JOURNAL of Teaching and Learning Research

Vol. 6, No. 2, pp. 124-137, 2024 **e-ISSN: 2656-9086**

Pengembangan E-Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Canva pada Materi Qada dan Qadar

Sarmila[1], **St. Marwiyah**[2], **Arifuddin**[3]
Institut Agama Islam Negeri Palopo[1,2]
**Contributor Email: sarmila0166_mhs@iainpalopo.ac.id*

Abstrak

Bahan ajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 5 Palopo masih bertumpu pada buku cetak yang tebal, sehingga siswa kesulitan memahami materi qada dan qadar serta cepat bosan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan siswa, menguji validitas, serta menguji kepraktisan e-modul PAI berbasis Canva pada materi meyakini qada dan qadar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dan dilaksanakan pada Oktober 2024 di kelas XII FF 8 Jurusan Humaniora. Data dikumpulkan melalui wawancara, lembar validasi yang diisi oleh satu ahli media dan dua ahli materi, serta angket praktikalitas yang diisi oleh dua guru PAI dan 16 siswa. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan skala Likert 1–4. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memerlukan bahan ajar digital yang menarik dan dapat dipelajari secara mandiri. Validasi ahli media menghasilkan skor 79,17% (valid), sedangkan validasi ahli materi menghasilkan skor 94,38% (sangat valid). Kepraktisan menurut guru mencapai 96,53% dan menurut siswa 89,58%; keduanya berada dalam kategori sangat praktis. E-modul ini layak digunakan sebagai bahan ajar pendamping untuk materi qada dan qadar.

Kata Kunci: *e-modul, Canva, ADDIE, Pendidikan Agama Islam.*

A. Pendahuluan

Kualitas bahan ajar ikut menentukan kualitas pembelajaran, sehingga penyusunannya perlu mengikuti model pengembangan yang sistematis (Cahyadi, 2019). Seiring masuknya teknologi informasi ke ruang kelas, guru semakin mempertimbangkan bahan ajar digital berupa modul elektronik (e-modul), yaitu modul yang disusun secara sistematis dan dapat dipelajari siswa secara mandiri (Direktorat Pembinaan SMA, 2017; Najuah, Lukitoyo, & Wirianti, 2020). Pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), bahan ajar yang menarik dan mudah dipelajari secara mandiri berkaitan langsung dengan upaya membantu siswa memahami konsep keimanan yang bersifat abstrak, termasuk materi meyakini qada dan qadar di kelas XII.

Teori pembelajaran multimedia menyatakan bahwa penyajian kata yang disertai gambar membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik dibandingkan hanya kata-kata (Mayer, 2009). Teori beban kognitif menambahkan bahwa tata letak dan penyajian yang tidak membebani memori kerja menjadi penting ketika materi sulit dipahami (Sweller, Ayres, & Kalyuga, 2011). Materi qada dan qadar menuntut siswa untuk memaknai ketetapan Allah sekaligus tanggung jawab untuk berikhtiar, sehingga penyajian visual yang runtut dapat membantu siswa menghubungkan konsep-konsep tersebut.

Direktorat Pembinaan SMA (2017) mengidentifikasi karakteristik e-modul yang baik, yaitu self-instruction (siswa dapat belajar sendiri), self-contained (seluruh materi untuk satu kompetensi terdapat dalam satu modul), stand-alone (tidak bergantung pada bahan ajar lain), adaptive (menyesuaikan dengan perkembangan teknologi), dan user-friendly (mudah digunakan). Karakteristik ini menjadi acuan penyusunan e-modul dalam penelitian ini, karena kebutuhan siswa yang ditemukan di sekolah, yakni belajar mandiri di rumah dengan bahan ajar yang menarik, sejalan dengan karakteristik tersebut.

Iman kepada qada dan qadar merupakan salah satu rukun iman dan menjadi bagian dari kajian akidah di kelas XII. Materi ini memerlukan pemahaman yang seimbang antara keyakinan pada ketetapan Allah dan kewajiban manusia untuk berusaha, berdoa, serta bertawakal. Pemahaman yang tidak utuh dapat membuat siswa memaknai takdir secara pasif. Karena itu, bahan ajar perlu menyajikan konsep, contoh, dan latihan secara runtut, bukan sekadar definisi.

Aplikasi Canva menyediakan templat desain, gambar, dan elemen grafis yang dapat digunakan guru untuk menyusun bahan ajar. Rahmatullah, Inanna, dan Ampa (2020) melaporkan bahwa media audiovisual berbasis Canva memperoleh skor penilaian ahli 82,28% dan tanggapan siswa 86,73%, keduanya berada dalam

kategori sangat layak. Di lingkungan pendidikan Islam, Canva telah digunakan untuk menyusun e-modul Filsafat Manajemen Pendidikan Islam (Nurmayuli, 2023) dan e-modul mata kuliah Manajemen Kelas (Musyarofah & Zahro, 2024), serta video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar (Asnawati & Sutiah, 2023). Pengembangan bahan ajar nonsetak untuk pembelajaran PAI juga telah dikaji (Nurdiyanto, Wulandari, Jamal, Karman, & Maslani, 2024). Mutu e-modul lazim diuji melalui validitas dan kepraktisan (Ernica & Hardeli, 2019).

Studi pendahuluan melalui wawancara dengan guru PAI SMA Negeri 5 Palopo pada 25 Juli 2024 menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan umumnya berupa buku cetak. Beberapa siswa kesulitan memahami materi sehingga guru perlu menjelaskan berulang kali, dan siswa cenderung lebih suka membuka telepon genggam daripada membuka buku. Rujukan yang ditelaah penulis umumnya berfokus pada mata pelajaran sains, ekonomi, dan manajemen pendidikan, sedangkan e-modul berbasis Canva untuk materi qada dan qadar pada jenjang SMA belum ditemukan.

Penelitian ini bertujuan (1) menganalisis kebutuhan siswa terhadap e-modul PAI berbasis Canva pada materi meyakini qada dan qadar, (2) menguji validitas e-modul menurut ahli media dan ahli materi, dan (3) menguji kepraktisannya menurut guru dan siswa kelas XII SMA Negeri 5 Palopo. Hasilnya diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru PAI yang ingin menyusun bahan ajar digital sendiri.

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) dengan model ADDIE, yang terdiri atas tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation (Aldoobie, 2015; Branch, 2009; Cahyadi, 2019). Model ini dipilih karena tahapannya terstruktur dan keluaran dari tiap tahap menjadi masukan bagi tahap berikutnya (Branch, 2009). Model yang sama telah dipakai untuk mengembangkan bahan ajar dan konten elektronik (Muruganantham, 2015; Widyastuti & Susiana, 2019). Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif (hasil wawancara dan saran validator) dan data kuantitatif

(skor validasi dan angket), sehingga pendekatannya bersifat campuran (Sugiyono, 2015).

Penelitian dilaksanakan pada Oktober 2024 di SMA Negeri 5 Palopo, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Delapan siswa kelas XII diwawancarai pada tahap analisis. Uji kepraktisan melibatkan 16 siswa kelas XII FF 8 Jurusan Humaniora pada tahun ajaran 2024/2025 serta dua guru PAI. Kevalidan dinilai oleh tiga validator, yaitu satu ahli media (dosen) dan dua ahli materi (satu dosen dan satu guru PAI di SMA Negeri 5 Palopo). Objek penelitian ini adalah e-modul PAI berbasis Canva pada materi meyakini qada dan qadar.

Tahap analisis memuat analisis kebutuhan melalui wawancara serta analisis kurikulum melalui kajian kompetensi inti dan kompetensi dasar. Tahap perancangan memuat penyusunan storyboard e-modul dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan mencakup pembuatan draf di Canva, validasi oleh ahli, dan revisi. Tahap implementasi berupa uji kepraktisan oleh guru dan siswa. Evaluasi dilakukan secara formatif pada akhir setiap tahap.

Secara rinci, tahap analisis dimulai dengan wawancara dengan delapan siswa mengenai kendala belajar dan bahan ajar yang digunakan, kemudian dilanjutkan dengan telaah kurikulum untuk menetapkan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator. Tahap perancangan menghasilkan storyboard e-modul dan menyusun instrumen. Pada tahap pengembangan, rancangan digabungkan di Canva, divalidasi, lalu direvisi sesuai dengan komentar validator. Setelah dinyatakan valid, produk masuk ke tahap implementasi untuk menguji kepraktisannya. Tahap evaluasi memiliki dua bentuk, yakni formatif untuk memperbaiki produk pada setiap tahap dan sumatif untuk menilai pengaruh produk pada akhir pengembangan. Penelitian ini hanya melaksanakan evaluasi formatif.

Instrumen terdiri atas pedoman wawancara, lembar validasi ahli media (12 indikator tentang tata huruf, sampul, tata letak, dan ilustrasi), lembar validasi ahli materi (20 indikator tentang kelayakan isi, penyajian, dan bahasa), angket praktikalitas guru (konten, penyajian, manfaat, dan peluang implementasi), serta angket praktikalitas siswa (ketertarikan terhadap e-modul). Seluruh butir dinilai

menggunakan skala Likert 1–4, dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk merevisi produk. Data kuantitatif dihitung dengan rumus P = (Σ skor yang diperoleh ÷ skor maksimum) × 100% (Munir & Permatasari, 2018), kemudian dikategorikan sesuai dengan Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan

Kategori	Interval skor
Sangat valid / sangat praktis	81% – 100%
Valid / praktis	63% – 80%
Kurang valid / kurang praktis	44% – 62%
Tidak valid / tidak praktis	25% – 43%

C. Hasil

1. Analisis Kebutuhan dan Kurikulum

Wawancara dengan delapan siswa kelas XII menunjukkan tiga masalah. Pertama, siswa kadang kesulitan memahami materi, terutama qada dan qadar, sehingga sebagian nilai berada di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Kedua, siswa hanya memiliki satu buku cetak yang tebal dan tidak tertarik menggunakannya untuk belajar mandiri di rumah. Ketiga, pembelajaran PAI terasa membosankan. Guru belum pernah menggunakan e-modul, sehingga bahan ajar yang tersedia belum memanfaatkan teknologi informasi. Temuan ini menjadi dasar pemilihan e-modul bergambar dengan desain menarik sebagai produk.

Analisis kurikulum menunjukkan bahwa kelas XII di sekolah ini masih menggunakan Kurikulum 2013. Capain Pembelajaran yang dikaji meliputi memahami ketentuan qada dan qadar (1.2), menerapkan makna qada dan qadar dalam kehidupan sehari-hari (2.2), menyajikan contoh penerapan beriman kepada qada dan qadar (3.2), dan menunjukkan sikap menerima qada dan qadar (4.2). Kompetensi tersebut dirumuskan menjadi indikator dan tujuan pembelajaran dalam e-modul.

2. Perancangan E-Modul

E-modul dirancang dengan delapan komponen: sampul, daftar isi interaktif, pendahuluan (kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan, indikator, dan petunjuk

penggunaan), peta konsep, kegiatan pembelajaran, rangkuman, evaluasi, dan daftar pustaka. Evaluasi terdiri dari lima soal pilihan ganda dan lima soal uraian. Produk dapat diakses melalui telepon genggam dan laptop serta diunduh dalam format PDF. Pada tahap yang sama, disusun lembar validasi dan angket praktikalitas. Rancangan komponen disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Storyboard E-Modul

No	Komponen	Isi
1	Sampul	Logo, judul materi, kelas, dan identitas penyusun
2	Daftar isi	Interaktif, sehingga siswa dapat langsung menuju bagian yang dicari
3	Pendahuluan	Kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan, indikator, dan petunjuk penggunaan
4	Peta konsep	Gambaran hubungan antarkonsep materi qada dan qadar
5	Kegiatan pembelajaran	Uraian materi, ilustrasi, video, dan artikel
6	Rangkuman	Ringkasan inti materi meyakini qada dan qadar
7	Evaluasi	Lima soal pilihan ganda dan lima soal uraian
8	Daftar pustaka	Rujukan yang dipakai dalam penyusunan e-modul

3. Pengembangan E-Modul

Seluruh rancangan digabungkan menjadi draf e-modul di Canva, kemudian divalidasi oleh tiga ahli. Hasil validasi disajikan pada Tabel 3. Ahli media memberi skor 38 dari 48 (79,17%), dengan kategori valid. Ahli materi pertama memberi skor 77 dari 80 (96,25%) dan ahli materi kedua 74 dari 80 (92,50%). Gabungan keduanya adalah 151 dari 160 (94,38%), dengan kategori sangat valid.

Tabel 3. Hasil Validasi E-Modul

Validator	Skor	Skor maks.	Persentase	Kategori
Ahli media	38	48	79,17%	Valid
Ahli materi 1	77	80	96,25%	Sangat valid
Ahli materi 2	74	80	92,50%	Sangat valid
Gabungan ahli materi	**151**	**160**	**94,38%**	**Sangat valid**

Rincian skor ahli media per kelompok indikator disajikan pada Tabel 4. Tata letak, ilustrasi, dan kreativitas memperoleh persentase terendah (75,00%), sedangkan sampul memperoleh persentase tertinggi (87,50%).

Tabel 4. Rincian Validasi Ahli Media per Kelompok Indikator

Kelompok indikator	Skor	Skor maks.	Persentase
Tipografi (jarak, ukuran, jenis, dan kombinasi huruf)	13	16	81,25%
Sampul (bentuk, warna, proporsi, dan isi)	7	8	87,50%
Tata letak (paragraf, spasi, dan keharmonisan)	9	12	75,00%
Ilustrasi dan kreativitas	9	12	75,00%
Total	**38**	**48**	**79,17%**

Skor 3 pada lembar ahli media tersebar pada indikator pengaturan jarak, ukuran, dan jenis huruf; kesesuaian sampul dengan materi; pemisahan paragraf; tata letak; kreativitas; ilustrasi; dan penempatan judul. Skor 4 diberikan pada indikator kombinasi huruf dan proporsi objek pada sampul. Pada lembar ahli materi, skor 3 muncul pada indikator keakuratan gambar, keruntutan konsep, keteraturan antarkegiatan belajar, struktur kalimat, dan tata bahasa, sedangkan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, keakuratan konsep, dan kemudahan mencari materi memperoleh skor 4 dari kedua validator.

Validator memberi empat saran. Ahli media menyarankan agar sampul tidak menggunakan gambar kartun dan agar soal evaluasi dapat dikerjakan langsung di e-modul. Peneliti mengganti sampul dengan tampilan yang lebih sederhana untuk siswa SMA dan menambahkan kunci jawaban yang dapat dibuka dengan memindai kode batang. Ahli materi pertama menyarankan agar penulisan istilah qada mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia, dan ahli materi kedua menyarankan agar keterangan kelas dicantumkan pada sampul. Keduanya telah direvisi.

4. Implementasi

E-modul yang sudah direvisi diuji coba kepada 2 guru PAI dan 16 siswa kelas XII FF 8. Hasilnya disajikan pada Tabel 5. Guru memberi skor total 139 dari 144 (96,53%), dengan skor tertinggi pada aspek manfaat (100%). Siswa memberi skor 860 dari 960 (89,58%). Keduanya berkategori sangat praktis. Guru dan siswa tidak memberikan saran perbaikan, dan siswa menunjukkan respons positif selama uji coba.

Tabel 5. Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru dan Siswa

Responden dan aspek	Skor	Skor maks.	Persentase	Kategori
Guru: konten e-modul	38	40	95,00%	Sangat praktis
Guru: sajian e-modul	46	48	95,83%	Sangat praktis
Guru: manfaat e-modul	32	32	100,00%	Sangat praktis
Guru: peluang implementasi	23	24	95,83%	Sangat praktis
Guru: total	139	144	96,53%	Sangat praktis
Siswa: ketertarikan	860	960	89,58%	Sangat praktis

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara formatif pada akhir setiap tahap. Tahap analisis menghasilkan keputusan untuk mengembangkan e-modul, tahap pengembangan menghasilkan revisi berdasarkan saran validator, dan tahap implementasi tidak menghasilkan saran perbaikan. Evaluasi sumatif untuk mengukur pengaruh e-modul terhadap hasil belajar tidak dilakukan.

D. Pembahasan

1. Kebutuhan terhadap Bahan Ajar Digital

Keluhan siswa tentang buku cetak yang tebal dan kurang menarik menunjukkan bahwa masalah utamanya terletak pada bahan ajar yang monoton. Kondisi ini mendukung pandangan bahwa bahan ajar menentukan kualitas pembelajaran (Cahyadi, 2019) dan bahwa e-modul dapat mendorong pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (Najuah et al., 2020). Kesulitan siswa pada materi qada dan qadar juga masuk akal dari sisi teori. Materi ini bersifat konseptual, sehingga siswa memerlukan penyajian yang memadukan teks, gambar, dan contoh kehidupan sehari-hari agar konsepnya dapat dipahami (Mayer, 2009). Perlu dicatat bahwa kebutuhan ini diperoleh dari wawancara dengan delapan siswa, sehingga gambaran ini bersifat indikatif dan tidak dapat digeneralisasi untuk seluruh siswa kelas XII.

Kebutuhan siswa untuk belajar mandiri dengan bahan ajar yang menarik juga dapat terlihat dari karakteristik e-modul menurut Direktorat Pembinaan SMA (2017). E-modul yang bersifat self-instruction memungkinkan siswa belajar tanpa harus selalu menunggu penjelasan guru, dan e-modul yang user-friendly

mengurangi hambatan teknis saat siswa membukanya sendiri di rumah. Dalam penelitian ini, hasil wawancara menunjukkan bahwa buku cetak justru tidak digunakan siswa untuk belajar mandiri, sehingga kedua karakteristik tersebut menjawab masalah yang ditemukan.

Temuan bahwa guru belum pernah menggunakan e-modul menunjukkan adanya kesenjangan antara kurikulum yang menuntut pemanfaatan teknologi informasi dan praktik di kelas. Visi sekolah yang berwawasan teknologi informasi dan komunikasi menjadi alasan tambahan bahwa pengembangan e-modul selaras dengan arah sekolah.

2. Kevalidan E-Modul

Skor ahli materi (94,38%) lebih tinggi daripada skor ahli media (79,17%). Selisih ini menunjukkan bahwa isi e-modul lebih kuat daripada tampilannya. Indikator yang paling konsisten bernilai 4 pada ahli materi, yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan keakuratan konsep, merupakan syarat utama bahan ajar akidah karena kekeliruan konsep lebih berisiko daripada kekurangan estetika. Sebaliknya, skor 3 pada ahli media terkumpul pada pengaturan huruf, jarak, dan tata letak. Pola ini wajar pada produk yang dirancang oleh guru atau peneliti tanpa latar belakang desain, meskipun Canva menyediakan templat. Menurut teori beban kognitif, tata letak yang kurang rapi dapat menambah beban yang tidak perlu bagi siswa (Sweller et al., 2011), sehingga perbaikan pada aspek ini tetap penting meskipun kategorinya sudah valid.

Rincian pada Tabel 4 memperlihatkan bahwa kelemahan media terpusat pada tata letak, ilustrasi, dan kreativitas (masing-masing 75,00%), sedangkan sampul memperoleh 87,50%. Artinya, siswa lebih dulu menerima kesan visual yang baik dari sampul, tetapi konsistensi desain di bagian dalam e-modul belum konsisten. Temuan ini memberikan arah perbaikan yang spesifik. Pengembang berikutnya dapat menyeragamkan templat halaman, menetapkan jarak dan ukuran huruf yang tetap, serta memastikan setiap ilustrasi menjelaskan konsep yang sedang dibahas. Pembagian materi menjadi segmen-segmen pendek yang dapat

dipelajari siswa sesuai kecepatannya juga dianjurkan dalam pembelajaran multimedia (Mayer, 2009).

Dua revisi terpenting menunjukkan manfaat validasi. Penggantian gambar kartun pada sampul sejalan dengan prinsip koherensi dalam pembelajaran multimedia, yaitu elemen visual yang tidak mendukung tujuan belajar sebaiknya dikurangi (Mayer, 2009) dan diganti dengan yang lebih sesuai dengan usia siswa SMA. Penambahan kunci jawaban melalui kode batang memungkinkan siswa memeriksa jawabannya sendiri, sehingga mendukung pembelajaran mandiri. Revisi istilah qada berdasarkan kamus dan penambahan keterangan kelas meningkatkan ketepatan dan kejelasan produk.

Skor validitas penelitian ini sebanding dengan penelitian lain pada media berbasis Canva. Rahmatullah et al. (2020) melaporkan skor ahli sebesar 82,28% dengan kategori sangat layak, sedangkan Ernica dan Hardeli (2019) menyatakan bahwa e-modul yang mereka kembangkan valid dan praktis. Perbandingan ini hanya menunjukkan kesamaan tingkat kelayakan, karena materi, jenjang, dan instrumen pada kedua penelitian tersebut berbeda dengan penelitian ini. Validasi juga dilakukan oleh tiga orang, dan salah satu validator materi adalah guru di sekolah tempat penelitian dilakukan. Penilaian dari validator yang mengenal konteks kelas menguntungkan kesesuaian materi, tetapi dapat mengurangi jarak penilaian; oleh karena itu, penelitian berikutnya sebaiknya melibatkan validator dari luar sekolah.

3. Kepraktisan E-Modul

Kepraktisan menurut guru (96,53%) dan siswa (89,58%) berada pada kategori sangat praktis. Skor guru tertinggi pada aspek manfaat menunjukkan bahwa guru melihat e-modul membantu pekerjaan mereka. Skor siswa yang tinggi sejalan dengan kesan positif selama uji coba. Hasil ini mendukung gagasan bahwa bahan ajar yang disajikan melalui perangkat yang akrab bagi siswa, yaitu telepon genggam, lebih mudah diterima daripada buku cetak yang tebal. Asnawati dan Sutiah (2023) juga mengembangkan media berbasis Canva dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa, yang sejalan dengan arah temuan ini.

Jika dibandingkan dengan karakteristik e-modul, produk ini telah memenuhi sebagian besar kriteria. E-modul dapat diakses melalui telepon genggam dan laptop serta diunduh dalam format PDF (adaptif dan *user-friendly*), dan kunci jawaban membantu siswa memeriksa pemahaman mereka sendiri *(self-instruction)*. Karakteristik *self-contained* dan *stand-alone* belum dapat dipastikan karena e-modul hanya memuat satu materi dan penelitian ini tidak menguji apakah siswa dapat menguasai materi tanpa bantuan penjelasan guru. Selain itu, pemakaian e-modul digital bergantung pada ketersediaan perangkat dan koneksi internet siswa, sehingga guru perlu memastikan aksesnya sebelum menugaskannya untuk belajar di rumah.

Hasil kepraktisan perlu ditafsirkan dengan hati-hati. Pertama, angket siswa hanya mengukur satu aspek, yaitu ketertarikan terhadap e-modul, sehingga kemudahan penggunaan dan keterlaksanaan di rumah belum dapat diukur secara terpisah. Kedua, uji coba melibatkan 16 siswa dari satu kelas, dan respons yang sangat positif dapat dipengaruhi oleh kebaruan bahan ajar. Ketiga, tidak adanya saran dari guru dan siswa dapat berarti produk sudah baik, tetapi juga dapat berarti instrumen tersebut kurang memberi ruang untuk kritik. Karena itu, hasil ini menunjukkan bahwa e-modul digunakan secara praktis, bukan bahwa e-modul meningkatkan pemahaman siswa.

4. Implikasi dan Keterbatasan

Dari sisi proses, pelaksanaan ADDIE menunjukkan bahwa evaluasi formatif pada setiap tahap menghasilkan perbaikan yang nyata. Analisis kebutuhan menentukan jenis produk, validasi menghasilkan empat revisi, dan uji kepraktisan tidak memunculkan revisi tambahan. Urutan ini sesuai dengan sifat ADDIE sebagai model yang berulang, yakni keluaran dari satu tahap menjadi dasar bagi tahap berikutnya (Branch, 2009; Cahyadi, 2019). Peran guru tetap penting. E-modul menyediakan materi dan latihan, tetapi pembahasan makna qada dan qadar yang menyentuh keyakinan siswa memerlukan diskusi dan keteladanan guru di kelas.

Plomp dan Nieveen (2013) menilai kualitas suatu intervensi pendidikan berdasarkan validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Penelitian ini baru

membuktikan dua hal pertama karena evaluasi sumatif tidak dilakukan, sehingga pengaruh e-modul terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi qada dan qadar belum diketahui. Keterbatasan lain adalah cakupan produk yang hanya mencakup satu materi, satu sekolah, dan satu kelas. Secara praktis, guru PAI dapat menggunakan e-modul ini sebagai bahan ajar pendamping, terutama untuk pembelajaran mandiri, sedangkan peneliti lain dapat menggunakan prosedur ADDIE dan instrumen penelitian ini untuk materi akidah lainnya.

E. Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan e-modul PAI berbasis Canva pada materi meyakini qada dan qadar dengan menggunakan model ADDIE. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas XII SMA Negeri 5 Palopo kesulitan memahami materi dan merasa bosan dengan buku cetak sebagai satu-satunya bahan ajar. E-modul dinyatakan valid menurut ahli media (79,17%) dan sangat valid menurut ahli materi (94,38%). Kepraktisan menurut guru (96,53%) dan siswa (89,58%) berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, e-modul ini layak digunakan sebagai bahan ajar pendamping.

Karena evaluasi sumatif belum dilakukan, penelitian lanjutan perlu menguji pengaruh e-modul terhadap hasil belajar, misalnya melalui desain kuasi-eksperimen dengan kelas pembanding. Pengembang berikutnya dapat memperluas cakupan ke materi akidah lainnya, menambah video pembelajaran, melibatkan validator dari luar sekolah, serta memperbaiki tata letak sesuai masukan ahli media.

DAFTAR PUSTAKA

Aldoobie, N. (2015). ADDIE model. *American International Journal of Contemporary Research, 5*(6), 68–72.

Asnawati, Y., & Sutiah. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *JIE: Journal of Islamic Education, 9*(1), 64–72. https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809

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

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal, 3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

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

Ernica, S. Y., & Hardeli. (2019). Validitas dan praktikalitas e-modul sistem koloid berbasis pendekatan saintifik. *Journal of Multidisciplinary Research and Development, 1*(4), 812–820.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Munir, & Permatasari, N. (2018). Pengembangan buku ajar trigonometri berbasis konstruktivisme dengan media e-learning pada prodi tadris matematika IAIN Palopo. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 6*(2), 167–178. https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.454

Muruganantham, G. (2015). Developing of e-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research, 1*(3), 52–54.

Musyarofah, A., & Zahro, S. (2024). Pengembangan e-modul berbasis Canva pada mata kuliah Manajemen Kelas di Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng Banyuwangi. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam, 14*(1), 91–115. https://doi.org/10.54180/elbanat.2024.14.1.91-115

Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). *Modul elektronik: Prosedur penyusunan dan aplikasinya*. Yayasan Kita Menulis.

Nurdiyanto, Wulandari, R., Jamal, Karman, & Maslani. (2024). Pengembangan bahan ajar non cetak pada pembelajaran pendidikan agama Islam. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru, 9*(3), 1320–1328. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.930

Nurmayuli, N. (2023). Development of an Islamic education management philosophy e-module through the Canva application. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan, 9*(1), 97–108. https://doi.org/10.32678/tarbawi.v9i01.7963

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

Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha, 12*(2), 317–327. https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sweller, J., Ayres, P., & Kalyuga, S. (2011). *Cognitive load theory*. Springer.

Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series, 1188*, Article 012052. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052