JOURNAL of Teaching and Learning Research

Vol. 6, No. 2, pp. 97-110, 2024 **e-ISSN: 2656-9086**

Pengembangan E-Modul PAI Berbasis Canva Materi Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru

Zizka[1], **Arifuddin**[2]
Institut Agama Islam Negeri Palopo[1,2]
**Contributor Email: zizka0165_mhs19@iainpalopo.ac.id*

Abstrak

Bahan ajar yang hanya berupa buku cetak tebal membuat sebagian siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo kesulitan memahami materi Pendidikan Agama Islam (PAI) dan cepat bosan, padahal mereka lebih suka membuka telepon genggam daripada membaca buku. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kebutuhan siswa, menguji validitas, serta menguji kepraktisan e-modul PAI berbasis Canva pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dan dilaksanakan pada Agustus 2023 di kelas VIII C. Data dikumpulkan melalui wawancara, lembar validasi yang diisi oleh satu ahli media dan dua ahli materi, serta angket kepraktisan yang diisi oleh dua guru PAI dan 16 siswa, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala Likert 1 sampai 4. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa belum pernah menggunakan bahan ajar digital dan menilai buku cetak kurang menarik. E-modul memperoleh skor validasi 77,08% dari ahli media (valid) dan 90% dari ahli materi (sangat valid). Kepraktisan menurut guru mencapai 96,5% dan menurut siswa 89,6%, keduanya sangat praktis. E-modul layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung. Keefektifannya terhadap hasil belajar belum diuji dan perlu diteliti pada sampel yang lebih besar.

Kata Kunci: *e-modul, Canva, pendidikan agama Islam, model ADDIE.*

A. Pendahuluan

Pendidikan agama Islam (PAI) di sekolah bertujuan untuk membentuk peserta didik yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjamin hak setiap peserta didik untuk memperoleh pendidikan agama sesuai dengan agama yang dianutnya (Indonesia, 2003, Pasal 12 ayat 1 huruf a). Pemenuhan hak itu di dalam

kelas bergantung pada bahan ajar dan media yang digunakan guru, karena keduanya menentukan apakah materi tersampaikan kepada siswa dengan jelas.

Materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru menuntut perubahan sikap. Al-Qur'an memerintahkan untuk berbuat baik kepada kedua orang tua dan melarang anak mengucapkan kata "ah" kepada mereka (Q.S. Al-Isra/17:23; Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019). Al-Qur'an juga mengaitkan syukur kepada Allah dengan syukur kepada kedua orang tua (Q.S. Luqman/31:14; Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019). Dalam kajian pendidikan karakter, Lickona (1991) menempatkan rasa hormat sebagai salah satu nilai moral inti yang perlu diajarkan di sekolah. Karena materi ini berkaitan dengan perilaku sehari-hari, penyajiannya perlu memuat contoh-contoh konkret. Mayer (2009) menyimpulkan bahwa orang belajar lebih baik dari kata yang disertai gambar daripada dari kata saja, sehingga ilustrasi, video, dan latihan layak menyertai uraian materi.

Kondisi di SMP Negeri 7 Palopo masih jauh dari gambaran tersebut. Wawancara awal dengan guru PAI kelas VIII menunjukkan bahwa sebagian siswa kesulitan memahami materi, sehingga guru harus menjelaskannya berulang kali. Bahan ajar yang dipakai hanya buku cetak, sedangkan siswa cenderung lebih suka membuka telepon genggam daripada buku. Sumber belajar siswa, dengan demikian, masih terbatas.

Modul elektronik (e-modul) dapat menjadi salah satu solusi. E-modul adalah modul berformat digital yang disusun secara sistematis agar siswa dapat belajar mandiri (Direktorat Pembinaan SMA, 2017; Herawati & Muhtadi, 2018). Pengembangan e-modul telah dilakukan pada berbagai mata pelajaran (Hasanah, Supeno, & Wahyuni, 2023; Herawati & Muhtadi, 2018). Untuk merancangnya, guru dapat menggunakan Canva, aplikasi desain grafis daring yang menyediakan templat siap pakai, sehingga guru dapat membuat media pembelajaran sendiri (Tanjung & Faiza, 2019).

Penelitian terdahulu memberikan dasar yang menjanjikan. Hapsari dan Zulherman (2021) mengembangkan video animasi berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, sedangkan Riono dan Fauzi

(2022) mengembangkan media PAI dan budi pekerti berbasis Canva di sekolah dasar. Triyuniar (2023) dan Efitri (2021) menghasilkan e-modul berbasis Canva untuk mata pelajaran fisika dan fikih yang dinilai valid dan praktis, sedangkan Rahman (2017) mengembangkan modul PAI berbasis flipbook untuk siswa kelas VII. Berdasarkan literatur yang penulis telaah, e-modul PAI berbasis Canva untuk materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru pada jenjang SMP belum ditemukan.

Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan kebutuhan siswa kelas VIII terhadap e-modul PAI berbasis Canva, (2) menguji validitas e-modul, dan (3) menguji kepraktisan e-modul pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru. Pengembangan mengikuti model ADDIE (Branch, 2009).

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang menghasilkan produk berupa e-modul serta menguji kualitasnya (Hanafi, 2017; Sugiyono, 2019). Model yang digunakan adalah ADDIE dengan lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009; Hidayat & Nizar, 2021; Sugihartini & Yudiana, 2018). Data kualitatif berasal dari wawancara dan saran validator, sedangkan data kuantitatif berasal dari skor lembar validasi dan angket kepraktisan.

Penelitian dilaksanakan pada Agustus 2023, tahun ajaran 2023/2024, di SMP Negeri 7 Palopo, Jalan Andi Pangerang, Kecamatan Wara Utara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII C. Delapan siswa diwawancarai pada tahap analisis dan 16 siswa mengisi angket kepraktisan. Dua guru PAI mengisi angket kepraktisan guru. Tiga validator menilai produk, yaitu satu ahli media (dosen) dan dua ahli materi (satu dosen dan satu guru PAI).

Pada tahap analisis, peneliti mewawancarai guru PAI dan delapan siswa untuk mengetahui kendala belajar dan ketersediaan bahan ajar, lalu menelaah kurikulum yang berlaku beserta kompetensi dasar materi. Tahap desain menghasilkan storyboard e-modul dan instrumen penelitian. Pada tahap pengembangan, rancangan digabungkan menjadi draf e-modul di Canva, kemudian

divalidasi dan direvisi sesuai saran validator. Tahap implementasi berupa uji coba terbatas kepada guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan, yang dilakukan setelah produk dinyatakan valid. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi formatif pada setiap tahap. Evaluasi sumatif tidak dilakukan, sehingga efektivitas e-modul terhadap hasil belajar tidak dapat diuji.

Lembar validasi ahli media menilai tampilan awal, tampilan isi, konsistensi, aspek grafis, kemudahan penggunaan, serta manfaat e-modul. Lembar validasi ahli materi menilai format e-modul, kelayakan isi, bahasa penyajian, serta manfaatnya. Validator mengisi tanda centang pada skala Likert untuk setiap butir dan menuliskan saran perbaikan. Angket kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa pada tahap implementasi.

Instrumen terdiri atas pedoman wawancara, lembar validasi ahli media (12 butir) dan ahli materi (20 butir), serta angket kepraktisan guru (empat aspek: konten, sajian, manfaat, dan peluang implementasi) dan siswa (aspek ketertarikan). Seluruh butir dinilai menggunakan skala Likert 1 sampai 4, dari "sangat tidak baik" hingga "sangat baik". Persentase skor dihitung dengan rumus P = (Σ skor yang diperoleh ÷ Σ skor maksimum) × 100%, kemudian ditafsirkan berdasarkan kriteria pada Tabel 1. E-modul dinyatakan memenuhi kriteria bila skor berada pada kategori valid atau praktis ke atas (61% atau lebih). Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menentukan revisi produk.

Tabel 1 Kriteria kevalidan dan kepraktisan e-modul

Interval skor	Kriteria kevalidan	Kriteria kepraktisan
81%–100%	Sangat valid	Sangat praktis
61%–80%	Valid	Praktis
41%–60%	Cukup valid	Cukup praktis
21%–40%	Kurang valid	Kurang praktis
0%–20%	Tidak valid	Tidak praktis

C. Hasil

1. Analisis kebutuhan dan kurikulum

Wawancara dengan delapan siswa kelas VIII C menemukan bahwa siswa kadang kesulitan memahami materi PAI, terutama materi tentang hormat dan patuh kepada orang tua serta guru. Siswa menilai buku cetak yang tebal kurang menarik

sehingga mereka menjadi bosan. Buku cetak dari sekolah hanya satu dan menjadi satu-satunya bahan belajar mandiri di rumah, padahal siswa kurang tertarik menggunakannya. Siswa juga menyebut bahwa sebagian nilai mereka berada di bawah KKM, tetapi keterangan ini berasal dari wawancara dan tidak didukung oleh data nilai.

Guru PAI memberi gambaran serupa: bahan ajar, hanya buku cetak dan e-modul belum pernah dipakai di kelas. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa sekolah menggunakan Kurikulum 2013. Kompetensi dasar yang dirujuk adalah KD 1.7 sampai 4.7, yaitu menghayati ajaran untuk berbuat baik, hormat, dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai perintah agama, menghayati perilakunya dalam kehidupan sehari-hari, memahami cara menerapkannya, serta menyajikannya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).

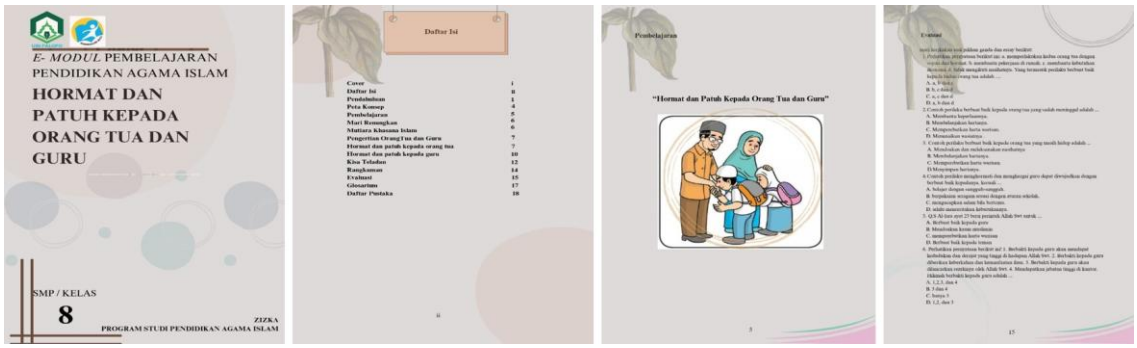
2. Rancangan dan tampilan produk

Tahap desain menghasilkan storyboard dengan sepuluh komponen (Tabel 2). E-modul dibuat di Canva, dapat dibuka melalui telepon genggam atau laptop, dan dapat diunduh dalam format PDF. Daftar isinya interaktif sehingga siswa dapat langsung menuju bagian yang dicari. Bagian aktivitas siswa menggunakan templat dan dilengkapi dengan video materi, sedangkan bagian evaluasi memuat enam soal pilihan ganda dan lima soal esai beserta kunci jawaban. Gambar 1 menampilkan sampul, daftar isi, salah satu halaman kegiatan pembelajaran, dan halaman evaluasi.

Setelah revisi, daftar isi memuat bagian pendahuluan, peta konsep, pembelajaran, “Mari Renungkan”, “Mutiara Khazanah Islam”, pengertian orang tua dan guru, hormat dan patuh kepada orang tua, hormat dan patuh kepada guru, kisah teladan, rangkuman, evaluasi, glosarium, dan daftar pustaka. Halaman pembelajaran memadukan teks dan ilustrasi, sedangkan bagian evaluasi memuat soal yang mengacu pada ayat Al-Qur’an tentang perintah untuk berbuat baik kepada orang tua.

Tabel 2 *Storyboard* e-modul PAI berbasis Canva

No	Komponen	Isi
1	Sampul	Logo institusi dan Kurikulum 2013, judul materi, kelas, nama penulis
2	Daftar isi	Interaktif, tertaut ke setiap bagian
3	Pendahuluan	Kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan, manfaat, petunjuk penggunaan
4	Peta konsep	Gambaran materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru
5	Kegiatan pembelajaran	Uraian materi
6	Aktivitas peserta didik	Aktivitas berbasis templat dan video materi
7	Rangkuman	Inti materi
8	Evaluasi	Enam soal pilihan ganda, lima soal esai, kunci jawaban
9	Glosarium	Istilah beserta definisinya
10	Daftar pustaka	Rujukan penyusunan e-modul



Gambar 1 Tampilan e-modul: sampul, daftar isi, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi

3. Hasil uji kevalidan

Tabel 3 Hasil validasi ahli

Validator	Skor	Skor maksimum	Persentase	Kategori
Ahli media	37	48	77,08%	Valid
Ahli materi 1	75	80	93,75%	Sangat valid
Ahli materi 2	69	80	86,25%	Sangat valid
Ahli materi (gabungan)	**144**	**160**	**90,00%**	**Sangat valid**

Ahli media memberi skor 37 dari 48 (77,08%) dengan kategori valid (Tabel 3). Sebelas dari dua belas butir bernilai 3; satu butir, yaitu penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan gambar yang tidak mengganggu pemahaman, bernilai 4. Dua ahli materi memberi skor 75 dan 69 dari 80, atau 144 dari 160 (90%), dengan kategori sangat valid (Tabel 4). Kedua ahli materi sama-sama memberi nilai 3 pada

butir penggunaan contoh dari kehidupan sehari-hari, ketepatan tata bahasa, dan ketepatan ejaan.

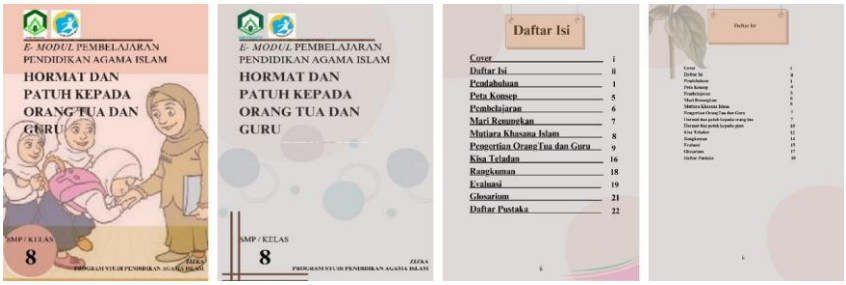
Tabel 4. Skor butir validasi ahli materi

No	Butir	Validator 1	Validator 2
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	3
2	Keakuratan konsep dan definisi	4	4
3	Keakuratan gambar dan ilustrasi	4	3
4	Penggunaan contoh dari kehidupan sehari-hari	3	3
5	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	4
6	Kesesuaian antara materi dan soal	4	4
7	Mendorong rasa ingin tahu	4	3
8	Menciptakan kemampuan bertanya	3	4
9	Keruntutan konsep	4	3
10	Gambar dan ilustrasi	4	4
11	Daftar pustaka	4	3
12	Kemudahan mencari materi dengan tautan interaktif	4	4
13	Keteraturan antarkegiatan belajar	4	3
14	Ketepatan struktur kalimat	3	4
15	Kebakuan istilah	4	3
16	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4	4
17	Kemampuan memotivasi peserta didik	4	4
18	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	4	3
19	Ketepatan tata bahasa	3	3
20	Ketepatan ejaan	3	3
	Jumlah (skor maksimum 80 per validator)	**75**	**69**

Ahli media menyarankan pembaruan sampul, penyesuaian logo, serta penghapusan garis bawah pada daftar pustaka. Ahli materi menyarankan agar kata "kita" diganti dengan "peserta didik". Peneliti melaksanakan semua saran tersebut sebelum uji coba.

Tabel 5 Saran validator dan tindak lanjut

Validator	Sebelum revisi	Setelah revisi
Ahli media	Sampul dan logo perlu diperbarui	Sampul dan logo diperbarui dan disesuaikan
Ahli media	Daftar pustaka bergaris bawah	Garis bawah pada daftar pustaka dihapus
Ahli materi	Memakai kata "kita"	Diganti dengan "peserta didik"



Gambar 2 Sampul dan daftar isi sebelum revisi (kiri) dan setelah revisi (kanan)

4. Hasil uji kepraktisan

Tabel 6 Hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa

Responden dan aspek	Skor	Skor maksimum	Persentase	Kategori
Guru: konten e-modul	38	40	95,0%	Sangat praktis
Guru: sajian e-modul	46	48	95,8%	Sangat praktis
Guru: manfaat e-modul	32	32	100,0%	Sangat praktis
Guru: peluang implementasi	23	24	95,8%	Sangat praktis
Guru (total)	**139**	**144**	**96,5%**	**Sangat praktis**
Siswa: ketertarikan	860	960	89,6%	Sangat praktis

Pada angket guru, skor tertinggi terdapat pada aspek manfaat e-modul (100%) dan skor terendah pada aspek konten (95,0%); skor total 139 dari 144 (96,5%) berkategori sangat praktis (Tabel 6). Angket siswa hanya mencakup satu aspek, yaitu ketertarikan terhadap e-modul, dengan skor 860 dari 960 (89,6%), dan juga berkategori sangat praktis. Selama uji coba, siswa merespons pembelajaran dengan positif, dan baik guru maupun siswa tidak memberikan saran perbaikan tambahan. Berdasarkan hasil validasi dan uji kepraktisan, e-modul memenuhi kriteria valid dan praktis dalam penelitian ini.

D. Pembahasan

1. Kebutuhan terhadap bahan ajar digital

Temuan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa kendala siswa berpusat pada bahan ajar. Siswa bosan dan kesulitan memahami materi karena satu-satunya sumber belajar adalah buku cetak yang tebal. Herawati dan Muhtadi (2018) mengembangkan e-modul interaktif dengan alasan serupa, yaitu pembelajaran perlu dikemas lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Kecenderungan siswa untuk menggunakan telepon genggam dimanfaatkan sebagai sarana belajar. Karena e-modul belum pernah digunakan di kelas, produk ini

melengkapi buku cetak yang sudah ada. Data kebutuhan diperoleh melalui wawancara dengan delapan siswa dan guru PAI. Tanpa angket kebutuhan atau data nilai, tingkat keseriusan masalah tidak dapat dihitung dan hanya dapat digambarkan secara kualitatif.

2. Proses pengembangan dengan model ADDIE

Setiap tahap ADDIE menghasilkan keputusan yang digunakan pada tahap berikutnya. Analisis menentukan jenis bahan ajar yang dikembangkan, desain menetapkan komponen e-modul dan instrumen, pengembangan menghasilkan draf yang direvisi, dan implementasi memberikan data kepraktisan (Branch, 2009; Sugihartini & Yudiana, 2018). Evaluasi formatif tampak pada revisi sampul, logo, dan pilihan kata setelah proses validasi. Revisi tersebut ringan dan tidak menyentuh struktur materi, yang konsisten dengan skor ahli materi yang tinggi.

Menurut kriteria pada Tabel 1, kategori valid tidak mensyaratkan revisi, tetapi saran validator tetap dilaksanakan karena tahap pengembangan memang dimaksudkan untuk menyempurnakan produk sebelum diuji coba. Hidayat dan Nizar (2021) menggambarkan penerapan ADDIE pada pembelajaran PAI sebagai proses yang berjalan berurutan dengan siswa sebagai pusat pembelajaran, dan alur penelitian ini mengikuti pola tersebut.

3. Kevalidan e-modul

Skor ahli materi (90%) lebih tinggi daripada skor ahli media (77,08%). Pola skor media seragam, yaitu 3 pada sebelas butir tata letak, tipografi, sampul, dan ilustrasi, dan saran revisi memang menyasar sampul dan logo. Pola ini menunjukkan bahwa isi draf awal sudah lebih matang daripada kemasan visualnya. Nilai 3 pada skala 1 sampai 4 berarti “baik”, satu tingkat di bawah “sangat baik”, sehingga validator media menilai tampilan sudah memadai tetapi masih dapat diperbaiki.

Plomp dan Nieveen (2013) memasukkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai kriteria kualitas produk pendidikan, dan kevalidan mencakup validitas isi serta validitas konstruk. Penilaian ahli materi atas kesesuaian dengan kompetensi dasar dan keakuratan konsep mencerminkan validitas isi, sedangkan penilaian atas keruntutan konsep dan keteraturan antarkegiatan belajar

mencerminkan validitas konstruk. Penelitian ini berhenti pada dua dari tiga kriteria karena efektivitasnya belum diuji. Validitas media juga hanya dinilai oleh satu orang, sehingga kesepakatan antarpenilai tidak dapat diperiksa dan reliabilitas instrumen tidak diuji secara statistik.

Skor butir pada Tabel 4 memberi arah perbaikan yang lebih spesifik. Butir penggunaan contoh dari kehidupan sehari-hari dinilai 3 oleh kedua ahli materi. Butir ini patut diperhatikan karena materi hormat dan patuh berkaitan langsung dengan perilaku di rumah dan di sekolah, sehingga versi berikutnya sebaiknya menambahkan contoh situasi yang lebih konkret. Nilai 3 pada ketepatan tata bahasa dan ejaan dari kedua validator menunjukkan perlunya penyuntingan bahasa, padahal saran tertulis hanya menyebutkan penggantian kata “kita”.

4. Kepraktisan e-modul

Skor kepraktisan siswa (89,6%) hanya berasal dari aspek ketertarikan. Skor ini menunjukkan bahwa siswa tertarik menggunakan e-modul, tetapi kemudahan penggunaan dan efisiensi waktu belum diukur secara terpisah, sehingga kepraktisan dari sisi siswa belum tergambar secara utuh. Skor guru (96,5%) mencakup empat aspek dan lebih lengkap, meskipun hanya diisi oleh dua guru.

Tabel 7 menempatkan hasil penelitian ini di antara penelitian sejenis. Skor ahli materi (90%) berada dalam rentang yang dilaporkan penelitian lain (86% sampai 93%), skor kepraktisan guru dan siswa lebih tinggi daripada semua penelitian pembanding, sedangkan skor ahli media paling rendah. Dua gejala ini mudah disalahtafsirkan. Skor kepraktisan yang tinggi dapat dipengaruhi oleh kebaruan e-modul bagi siswa yang belum pernah menggunakan bahan ajar digital, jumlah responden yang kecil, serta angket siswa yang hanya memuat satu aspek. Skor media yang lebih rendah dapat berasal dari satu validator yang menilai lebih ketat. Perbandingan ini kasar karena mata pelajaran, jenjang, instrumen, dan jumlah validatornya berbeda-beda.

Tabel 7 Hasil penelitian ini dan penelitian sejenis

Penelitian	Produk dan jenjang	Validasi ahli	Respons guru dan siswa
Rahman (2017)	Modul PAI berbasis *flipbook*, SMP kelas VII	Materi 87%, desain modul 88%, desain media 97%	Guru 95%
Efitri (2021)	E-modul fikih berbasis Canva, MTs	93%	Siswa 85,2%
Triyuniar (2023)	E-modul fisika berbasis Canva, SMA kelas XI	Materi 86%, media 88%	Guru 88%; siswa 83,06% dan 82,84%
Tanjung & Faiza (2019)	Media Canva, Dasar Listrik dan Elektronika, SMK	Alfa Cronbach 0,731	Guru 90%; siswa 86%
Penelitian ini	**E-modul PAI berbasis Canva, SMP kelas VIII**	**Materi 90%, media 77,08%**	**Guru 96,5%; siswa 89,6%**

Tanjung dan Faiza (2019) melaporkan kepraktisan media Canva sebesar 90% menurut guru dan 86% menurut siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMK. Angka penelitian ini berada pada kategori yang sama, yaitu sangat praktis. Kesamaan kategori pada dua konteks yang berbeda mengindikasikan bahwa media berbasis Canva diterima dengan baik oleh guru dan siswa, meskipun instrumen pada kedua penelitian tersebut tidak identik.

Penerimaan yang baik dapat dikaitkan dengan rancangan produk. E-modul memadukan teks, ilustrasi, dan video, dan menurut prinsip multimedia, kombinasi kata dan gambar mendukung pembelajaran lebih baik daripada kata-kata saja (Mayer, 2009). Daftar isi interaktif dan evaluasi berkunci jawaban memberi siswa jalan untuk belajar tanpa kehadiran guru. Hal ini sesuai dengan ciri e-modul yang dirumuskan dalam panduan penyusunan e-modul, yaitu *self-instruction*, *self-contained*, *stand-alone*, adaptif, dan *user-friendly* (Direktorat Pembinaan SMA, 2017). Instrumen penelitian ini tidak memuat butir khusus untuk setiap ciri tersebut, sehingga kaitannya masih bersifat dugaan.

5. Canva sebagai alat pengembangan

Tanjung dan Faiza (2019) menyebut keragaman desain grafis dan meningkatnya kreativitas guru sebagai keunggulan Canva. Dalam penelitian ini, fitur templat memudahkan pembuatan daftar isi interaktif, penyisipan video, dan penataan halaman. Konsistensi skor 3 pada butir tata letak dan tipografi sejalan

dengan dugaan bahwa templat membantu menjaga keseragaman tampilan, meskipun penelitian ini tidak membandingkannya dengan media yang dibuat tanpa templat. Keterbatasannya terletak pada akses: e-modul hanya dapat dibuka sepenuhnya secara daring, dan unduhan PDF tidak memuat video maupun artikel yang ada di dalamnya.

6. Materi yang bersifat sikap

Materi hormat dan patuh memiliki tujuan afektif. E-modul memuat bagian "Mari Renungkan", kisah teladan, aktivitas, dan soal yang mengacu pada Q.S. Al-Isra/17:23. Komponen-komponen tersebut dapat dipetakan ke empat kompetensi dasar pada Kurikulum 2013: renungan dan kisah teladan berpeluang mendukung penghayatan dan perilaku (KD 1.7 dan 2.7), uraian materi mendukung pemahaman (KD 3.7), dan aktivitas siswa mendukung penyajian (KD 4.7). Pemetaan ini bersifat rancangan, sebab penelitian ini tidak menilai ketercapaian kompetensi dasar maupun perubahan sikap.

Lickona (1991) membedakan pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral sebagai komponen karakter yang baik. Skor kepraktisan yang tinggi hanya menandakan bahwa e-modul layak sebagai sarana penyampaian pengetahuan. Pengaruhnya terhadap perasaan dan tindakan siswa terhadap orang tua dan guru memerlukan pengamatan jangka panjang, misalnya melalui lembar observasi perilaku, dan keteladanan guru tetap diperlukan.

E. Kesimpulan

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo memerlukan bahan ajar PAI yang lebih menarik daripada buku cetak yang tebal dan belum pernah menggunakan e-modul. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan e-modul PAI berbasis Canva pada materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru menggunakan model ADDIE. Produk memenuhi kriteria valid menurut ahli media (77,08%) dan sangat valid menurut ahli materi (90%), serta sangat praktis menurut guru (96,5%) dan siswa (89,6%). Dengan demikian, e-modul layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung, dengan catatan bahwa uji

coba dilakukan pada sampel kecil dan belum mengukur hasil belajar maupun perubahan sikap.

Penelitian selanjutnya perlu menguji efektivitas e-modul melalui desain eksperimen, menambah jumlah validator media, menyediakan versi yang dapat digunakan secara luring, serta mengembangkan materi akhlak lainnya dengan pola yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Direktorat Pembinaan SMA. (2017). *Panduan praktis penyusunan e-modul*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Efitri, A. O. (2021). *Pengembangan e-modul menggunakan Canva pada mata pelajaran fiqih di MTsN 1 Sawahlunto* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar].

Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman, 4*(2).

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 2384–2394.

Hasanah, M., Supeno, S., & Wahyuni, D. (2023). Pengembangan e-modul berbasis flip PDF professional untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA. *Tarbiyah wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 10*(1), 44–58.

Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 5*(2), 180–191.

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI), 1*(1), 28–38. https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042

Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahnya* (Edisi penyempurnaan). Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*.

Lickona, T. (1991). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam Books.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678

Plomp, T., & Nieveen, N. (Eds.). (2013). *Educational design research: Part A: An introduction*. SLO.

Rahman, T. (2017). *Pengembangan modul pembelajaran PAI dan budi pekerti berbasis media flip book untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Wahid Hasyim Malang* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang].

Riono, R., & Fauzi, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran PAI-BP di SD berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Cakrawala Pendas, 8*(1), 117–127.

Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 15*(2), 277–286. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VOTEKNIKA: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, 7*(2), 79–85.

Triyuniar, M. R. (2023). *Pengembangan modul elektronik interaktif fisika berbasis Canva untuk siswa kelas XI SMA* [Skripsi, Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Bandar Lampung].