Nurdin. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Powerpoint* dan *Ispring Quizmaker* Pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. 2 (2).
- Meriyanti. 2015. Memahami Karakteristik Peserta Didik. Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.

- Mulya, E. P., & Putra, A. 2017. Pembuatan *E-modul* Berbantuan aplikasi Inkuiri Terstruktur Pada Materi Gerak dan Gaya untuk Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP/MTs.
- Musfiqon & Nurdyansyah. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nafi'ah, B. 2019. Pengembangan *E-modul* Program Linear Berorientasi *Higher Order Thinking Skills* dengan Pendekatan Saintifik Untuk Siswa SMK Kelas X.
- Priatna, I. K., Putrama, I. M., & Divayana, D. G. H. 2017. Pengembangan *E-modul* Berbantuan aplikasi 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 (JANAPATI)*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/janapati.v6i1.9931>
- Purwanti, B. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model *Assure*. 3 (6).
- Rahdiyanta, D. 2016. Teknik Penyusunan Modul.
- Rusli, M., & Antonius, L. 201). Meningkatkan Kognitif Siswa SMAN I Jambi Melalui Modul Berbantuan aplikasi *E-Book Flipbook maker pro*. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 1(1). <https://doi.org/10.30865/json.v1i1.1397>
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. 2017. Modul Virtual: Multimedia *Flipbook* Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9 (2). <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Sugihartini, N., & Jayanta, N. L. 2017. Pengembangan *E-modul* Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2). <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11830>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, N.S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suparsawan, I.K. 2020. *Kolaborasi Pendekatan Saintifik Dengan Model Pembelajaran STAD*. Bandung: Tata Akbar.
- Tawab, M. 2020. Konsep Pendidikan Karakter dalam Kitab *Adāb Al-‘Ālim Wa Al-Muta’allim* Karya Kh. Hasyim Asy’ari dan Implementasinya dalam Penguatan Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Cikarang Selatan. 4(2).
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Flipbook maker pro* Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2). <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279>
- Widiana, F. H., & Rosy, B. 2021. Pengembangan *E-modul* Berbantuan aplikasi *Flipbook maker pro* pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. 2018. Pengembangan *E-modul* Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal untuk Siswa Kelas XI IPS MAN 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(1). <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>
- Zaharah, Z., & Susilowati, A. 2020. Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Media Modul Elektronik Di Era Revolusi Industri 4.0: (*Improving Students’ Learning Motivation through Electronic Module Media in the Industrial Revolution 4.0*). *BIODIK*, 6(2). <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.8950>
- Zainul, R., Oktavia, B., Guspatni, & putra, ananda. 2018. Pengenalan Dan Pengembangan *E-modul* Bagi Guru- Guru Anggota MGMP Kimia Dan Biologi Kota Padang Panjang [Preprint]. INA-Rxiv. <https://doi.org/10.31227/osf.io/yhau2>