



PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS KETERAMPILAN ABAD 21 SEBAGAI BAHAN AJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS X DI SMAN 8 KOTA MALANG

Nabil Achmad Aufani¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina², Muhammad Sulistiono³

Universitas Islam Malang

e-mail: ¹21901011095@unisma.ac.id, ²lia.nur@unisma.ac.id,

³muhammad.sulistiono@unisma.ac.id

Abstract

This research was conducted to find out how to develop 21st century skills-based E-Module teaching materials and to find out students' responses to the media that had been made. This research is a type of development research (R&D). This research was developed using the ADDIE development model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques used are observation and interviews as well as questionnaires. Based on the validation that has been done, the results obtained on the design aspect are 83% (very feasible), material aspects are 88% (very feasible), learning aspects are 98% (very feasible) and pedagogic or student responses are 90% (very feasible). While the percentage score on all aspects produces an average score of 90% in the "Very Eligible" category. Thus it can be concluded that the product of 21st century skills-based E-Module teaching materials made by researchers is suitable for use in the learning process of Islamic Religious Education and Moral Education Subjects Class X at SMAN 8 Malang City.

Kata Kunci: E-Modul, Pembelajaran Abad 21, Bahan Ajar, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha sadar bagi individu untuk mengembangkan kemampuan intelektual pengetahuan dan keilmuan, yang didalamnya terdapat aspek ajar yang meliputi belajar dan mengajar. Adapun *Pendidikan agama Islam* dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang atau lembaga pendidikan yang menanamkan pengetahuan tentang agama Islam kepada seseorang baik dalam lingkungan akademik maupun dalam praktik kehidupan sehari-hari (Syafrin et.al, 2023).

Berdasarkan penelitian Martin, et.al (2021) mengungkapkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran mata pelajaran agama islam dan budi pekerti adalah karena kurangnya pemahaman awal peserta didik. Hal tersebut dapat terlihat dari kurangnya kemampuan baca tulis Al Qur'an serta minimnya kompetensi guru dalam menggunakan metode, *bahan ajar* dan media pembelajaran.

Disisi lain menurutnya kurangnya alokasi waktu pada *pendidikan agama islam* dan budi pekerti juga menjadi penyebabnya.

Adapun berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang pendidik mata pelajaran *pendidikan agama islam* dan budi pekerti di SMAN 8 Kota Malang. Menurutnya peserta didik disana mengalami kesulitan dalam pembelajaran mata pelajaran *pendidikan agama islam* dan budi pekerti khususnya Materi Asuransi, Bank, Koperasi Syari'ah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalahah, dibuktikan dengan adanya persentase nilai ulangan harian yang rendah. Secara umum tingkat pemahaman yang rendah, sering terjadinya miskonsepsi, jenuh dengan kegiatan pembelajaran, minimnya media dan *bahan ajar* yang digunakan, serta waktu pembelajaran yang terbatas seringkali menjadi penyebabnya.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dari peserta didik kelas x di SMAN 8 Kota Malang, menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan belajar seperti memahami dan menghafal istilah-istilah pada isi materi, khususnya pada bahasan asuransi dan koperasi syari'ah, serta membaca ayat Al Qur'an atau Hadits yang berkaitan dengan materi. Disisi lain mereka juga sering kali merasa bosan dengan memahami materi melalui teks bacaan saja. Menurut mereka waktu pembelajaran untuk mata pelajaran *pendidikan agama islam* dan budi pekerti ini dirasa kurang lama, sehingga mereka kurang dapat memahami maksud dari materi yang disampaikan secara sempurna. Peserta didik menyukai suasana pembelajaran yang nyaman dan tidak tegang.

Terkait dengan hal tersebut, maka dalam meningkatkan taraf keberhasilan proses pembelajaran, pendidik perlu mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih efektif, sehingga para peserta didik dapat belajar dengan baik dan memahami apa yang dipelajarinya. Adapun Munadi (2013) berpendapat bahwa penggunaan bahan atau media alat bantu sangat membantu aktivitas daripada sebuah proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Terutama dalam membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik. Sementara itu Irawan, et.al (2019) juga menyatakan bahwa dalam upaya meningkatkan motivasi elajar perserta didik, perlu adanya pola ajar yang tidak monoton yang menggunakan metode dengan banyak variasi yang berbeda, memberikan apresiasi dalam bentuk penghargaan sehingga menciptakan persaingan dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran yang menyenangkan.

Kemudian Fitriana (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran dapat dibuat lebih efektif dan efisien dengan menggunakan perangkat pengajaran berbasis

teknologi informasi termasuk video, pelajaran interaktif, dan e-learning. Adapun Vembriarto (dalam Pulukadang et.al, 2020) *E-modul* dianggap memiliki multifungsi yang dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra, dapat digunakan secara bervariasi dan memungkinkan siswa untuk dapat mengukur dan mengevaluasi diri sendiri serta lebih percaya diri dan lain-lain. Adapun dalam memanfaatkan teknologi dan informasi yang ada, memerlukan adanya akses jaringan untuk internet (Atiqoh, 2020).

E-Modul menawarkan kemudahan navigasi interaktif, memungkinkan pengguna menampilkan gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi dengan uji formatif yang memungkinkan umpan balik dengan segera (Suarsana & Mahayukti, 2013). Hal ini sejalan dengan hasil kajian Gunawan (2018) bahwa media atau *bahan ajar* menggunakan *e-modul* dinilai potensial terhadap hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan minat dan keingintahuan pada aktivitas belajar peserta didik. Namun, di era globalisasi saat ini, kita menghadapi kesulitan dan persaingan antara individu dan kelompok untuk dapat berpikir, berkomunikasi, bertindak, dan hidup dengan sukses (Ridianingsih et.al, 2023).

Dikutip dari Sulistiono (2019) bahwa pada prinsipnya, menjaga eksistensi diri di era sebelumnya merupakan orientasi dari setiap hal yang terjadi di kehidupan nyata. Adapun Sajidan (2018) mengungkapkan bahwa dalam *Pembelajaran abad 21* pabharuan system pendidikan dibuat dengan mengedepankan aspek Learning Skill dan Literasi yang mengacu pada Empat Keterampilan (4C), meliputi: Collaboration Skill, Communication Skill, Critical Thinking Skill dan Creative Thinking Skill. Baroya (2018) mengungkapkan bahwa penerapan keterampilan *pembelajaran abad 21* ini ditandai dengan pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan pernyataan pada paparan data dan teori diatas sebelumnya, maka dalam penelitian ini peneliti tertarik serta memiliki tujuan untuk mengembangkan *bahan ajar* berupa *e-modul* berbasis keterampilan *abad 21* mata pelajaran *pendidikan agama islam* dan budi pekerti kelas x di SMAN 8 Kota Malang yang menarik, efisien dan efektif dengan harapan memudahkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta meningkatnya capaian daripada tujuan pembelajaran tersebut. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui respon peserta didik terhadap produk *bahan ajar e-modul* berbasis keterampilan *abad 21* yang telah dikembangkan.

B. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan Research and Development (R&D) yang digunakan dalam menghasilkan suatu produk dalam penelitian secara sistematis serta untuk menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut yang diperoleh melalui beberapa tahapan tertentu (Sugiyono, 2014). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Menurut Junaidi (dalam Hidayat, 2021) mengungkapkan bahwa model pengembangan ADDIE dinilai jelas, praktis dan efektif. Menurut Mulyatiningsih (dalam Rohaeni, 2020) dibandingkan model lainnya, model pengembangan ADDIE dianggap lebih masuk akal, akurat, dan komprehensif. Adapun Hidayat (2021) mengungkapkan bahwa model pengembangan ADDIE mencakup beberapa tahapan penelitian yang meliputi tahapan analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Adapun dalam penelitian ini, tahap analisis (*analysis*) meliputi tahap analisis kebutuhan, analisis tugas dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap desain (*design*) meliputi pembuatan kerangka *E-Modul*, menentukan tata letak serta pemilihan buku referensi. Tahap pengembangan (*development*) meliputi pengembangan *E-Modul* dan validasi ahli. Tahap implementasi (*implementation*) adalah tahap uji coba *E-Modul* yang telah divalidasi sebelumnya kepada peserta didik. Tahap evaluasi (*evaluation*) adalah tahap analisis data validasi ahli dan instrumen respon peserta didik yang telah diuji cobakan sebelumnya.

Di SMAN 8 Kota Malang, penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2022 hingga Mei 2023. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas X di SMAN 8 Kota Malang yang bergelut secara akademik dengan mata pelajaran *pendidikan agama Islam* materi asuransi, bank, dan koperasi syariah untuk perekonomian umat dan bisnis yang maslahah. Dalam penelitian ini ahli validator yang merupakan siswa kelas X SMAN 8 Kota Malang dengan jumlah anggota sebanyak 36 orang menguji kelayakan produk bahan ajar *E-Modul* pada bidang desain, materi, dan pembelajaran serta aspek teknis sebagai tanggapan siswa. Namun, 5 siswa tidak hadir saat pengumpulan data angket. hanya 31 tanggapan siswa yang dimasukkan dalam pengumpulan data tanggapan.

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian kali ini menggunakan teknik observasi dan wawancara serta penyebaran kusioner. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui bentuk-bentuk kebutuhan yang diperlukan dalam pembelajaran. Sebagaimana Sugiyono (2014) Wawancara digunakan untuk mengajukan pertanyaan tentang suatu masalah. Sementara itu,

kuesioner digunakan untuk mengukur kelayakan produk dan reaksi siswa terhadap sumber pengajaran *E-Modul* yang baru dibuat. Penyebaran kuesioner merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menyebarkan seperangkat pertanyaan dan pernyataan secara tertulis atau tidak kepada responden (Sugiyono, 2014).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif pada penelitian kali ini adalah hasil validasi berupa komentar dan saran yang diberikan oleh ahli desain, materi dan pembelajaran. Hasil dari analisis kualitatif ini akan digunakan sebagai masukan dan saran untuk memperbaiki produk *bahan ajar E-Modul* yang dikembangkan. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh melalui hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain, ahli materi, ahli pembelajaran dan respon peserta didik yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun hasil dari analisis data kuantitatif tersebut kemudian diolah kembali menggunakan rumus (Arifin dalam Tias, 2021) serta rumus rata-rata untuk menghitung persentase hasil penilaian.

Setelah diolah dengan rumus, kemudian data tersebut disesuaikan menggunakan kriteria hasil validasi untuk menentukan tingkat validitas/kelayakan dari produk yang telah dikembangkan. Adapun klasifikasi penilaian validasi produk *bahan ajar E-Modul* berbasis Keterampilan *Abad 21* pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Hasil Kelayakan Validasi

Skor	Kriteria	Skor
0-20%	Tidak Valid/ Layak	0-20%
21%-40%	Kurang Valid/ Layak	21%-40%
41%-60%	Cukup Valid/ Layak	41%-60%
61%-80%	Valid/ Layak	61%-80%
81%-100%	Sangat Valid/ Layak	81%-100%

Berdasarkan kriteria kualifikasi hasil validasi oleh Budiarti (2017) di atas maka jika semua indikator penilaian pada validitas instrumen memiliki nilai persentase >20%, maka produk pengembangan *bahan ajar E-Modul* dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar pada tabel di atas.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk *bahan ajar E-Modul* berbasis keterampilan *abad 21* mata pelajaran *pendidikan agama islam* dan budi

pekerti kelas x pada materi asuransi, bank, koperasi syariah untuk perekonomian umat dan bisnis yang maslahah. Penelitian pengembangan ini dilakukan di kelas x SMAN 8 Kota Malang untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan produk ini pada proses pembelajaran yang dapat dilihat dari kemenarikan efektifitas dan efisiensi atau kemudahan penggunaan produk *bahan ajar E-Modul* berbasis keterampilan abad 21 yang dikembangkan. Adapun berdasarkan prosedur penelitian yang ada, diperoleh hasil:

1. Tahap Analisis

Pengembangan ADDIE diawali dengan tahap analisis. Analisis saat ini dibagi menjadi dua komponen yaitu analisis kebutuhan dan analisis tugas yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan pendidik dan peserta didik kelas X di SMAN 8 Kota Malang. Peneliti melakukan wawancara dengan salah seorang pendidik mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMAN 8 Kota Malang. Menurutnya peserta didik disana mengalami kesulitan dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti khususnya Materi Asuransi, Bank, Koperasi Syari'ah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah, dibuktikan dengan adanya persentase nilai ulangan harian yang rendah. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian Alhasny (2022) menyatakan bahwa dalam materi prinsip dan praktik ekonomi islam (Asuransi, Bank, Koperasi Syari'ah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah), peserta didik mengalami kesulitan belajar dengan dibuktikan dengan perolehan rata-rata hasil belajar dengan presentase 43% peserta didik dari 100% yang tuntas dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik ditemukan bahwa tingkat pemahaman yang rendah, sering terjadinya miskonsepsi, jenuh dengan kegiatan pembelajaran, minimnya media dan *bahan ajar* yang digunakan, serta waktu pembelajaran yang terbatas seringkali menjadi penyebabnya. Hal ini sesuai dengan temuan wawancara dengan peserta didik, mereka melaporkan bahwa mereka mengalami kesulitan memahami dan menafsirkan kata-kata yang digunakan dalam materi pelajaran dan membaca ayat-ayat Al-Qur'an atau Hadits yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Disisi lain, dengan mengacu pada materi diatas maka peneliti juga melakukan analisis tugas yang memuat unsur materi, konsep dan pembelajaran yang dilakukan dengan cara menelaah kembali capaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka. Berdasarkan Permendikbudristek No. 58 Tahun 2022 tentang Capaian

Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. Melalui hal tersebut didapatkan hasil analisis struktur materi, konsep dan pembelajaran Asuransi, Bank, Koperasi Syari'ah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalahah yang sesuai pada Fase E kategori Elemen Fiqih.

Berkaitan dengan banyaknya faktor yang disebutkan di atas, peneliti ingin membuat *bahan ajar* yang menarik bagi peserta didik dan meningkatkan minat mereka dalam belajar serta memiliki kategori yang memungkinkan untuk belajar secara individual. Selain itu bahan ajar yang dapat membuat pembelajaran menjadi efektif dan efisien tanpa mengurangi kualitas dari pembelajaran yang dilakukan juga menjadi catatan bagi peneliti. Sebagaimana menurut Cecep (dalam Prasetya, et al., 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran elektronik yang dapat diakses oleh peserta didik memiliki manfaat dan karakteristik yang tak serupa. Ditinjau dari segi manfaatnya media elektronik dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik, interaktif serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu sehingga menjadikan hasil daripada pembelajaran lebih optimal dan berkualitas.

Hal tersebut dapat diperoleh melalui *bahan ajar E-Modul*, yaitu sumber belajar mandiri yang dapat memuat unsur-unsur yang menarik dan prasyaratnya sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif. Disisi lain *E-Modul* yang dikembangkan juga perlu memiliki orientasi pembelajaran *abad 21* yaitu keterampilan dalam berkomunikasi, berkolaborasi, berfikir kritis dan kreatif oleh peserta didik. Hal tersebut sebagai jawaban bahwa dalam era globalisasi yang ada saat ini, kita dihadapkan dengan tantangan dan persaingan antar individu dan kelompok untuk dapat memiliki sebuah keterampilan berfikir, berkomunikasi, bertindak dan menjalani kehidupan dengan baik (Ridianingsih et.al, 2023). Adanya penggunaan *bahan ajar E-Modul* yang berbasis keterampilan abad 21 diharapkan dapat meningkatkan kualitas dari hasil belajar terhadap capaian atau tujuan pembelajaranyang diinginkan sebelumnya.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan *bahan ajar E-Modul* sesuai kebutuhan yang diperlukan, yaitu mencakup materi, konsep dan pembelajaran yang sesuai dengan materi asuransi, bank, koperasi syariah untuk perekonomian umat dan bisnis yang masalahah pada kurikulum merdeka fase e kategori elemen fiqih. Langkah-langkah pembuatan *E-Modul* adalah sebagai berikut: 1) Memilih media/sumber

pengajaran dan metodologi pembelajaran yang terbaik. Pada titik ini, penting untuk fokus pada sifat dan kompetensi yang perlu dipelajari serta sifat peserta didik atau pengguna modul. 2) Membangun atau mengimplementasikan modul. Tujuan pembelajaran, sumber daya, kegiatan, dan elemen pendukung lainnya semuanya dapat ditemukan di komponen modul, antara lain. 3) Pembuatan perangkat penilaian tambahan dengan komponen kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Selain itu, *E-Modul* yang disusun juga harus memperhatikan beberapa elemen-elemen penting untuk menghasilkan modul pembelajaran yang efisien dan efektif, meliputi format, organisasi, daya Tarik, ukuran huruf, spasi kosong dan konsistensi.

Adapun berdasarkan hal diatas maka desain dari isi *E-Modul* memuat beberapa komponen seperti Sampul, Instruksi dan Penggunaan *E-Modul*, Fitur-fitur tentang *E-Modul*, Kata Pengantar, Daftar Isi, Deskripsi Singkat, Capaian dan Tujuan Pembelajaran, Do'a Belajar, Ayo Kita Membaca Al Qur'an, Infografis Pembelajaran, Tadabbur, Wawasan Islami dan Aktivitas Peserta Didik, Latihan Soal (ayo berlatih), Rangkuman (khulasah), Informasi Tambahan (ma'lumat), Penilaian Afektif, Kognitif dan Psikomotorik, Daftar Pustaka, dan Profil Penulis.

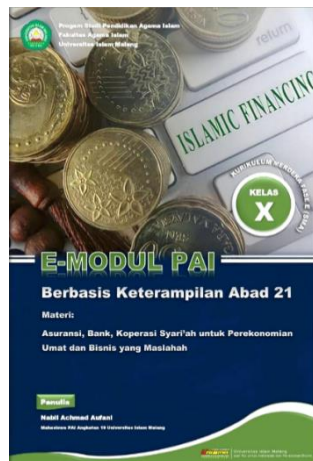
3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan adalah tahap meralisasikan produk yang sudah di desain sebelumnya yaitu pengembangan produk *bahan ajar* berupa *E-Modul* berbasis keterampilan *abad 21*. Tahap ini memuat dua point yaitu pengembangan *E-Modul* itu sendiri dan validasi ahli yang dipakai untuk mengukur dan memperhitungkan tingkat kelayakan dari produk yang dibuat sebelum diuji cobakan pada peserta didik dalam pembelajaran.

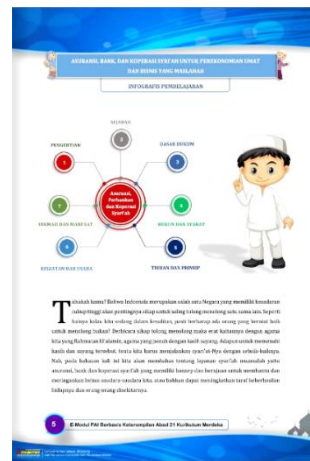
Pengembangan produk *E-Modul* dilakukan menggunakan software microsoft word dan flipbook maker versi corporation. Adapun *E-Modul* yang dikembangkan memiliki fitur audio, video, quiz digital dan akronim istilah agar materi mudah untuk difahami. Selain itu, peserta didik dapat menggunakan *E-Modul* ini melalui software apapun seperti handphone, laptop, notebook dan lain-lain sehingga dapat dengan mudah, kapanpun dan dimanapun oleh pengguna.

Validasi pada tahap ini memuat validasi desain, materi dan pembelajaran. Ahli validator desain dan materi pada produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah dosen Universitas Islam Malang, sedangkan validator pembelajaran adalah pendidik mata pelajaran *pendidikan agama islam* dan budi pekerti di SMAN Kota Malang. Adapun validasi produk *bahan ajar E-Modul* berbasis keterampilan abad 21

yang telah dikembangkan mendapatkan kritik dan saran dari validator. *Bahan ajar E-Modul* berbasis keterampilan *abad 21* dapat dilihat pada gambar 1, sebagai berikut:



(a)



(b)

Gambar 1 (a) Sampul *bahan ajar E-Modul* berbasis keterampilan *abad 21*,
(b) Infografis Pembelajaran

Adapun bentuk dari isi materi pada *bahan ajar E-Modul* berbasis keterampilan *abad 21* dapat dilihat pada gambar 2, sebagai berikut:



Gambar 2 Penyajian materi pada *bahan ajar E-Modul* berbasis keterampilan *abad 21*

Hasil validasi pada aspek desain, materi dan pembelajaran secara lebih detail disajikan sebagai berikut:

Tabel 2 Jumlah total dan Persentase Aspek Desain, Materi dan Pembelajaran

No	Aspek Validasi	Jumlah Total Jawaban	Jumlah Persentase
1	Desain	50	83%
2	Materi	53	88%
3	Pembelajaran	44	98%

Hasil dari penilaian ahli desain dengan persentase sebesar 83% (sangat valid/layak), ahli materi/isi dengan persentase sebesar 88% (sangat valid/layak), ahli pembelajaran dengan persentase sebesar 98% (sangat valid/layak). Adapun hasil persentase untuk setiap aspek pada tabel diatas diambil dari jumlah total jawaban dibagi dengan jumlah item pertanyaan yang ada. Dengan demikian maka produk dianggap layak untuk digunakan dan diuji cobakan pada pembelajaran *pendidikan agama islam* dan budi pekerti materi asuransi, bank, koperasi syariah untuk perekonomian umat dan bisnis yang masalah bersama dengan peserta didik.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba produk yang telah dilakukan validasi oleh para validator dan direvisi sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan diuji cobakan secara terbatas kepada subjek peserta didik kelas X SMAN 8 Kota Malang tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 36 peserta didik. Setelah peserta didik menggunakan *E-Modul*, peneliti membagikan kusioner berupa lembar instrumen respon kepada peserta didik yang dibagikan kepada sekian peserta didik. Mereka diminta untuk memberikan validasi respon pada *E-Modul* selama proses uji coba produk. Selanjutnya, hasil dari validasi respon peserta didik untuk butir pertanyaan pada setiap kusioner memiliki persentase penilaian yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 2 Skor Persentase Validasi Instrumen Respon Peserta Didik

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Skor Persentase Skala Penilaian (%)				
			5	4	3	2	1
1	Kepraktisan Penggunaan	E-Modul mudah digunakan	65	32	3	0	0
		Isi materi mudah difahami	58	39	3	0	0
		Saya mudah mencari informasi yang saya butuhkan	52	42	3	3	0
2	Daya Tarik	Saya mendapat materi dari gambar, audio dan video yang disajikan	45	48	3	3	0
		Penyajian materi melalui gambar, audio dan vidieo dalam E-Modul ini menarik	48	39	13	0	0

		Komposisi warna yang digunakan sangat baik	39	45	13	3	0
3	Efisiensi	E-Modul efisien dan efektif untuk digunakan	65	35	0	0	0
		Bahasa yang digunakan pada E-Modul mudah difahami	65	32	0	3	0
		Saya bisa dengan mudah mengakses tautan yang disajikan dalam bahan ajar E-Modul	71	26	3	0	0
		Saya dapat masuk dan keluar dari E-Modul sesuai keinginan	71	23	3	3	0

Hasil persentase diatas diambil dari jumlah kriteria penilaian dari setiap skala mulai dari tertinggi sampai dengan terendah, kemudian dibagi jumlah total dari peserta didik yang mengisi lembar kusioner validasi respon peserta didik. Pada item pertanyaan pertama, rata-rata hasil persentase yang diperoleh adalah skala satu dengan nilai 5 point (sangat setuju) sebesar 65%, skala dua dengan nilai 4 point (setuju) sebesar 32%, dan skala tiga dengan nilai 3 point (kurang setuju) adalah 3%, sehingga total keseluruhan persentase adalah 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan produk *bahan ajar E-Modul* yang telah dikembangkan pada penelitian kali ini dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik.

Item pertanyaan kedua, rata-rata hasil persentase yang diperoleh adalah skala satu dengan nilai 5 point (sangat setuju) sebesar 58%, skala dua dengan nilai 4 point (setuju) sebesar 39%, dan skala tiga dengan nilai 3 point (kurang setuju) sebesar 3%, sehingga total keseluruhan persentase adalah 100%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat dengan mudah memahami isi materi yang terdapat pada *bahan ajar E-Modul* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Flipbook Maker Versi Coropration serta mempunyai fitur-fitur menarik dan memudahkan peserta didik dalam belajar.

Item pertanyaan ketiga, rata-rata hasil persentase yang diperoleh pada butir ini adalah skala satu dengan nilai 5 point (sangat setuju) sebesar 52%, skala dua dengan nilai 4 point (setuju) sebesar 42%, skala tiga dengan nilai point 3 (kurang setuju) sebesar 3% dan skala empat dengan nilai point 2 (cukup setuju) sebesar 3%, sehingga total keseluruhan persentase adalah 100%. Adapun item pertanyaan keempat, diperoleh hasil rata-rata persentase yaitu skala satu dengan nilai 5 point (sangat setuju) sebesar 45%, skala dua dengan nilai 4 point (setuju) sebesar 48%, skala tiga dengan nilai 3 point (kurang setuju) sebesar 3%, dan skala empat dengan nilai 2 point (cukup setuju) sebesar 3%, sehingga total keseluruhan persentase

adalah 100%. Dari kedua hasil rata-rata persentase tersebut maka dapat diketahui bahwa peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mencari dan memahami materi melalui fitur-fitur yang ada pada produk *bahan ajar E-Modul* yang dikembangkan.

Berikutnya item pertanyaan kelima, hasil rata-rata persentase yang diperoleh adalah skala satu dengan nilai 5 point (sangat setuju) sebesar 48%, skala dua dengan nilai 4 point (setuju) sebesar 39% dan skala 3 dengan nilai 3 point (kurang setuju) sebesar 13%, sehingga total persentase adalah 100%. Disisi lain pada item pertanyaan keenam, rata-rata persentase adalah skala satu dengan nilai 5 point (sangat setuju) sebesar 39%, skala dua dengan nilai 4 point (setuju) sebesar 45%, skala tiga dengan nilai 3 point (kurang setuju) sebesar 13%, dan skala empat dengan nilai 2 point (cukup setuju) sebesar 3%, sehingga total persentase adalah 100%. Kedua hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan produk *bahan ajar E-Modul* yang dikembangkan menggunakan software Microsoft Word dan Flipbook Maker Versi Corporation sangat diminati dan terlihat menarik bagi peserta didik, sehingga membuat mereka lebih termotivasi dalam belajar.

Pada item pertanyaan kedelapan, rata-rata hasil persentase yang diperoleh adalah skala satu dengan nilai 5 point (sangat setuju) sebesar 65%, skala dua dengan nilai 4 point (setuju) sebesar 32%, dan skala empat dengan nilai 2 point (cukup setuju) sebesar 3%, sehingga total persentase adalah 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemilihan bahasa yang digunakan dalam produk *bahan ajar E-Modul* yang dikembangkan dapat dengan mudah difahami oleh peserta didik.

Pada item pertanyaan kesembilan, rata-rata hasil persentase respon peserta didik adalah skala satu dengan nilai 5 point (sangat setuju) sebesar 71%, skala dua dengan nilai 4 point (setuju) sebesar 26%, dan skala tiga dengan nilai 3 point (kurang setuju) sebesar 3%, sehingga total persentase adalah 100%. Sedangkan pada item pertanyaan kesepuluh, rata-rata hasil persentase respon peserta didik adalah skala satu dengan nilai 5 point (sangat setuju) sebesar 71%, skala dua dengan nilai 4 point (setuju) sebesar 23%, skala tiga dengan nilai 3 point (kurang setuju) sebesar 3% dan skala empat dengan nilai 2 point (cukup setuju) sebesar 3%, sehingga total persentase adalah 100%.

Kedua hasil persentase diatas menunjukkan bahwa penggunaan produk *bahan ajar E-Modul* dinilai secara positif sebagai bahan ajar yang fleksibel yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, peserta didik juga dapat dengan mudah mengakses produk *bahan ajar E-Modul* tanpa memerlukan adanya aplikasi

atau alat pendukung lain. Sedangkan hasil dari validasi respon peserta didik untuk butir pertanyaan pada setiap kusioner dipersentase secara keseluruhan. Adapun berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil persentase dari respon peserta didik sebesar 90%.

Adapun dari hasil persentase tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil daripada respon peserta didik terhadap produk *bahan ajar E-Modul* berbasis keterampilan *abad 21* pada mata pelajaran *pendidikan agama islam* dan budi pekerti kelas x materi asuransi, bank, koperasi syariah untuk perekonomian umat dan bisnis yang masalah adalah sangat baik. Dengan demikian, maka adanya penggunaan *bahan ajar* modul pada mata pelajaran *pendidikan agama islam* dinilai dapat meningkatkan kemenarikan dan ekefekifan pembelajaran yang ada (Hakim, 2020). Sementara itu hasil validasai pada penelitian yang dilakukan oleh Kahfi (2018) juga menyatakan bahwa modul dinilai sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar mata pelajaran *pendidikan agama islam*.

5. Tahap Evaluasi

Setelah melakukan validasi ahli oleh para ahli validator, uji coba produk dan validasi respon peserta didik terkait dengan produk *E-Modul* yang dikembangkan, maka tahapan selanjutnya adalah Evaluasi (evaluation). Tahap ini merupakan tahap terakhir pada penelitian kali ini. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis total keseluruhan aspek berdasarkan data hasil validasi ahli dan kusioner respon dari peserta didik. Hasil analisis data yang dilakukan pada kegiatan ini nantinya dapat digunakan sebagai tolak ukur dalam proses pengembangan yang dirasa belum optimal pada penelitian selanjutnya.

Tabel 3 Skor Rata-rata Persentase Seluruh Aspek

No	Aspek	Skor Persentase
1	Desain	83%
2	Materi/Isi	88%
3	Pembelajaran/Pedagogik	98%
4	Teknikal/Instrumen Respon Peserta Didik	90%
Jumlah Total		359%
Jumlah Rata-rata Persentase		90%

Hasil skor rata-rata persentase seluruh aspek yang telah diolah menunjukkan bahwa seluruh indikator penilaian pada instrumen validasi diperoleh validitas sebesar 90%. Sehingga, berdasarkan kriteria kualifikasi hasil validasi pada

tabel 3.4 maka produk pengembangan *bahan ajar E-Modul* dinyatakan sangat valid dan layak digunakan sebagai *bahan ajar* mata pelajaran *pendidikan agama islam* dan budi pekerti materi asuransi, bank, koperasi syari'ah untuk perekonomian umat dan bisnis yang maslahah.

D. Simpulan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk *bahan ajar* berupa *E-Modul* berbasis keterampilan *abad 21* untuk mata pelajaran *pendidikan agama islam* dan budi pekerti kelas x pada materi asuransi, bank, koperasi syari'ah untuk perekonomian umat dan bisnis yang maslahah. *E-Modul* yang dikembangkan memiliki fitur audio, video, quiz digital dan akronim istilah untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, peserta didik dapat menggunakan *E-Modul* ini melalui software apapun seperti handphone, laptop, notebook dan lain-lain sehingga dapat dengan mudah, kapanpun dan dimanapun oleh pengguna.

E-Modul ini dinyatakan sangat valid/layak berdasarkan hasil rata-rata persentase skor seluruh aspek validasi sebesar 90%. Yaitu penilaian ahli desain dengan persentase sebesar 83% (sangat valid/layak), ahli materi/isi dengan persentase sebesar 88% (sangat valid), ahli pembelajaran dengan persentase sebesar 98% (sangat valid) serta instrumen respon peserta didik dengan persentase sebesar 90% (sangat valid). Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa *E-Modul* berbasis keterampilan *abad 21* sebagai *bahan ajar* mata pelajaran *pendidikan agama islam* dan budi pekerti kelas x di sman 8 kota malang dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan sebagai *bahan ajar*.

Adapun bagi peneliti selanjutnya produk ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan lebih banyak tampilan dan fitur-fitur tambahan yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih termotivasi lagi untuk belajar. Selain itu juga dapat mengembangkan indikator dan tujuan pembelajaran lebih dari untuk meningkatkan keterampilan abad 21 sehingga nantinya diharapkan peserta didik dapat mempunyai keterampilan yang unggul serta hasil belajar yang baik dan memuaskan.

Daftar Rujukan

Alhasny, Chadijah. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model*

- Pembelajaran Snowball Throwing pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Pokok Prinsip dan Praktik Ekonomi Islam Kelas XI IPA 1 SMA Negeri Palu. Jurnal Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, Vol 1 (1), 35-52.*
- Baroya, Epi Hifmi. (2018). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman, Vol 1 (1), 101-115.
- Budiarti, A. (2017). *Pengembangan Media Pop-up Book Pada Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar*. Journal of Chemical Information And Modeling, Vol 53 (9), 1689-1699.
- Fitriana. (2021). *Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi dan Informasi dalam Proses Pembelajaran Ppkn*. In Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya, Vol 3 (3), 35-37.
- Gunawan, Hendri. (2018). *Efektivitas Penggunaan E-Modul terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Palembang.
- Hidayat, Fitria., & Nizar, Muhammad. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam, Vol 1 (1), 30.
- Prasetya, Wirawan, Sindu. (2017). *Pengembangan E-modul pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model Problem Based Learning di SMKN 2 Tabanan*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol 14 (1), 98.
- Indrani Martin, Nur Alim, Aisyah Mu'min. (2021). *Analisis Problematika Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas: Studi Kasus di SMA Negeri 1 Bondoala*. Jurnal Pendidikan Islam, Vol 2 (2).
- Irawan, R., Haq, A., & Atiqah Bela Dina, L. N. (2019). *Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTs Ahysim Asyari Kota Batu*. VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam, Vol 4 (6).
- Kahfi, Ashabul. (2018). *Pengembangan Modul Pendidikan Agama Islam berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Siswa Kelas X SMAN 8 Maros*. Makassar: UNIS Alauddin Makassar. Skripsi tidak diterbitkan.
- Atiqah Bela Dina, L. N. (2020). *Respon Orang Tua Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19*. THUFULI: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol 2 (1), 47-52.
- Lukman Nul Hakim. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbentuk Modul dengan Model Borg dan Gall Terhadap Siswa Kelas XI Semester Ganjil di SMANegeri 2 Situbondo Tahun Pelajaran 2015/2016*. Nusantara Jurnal of Islamic Studies, Vol 1 (1), 51-64.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Pulukadang, Wiwi T, Hamzah B Uno, Haris Panai, Keysar Panjaitan. (2020). *Integrated Learning Module Development on Departement of PGSD Students*.

- Gorontalo State University, Indonesia. International Journal of Advanced Engineering, Management and Science*, Vol 6 (7): 347-355.
- Ridianingsih, Swastanti Dwi., Aini, Meliyana., Yunitasari, Indah. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran THINK PAIR SHARE (TPS) Berbasis LESSON STUDY untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Mahasiswa*. Jurnal Kiprah Pendidikan, Vol 2 (1), 91-97.
- Rohaeni, Siti. (2020). *Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Instruksional, Vol 1 (2), 122-130.
- Sajidan, Baedhowi, Triyanto, Totalia, S. A., & Masykuri, M. (2018). *Peningkatan Proses Pembelajaran Dan Penilaian Pembelajaran Abad 21 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). *Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika, Vol. 2 (3), 193-200.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiono, Muhammad. (2019). *Implementasi Hybrid Learning Menggunakan Aplikasi Edmodo Pada Mata Kuliah Metode Penelitian Kualitatif*. Elementaria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam, Vol 1 (1), 57-67.
- Syafrin, Yulia., Kamal, Muhiddinur., Arifmiboy., Husni, Arman. (2023). *Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. EDUVATIVO: Jurnal Pendidikan, Vol 2 (1), 72-77.
- Tias, D. E. Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Cutter (Cube Latter) untuk Kelas 1 Sekoah Dasar*. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, Vol 2 (1), 30-39.