



**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**

SKRIPSI

OLEH:

NABIL ACHMAD AUFANI

NPM. 21901011095



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2023

ABSTRAK

Aufani, Nabil Achmad. 2023. *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*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.Pd.I. Pembimbing 2: Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd.

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

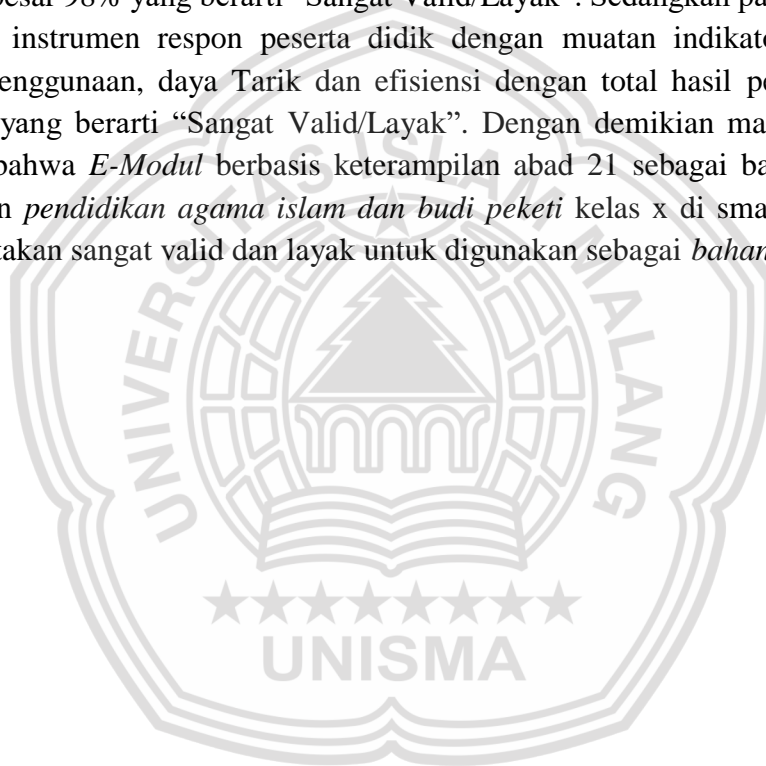
Pendidikan yang ada saat ini menuntut ketercapaian agar peserta didik dapat memiliki kemampuan komunikatif, kolaboratif, berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif, serta mampu untuk menghadapi dan menyelesaikan persoalan-persoalan di kehidupan nyata. Adapun *Pembelajaran abad 21* merupakan pembelajaran yang berpusat agar peserta didik dapat mengembangkan 4 keterampilan yaitu *Collaboration Skill, Communication Skill, Critical Thinking Skill dan Creative Thinking Skill*. Salah satu aspek yang mempengaruhi hasil dari proses belajar adalah kehadiran *bahan ajar* pembelajaran. *E-Modul* merupakan *bahan ajar* yang dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Selain itu *E-Modul* juga efisien dan efektif untuk digunakan, isi *E-Modul* dapat disesuaikan dengan menambahkan fitur-fitur yang memudahkan dalam memahami materi dan menarik bagi peserta didik. *Bahan ajar E-Modul* dikembangkan dengan menggunakan *Microsoft Word* dan *Flipbook Maker* untuk materi Asuransi, Bank, Koperasi Syari'ah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan, yaitu merancang dan menguji validitas *E-Modul* berbasis keterampilan abad 21 sebagai *bahan ajar* mata pelajaran *pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas x di sman 8 kota malang* yang valid dan layak digunakan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada peserta didik untuk dapat memudahkan dalam memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar pada mata *pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti*. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui respon dari peserta didik terkait dengan produk yang telah dikembangkan.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Develompent (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis (*analysis*) meliputi tahap analisis kebutuhan dan analisis tugas. 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.

E-Modul ini dinyatakan sangat valid berdasarkan hasil rata-rata persentase skor seluruh aspek validasi sebesar 90%. Secara rinci aspek tersebut mencakup penilaian ahli desain dengan total hasil persentase sebesar 83% yang berarti “Sangat Valid/Layak”. Kemudian untuk ahli materi/isi dengan total hasil persentase sebesar 88% yang berarti “Sangat Valid/Layak”, dan ahli pembelajaran dengan total hasil persentase sebesar 98% yang berarti “Sangat Valid/Layak”. Sedangkan pada aspek teknis atau instrumen respon peserta didik dengan muatan indikator untuk kepraktisan penggunaan, daya Tarik dan efisiensi dengan total hasil persentase sebesar 90% yang berarti “Sangat Valid/Layak”. 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*.



ABSTRACT

Aufani, Nabil Ahmad. 2023. *Development of 21st Century Skill-Based E-Modules as Teaching Materials for Class X Islamic Religious Education and Moral Education Subjects at SMAN 8 Malang City*. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Advisor 1: Lia Nur Atiqoh Bela Dina, M.Pd.I. Advisor 2: Dr. Muhammad Sulistiono, M.Pd.

Keywords: E-Module, 21st Century Learning, Teaching Materials, Islamic Religious Education and Morals

Current education requires achievement so that students can have communicative, collaborative skills, think critically, creatively and innovatively, and be able to face and solve problems in real life. *The 21st century learning* is centered learning so that students can develop 4 skills, namely *Collaboration Skills, Communication Skills, Critical Thinking Skills and Creative Thinking Skills*. One aspect that affects the results of the learning process is the presence of *learning materials*. *E-Modules* are *teaching materials* that can make students learn independently which can be used anywhere and anytime. In addition, *the E-Module* is also efficient and effective to use, the contents of the *E-Module* can be adjusted by adding features that make it easier to understand the material and interesting for students. *E-Module teaching materials* were developed using *Microsoft Word and Flipbook Maker* for material on Insurance, Banks, Sharia Cooperatives for the People's Economy and Maslahah Business.

The purpose of this research is to develop, namely to design and test the validity of 21st century skill-based *E-Modules* as *teaching materials* for *Islamic religious education and morals* class X at SMA 8 Malang City which are valid and feasible to use. Through this research, it is hoped that it can provide benefits to students to be able to make it easier to understand the material and increase learning motivation in the subjects of *Islamic religious education and morals*. In addition, researchers also want to know the response of students related to the product that has been developed.

The research method used in this research is *Research and Development (R&D)* with the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The *analysis* phase includes the needs analysis and task analysis stages. The *design* phase includes making the *E-Module* framework, determining the layout and selecting reference books. The *development* stage includes the development of the *E-Module* and expert validation. The *implementation* stage is the trial stage of the *E-Module* which has been previously validated to students. The *evaluation* stage is the stage of expert validation data analysis and student response instruments that have been tried out previously.

This *e-module* is stated to be very valid based on the results of an average percentage score of all validation aspects of 90%. In detail, these aspects include the assessment of design experts with a total percentage of 83% which means "Very Valid / Feasible". Then for material/content experts with a total percentage result of 88% which means "Very Valid/Decent", and learning experts with a total percentage result of 98% which means "Very Valid/Decent". Whereas in the technical aspect or student response instruments with load indicators for practicality of use, attractiveness and efficiency with a total percentage yield of 90% which means "Very Valid/Decent". Thus, it can be concluded that the 21st century skill-based *E-Module* as a teaching material for *Islamic religious education and morals* class X at SMA 8 Malang City is stated to be very valid and feasible to be used as teaching material.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perlu diketahui bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Singkatnya, pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar bagi individu untuk mengembangkan kemampuan intelektual pengetahuan dan keilmuan, yang didalamnya terdapat aspek ajar yang meliputi belajar dan mengajar.

Dalam meningkatkan taraf keberhasilan pendidikan, pendidik perlu mempersiapkan segala kebutuhan yang diperlukan pada pembelajaran agar menjadi lebih baik, sehingga para peserta didik dapat belajar dengan baik dan memahami apa yang dipelajarinya. Pendidik dapat menggunakan waktu yang sesingkat-singkatnya untuk mendapatkan hasil yang setinggi-tingginya. Hal tersebut dapat diperhatikan dari kesiapan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, sarana dan prasarana penunjang, penguasaan materi yang akan disampaikan, hingga dengan metode serta media atau bahan ajar yang akan digunakan dalam menyampaikan materi ajar.

Berdasarkan penelitian Martin, et.al (2021) mengungkapkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran mata pelajaran agama islam dan

budi pekerti. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya pemahaman awal peserta didik, yang 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.

Penelitian pengembangan ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan yang didapat dari observasi dan wawancara. Hal ini bertujuan agar peneliti mengetahui permasalahan apa yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan kemudian menyimpulkan solusinya. Pada mulanya 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. 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.

Disisi lain, menurut hasil wawancara dari peserta didik kelas x di SMAN 8 Kota Malang, didapatkan hasil bahwa mereka mengalami kesulitan belajar dalam memahami dan menghafal istilah-istilah pada isi materi khususnya pada bahasan asuransi, bank dan koperasi syari'ah. Mereka juga kesulitan dalam membaca ayat Al Qur'an atau Hadits yang berkaitan dengan materi. Disisi lain mereka juga sering kali merasa bosan dengan proses memahami materi melalui teks bacaan saja.

Mereka juga merasa bahwa 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. Adapun pendidik kadang kala hanya menggunakan metode ceramah atau cerita sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang menarik di mata peserta didik. Peserta didik menyukai suasana pembelajaran yang nyaman dan tidak tegang. Mereka menyatakan menginginkan adanya bahan ajar yang menarik dan fleksibel, serta dapat membuat mereka tidak hanya melakukan pembelajaran di sekolah saja, tetapi dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja secara mandiri.

Keterbatasan-keterbatasan diatas yang meliputi pemahaman awal yang rendah, minimnya media dan bahan ajar serta waktu pembelajaran yang lebih singkat daripada pembelajaran lain, mempengaruhi capaian hasil belajar peserta didik. Ditemukan hasil dari analisis diatas pada satu kelas di sman 8 kota malang, mengungkapkan bahwa kebanyakan peserta didik kelas x masih kesulitan dalam memahami materi terkait Materi Asuransi, Bank, Koperasi Syari'ah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah, sehingga dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik memerlukan adanya solusi alternatif berupa bahan ajar untuk menangani persoalan tersebut.

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. Dengan demikian dengan adanya bahan ajar yang menarik dapat menjadi usaha terjalannya interaksi yang baik dalam proses pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik. Semakin menarik bahan atau

media pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik, maka semakin tinggi pula motivasi (minat belajar) peserta didik (Tafonao, 2018).

Bahan Ajar merupakan salah satu komponen penting yang ada dalam sebuah proses pembelajaran. Bahan Ajar merupakan segala bentuk berupa informasi, alat, atau teks yang disusun secara sistematis dengan menyertakan keperluan kompetensi yang dalam proses pembelajaran akan dan perlu untuk dikuasai oleh peserta didik dengan tujuan agar perencanaan, penelaahan dan implementasi pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan optimal (Prastowo, 2014). Kehadirannya di dunia pendidikan sangat diperlukan, adanya bahan ajar dapat dinilai sebagai bentuk organ pada sistem kerja yang digunakan agar proses dari suatu pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan optimal, serta tujuan daripada pembelajaran tersebut dapat memuaskan.

Suatu bahan ajar dapat dikatakan baik jika memenuhi syarat-syarat tertentu. Menurut Depdiknas (2004), ciri-ciri bahan ajar yang baik adalah “isi bahan ajar merupakan akumulasi dari standar kompetensi atau kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum, serta mudah dipahami, menarik dan mudah dibaca”. Keputusan tersebut digunakan sebagai tolak ukur pengembangan dan penggunaan bahan ajar pembelajaran serta karakteristik mata pelajaran yang baik. Adapun salah satu bahan ajar pembelajaran yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran adalah bahan ajar pembelajaran modul. Modul merupakan satu kesatuan bahan pembelajaran praktis dan prosedural yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri.

Disisi lain mengingat bahwa kian hari Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terus mengalami perkembangan yang sangat pesat dan modern. Adapun salah satu aspek yang mengalami dampak dari hal tersebut adalah dunia pendidikan. Dengan adanya hal tersebut, maka orientasi pendidikan tidak hanya terpusat pada pemahaman teori semata, tetapi juga pada keterampilan yang dapat membantu peserta didik dalam menjalani, menghadapi dan menyelesaikan persoalan dalam kehidupan nyata. Sajidan (2018) mengungkapkan bahwa dalam Pembelajaran abad 21 pebaharuan 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*. Pada abad 21 ini, dikotomi yang terjadi diantara pembelajaran modern dan tradisional serta opini masyarakat tentang modernisasi pendidikan dengan orientasi untuk keperluan inovatif dalam membangun peradaban zaman (Anis, 2020).

Pada pembelajaran abad 21 penggunaan teknologi dan informasi sangatlah penting dan dibutuhkan. Adanya perangkat-perangkat teknologi dan informasi modern yang ada, dapat menjadi penunjang atau alat bantu yang dapat diwujudkan dalam aplikasi bahan ajar pada kegiatan pembelajaran untuk mencapai kecakapan daripada pembelajaran abad 21. Disisi lain adanya pengaruh teknologi menjadikan penggunaan bahan ajar konvensional beralih dengan menggunakan sistem digital. Trinaldi, et.al (2022) menyebutkan bahwa agar pembuatan materi ajar lebih maksimal, penggunaan teknologi dapat dimanfaatkan pada pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang informatif dan kreatif. Hal tersebut dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan kreatifitas dunia pendidikan (Pujiati & Yulianto, 2021).

Kemudian Fitriana (2021) menjelaskan bahwa bahan ajar berbasis teknologi informasi seperti video, interaktif dan e-learning dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan bahan ajar tertentu, peserta didik dapat belajar secara mandiri, jadi tidak terbatas pada waktu tertentu sehingga durasi yang diperoleh menjadi lebih singkat daripada sebelumnya. Dengan demikian pembelajaran dapat menjadi lebih efektif apabila dapat meningkatkan capaian daripada tujuan pembelajaran yang ada. Adapun tingkat pencapaian tersebut dapat berupa peningkatan nilai pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap peserta didik melalui proses pembelajaran yang dilakukan (Daryanto, 2016).

E-modul adalah bentuk modifikasi dari modul cetak yang memadukan pemanfaatan teknologi dan informasi agar mudah diakses dan dibawa kemana saja, sehingga modul yang ada tersebut dapat lebih menarik dan interaktif. Menurut Vembriarto (dalam Pulukadang et.al, 2020) *E-modul* dianggap multifungsi, karena dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra, serta dapat digunakan secara bervariasi dan memungkinkan siswa untuk dapat mengukur dan mengevaluasi diri sendiri serta lebih percaya diri dan lain-lain.

E-modul dikatakan sebagai bahan ajar pembelajaran yang fleksibel yang memiliki kemampuan dapat menyajikan materi menjadi lebih praktis, efektif dan mudah difahami oleh peserta didik yang dapat menjadi dorongan pada minat belajar dan keingintahuan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. *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.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Mahmudi (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan bahan ajar atau media pembelajaran dalam bentuk modul terbukti mudah dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Adapun berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Hakim (2020) mengungkapkan bahwa penggunaan modul sebagai bahan ajar mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti dinilai sangat layak, efektif serta menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dengan demikian penggunaan *e-modul* dapat menjadi salah satu pilihan bagus dalam usaha menciptakan pembelajaran yang efektif dan optimal.

Disisi lain terungkap dalam penelitian yang dilakukan oleh Khumaidy (2018) bahwa Pendidikan Agama Islam peserta didik masih mengalami kesulitan permasalahan pada materi prinsip dan praktik ekonomi islam (Asuransi, Bank, Koperasi Syari'ah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah), hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil pembelajaran dengan kualifikasi kurang baik. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah kurangnya

kemampuan guru dalam menggunakan variasi media atau bahan ajar dalam pembelajaran.

Adapun berdasarkan 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 persentase 43% peserta didik dari 100% yang tuntas dalam belajar. Hal tersebut dapat terjadi karena seorang pendidik dalam menyampaikan materi pada umumnya hanya menggunakan metode ceramah. Pembelajaran biasa diawali dengan menjelaskan, pendidik menuliskan materi dipapan tulis, pendidik melakukan tanya jawan dengan peserta didik, kemudian pemberian soal. Hal tersebut menjadikan pembelajaran yang ada menjadi monoton dan jenuh (Alhasny, 2022).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 2 Sigli, didapatkan data bahwa pada materi prinsip dan praktik ekonomi islam (Asuransi, Bank, Koperasi Syari'ah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah) pemahaman peserta didik terbilang masih rendah dibuktikan dengan tingkat pemahaman konsep yang rendah serta disebabkan karena minat yang kurang dan tidak fahamnya materi pelajaran. Adapun penggunaan metode dalam menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran juga turut menjadi penyebabnya (Ali, 2022).

Pembelajaran pendidikan agama islam khususnya pada materi prinsip dan praktik ekonomi islam (Asuransi, Bank, Koperasi Syari'ah untuk Perekonomian

Umat dan Bisnis yang Maslahah) merupakan salah satu pokok dasar daripada agama islam. Dalam kurikulum merdeka, materi tersebut masuk dalam kategori elemen fiqih, dimana kita fahami betul bahwa fiqih merupakan yurisprudensi islam. Fiqih merupakan tiang dasar daripada syari'at islam (ibadah dan muamalah) melalui interpretasi Al Qur'an dan As Sunnah oleh para ulama sehingga menjadi sebuah bentuk fatwa ulama. Nur (2019) menyatakan bahwa seiring dengan berkembangnya zaman, yurisprudensi islam mengalami pergeseran konstruksi pemikiran, yaitu paradigma tekstual digantikan dengan paradigm kontekstual. Hal ini merupakan terobosan besar yang menjadi pondasi untuk menciptakan fiqih jalan tengah (moderat). Karenanya penting bagi peserta didik dan setiap orang untuk faham betul tentang dasar-dasar dari konsep prinsip dan praktik ekonomi islam dalam fiqih melalui materi ini.

Berdasarkan pernyataan pada paparan data dan teori diatas sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar *e-modul* berbasis keterampilan abad 21 yang menarik, efisien dan efektif dengan harapan memudahkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga dapat membuat proses pembelajaran lebih baik dan optimal. Adapun karena pembelajaran ini berbasis elektronik, maka dengan demikian peserta didik dapat melangsungkan pembelajaran tanpa terbatas ruang dan waktu dimanapun juga kapanpun secara mudah (efektif) melalui perangkat apapun baik *smartphone*, *laptop*, *notebook* ataupun *perangkat-perangkat lain* yang terhubung dengan internet.

B. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan judul yang diambil dalam penelitian ini yaitu “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” dan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana 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?
2. Bagaimana Respon Peserta Didik *E-Modul* Berbasis Keterampilan Abad 21 Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 8 Kota Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berkaitan dengan judul yang diambil dalam penelitian ini yaitu “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” dan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka tujuan pengembangan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan *E-Modul* Berbasis Keterampilan Abad 21 Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 8 Kota Malang.

2. Mendeskripsikan Respon Peserta Didik *E-Modul* Berbasis Keterampilan Abad 21 Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 8 Kota Malang.

D. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berupa *e-modul* berbasis keterampilan abad 21 pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *E-Modul* yang dikembangkan sebagai bahan ajar yang dimaksud dalam penelitian ini dibuat dengan menggunakan software *Microsoft Word* sebagai pengolah kata, dan *Flipbook Maker* yang digunakan untuk menjadikan hasil file *e-modul* menjadi lebih menarik. Adapun pada *e-modul* ini selain penjelasan menggunakan narasi penulisan serta akronim istilah kata juga terdapat audio, video, gambar dan soal dalam bentuk quiz digital.
2. *E-Modul* berbasis keterampilan abad 21 yang dikembangkan sebagai bahan ajar dalam penelitian ini dapat diakses dengan menggunakan smartphone, laptop ataupun perangkat-perangkat lain yang terhubung dengan internet.
3. Bahan ajar *E-Modul* dalam penelitian ini berbasis keterampilan abad 21 yang dikembangkan untuk mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas X di SMAN 8 Kota Malang.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya penelitian ini diantaranya, sebagai berikut:

1. Teoritis

- a. Sebagai pengembangan studi keilmuan mahasiswa dalam kajian teori dan memberi kontribusi pemikiran bagi pengembangan ilmu pendidikan.
- b. Dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi *E-Modul* Berbasis Keterampilan Abad 21 Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 8 Kota Malang.

2. Praktis

- a. Bagi Penulis

Pengembangan *e-modul* berbasis keterampilan abad 21 dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang *E-Modul* Berbasis Keterampilan Abad 21 Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 8 Kota Malang dan penerapannya bagi peserta didik Sekolah Menengah Atas. Selain itu, penelitian ini juga dapat meningkatkan keterampilan penulis dalam membuat karya tulis ilmiah dan laporan penelitian.

- b. Bagi Sekolah

Penelitian pengembangan *e-modul* berbasis keterampilan abad 21 ini sebagai bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di sekolah serta mengatasi segala persoalan yang dihadapi pada pembelajaran sebelumnya.

- c. Bagi Peserta didik

Pengembangan *e-modul* berbasis keterampilan abad 21 sebagai bahan ajar ini diharapkan agar dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi konsep tentang Materi Asuransi, Bank, Koperasi Syari'ah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah. Selain itu dapat mejadi motivasi peserta didik dalam meningkatkan minat belajar sebagai kebutuhan untuk dapat berpikir cermat dan kritis, kreatif, kolaboratif dan komunikatif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Pendidik

Pengembangan *e-modul* berbasis keterampilan abad 21 sebagai bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti ini diharapkan agar pendidik lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik terutama pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti. Serta juga dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas pendidik, memberikan kepercayaan diri, menambah wawasan hingga menjadi pertimbangan untuk melakukan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar serta dapat berpikir cermat dan kritis, kreatif, kolaboratif dan komukatif sehingga proses pembelajaran dapat diselesaikan dengan baik dan optimal.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan *E-Modul* Berbasis Keterampilan Abad 21 Sebagai Bahan Ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas X di SMAN 8 Kota Malang ini dilakukan atas dasar asumsi, sebagai berikut:

- a. Bahwa *e-modul* sebagai bahan ajar yang praktis dan efektif dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran yang optimal.
- b. Materi Asuransi, Bank, Koperasi Syari'ah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah sebagai materi yang strategis pada tingkat pemahaman konsep yang rendah akibat pembelajaran yang monoton dan menjenuhkan serta kurangnya latar belakang pemahaman awal peserta didik, dapat dilalui dengan *e-modul* yang menyajikan materi dengan mengincludekan ilustrasi gambar, audio dan video (audio visual) serta quiz digital berbasis elektronik. Sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih menarik, efisien dan efektif serta dapat mendorong minat belajar peserta didik dengan harapan capaian pembelajaran yang dihasilkan dapat memuaskan.
- c. Peserta didik menyukai suasana pembelajaran yang nyaman dan tidak tegang. Mereka juga menginginkan adanya bahan ajar menarik dan fleksibel yang dapat membuat mereka tidak hanya melakukan pembelajaran di sekolah saja, tetapi dapat dilakukan kapanpun dan dimana saja secara mandiri. Mudahnya peserta didik lebih suka dengan pembelajaran yang praktis serta tidak monoton dan menjenuhkan.

Dari beberapa asumsi diatas, maka *e-modul* dapat dijadikan solusi untuk memenuhi kebutuhan asumsi tersebut dimana pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu, efisien, efektif dan menarik sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dan mandiri terhadap pengalaman belajar pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas X di SMAN 8 Kota Malang.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan pada penelitian kali ini adalah:

- a. Penelitian ini terbatas pada tahap uji lapangan terhadap peserta didik kelas X SMAN 8 Kota Malang.
- b. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan *E-Modul* Berbasis Keterampilan Abad 21 Sebagai Bahan Ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas X di SMAN 8 Kota Malang.

G. Definisi Operasional

Agar tidak tidak terjadi perbedaan pendapat dan penafsiran terhadap maksud dari penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah yaitu:

1. *E-Modul* sebagai Bahan Ajar Berbasis Keterampilan Abad 21

E-Modul diartikan sebagai suatu bahan ajar dengan menggunakan komputer yang dapat menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Nugraha, Subarkah, & Sari, 2015). Adapun dalam penelitian ini, *e-modul* diartikan sebagai bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti secara sadar melalui proses tertentu demi memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melangsungkan proses pembelajaran tanpa harus terbatas pada ruang dan waktu dan hal-hal yang menghambat tercapainya hasil optimal dari proses pembelajaran yang dilakukan. Adapun bahan ajar *E-Modul* pembelajaran abad 21 yang dimaksud dalam penelitian ini adalah modul kembangan dengan mengincludekan ilustrasi gambar, audio dan video (audio visual) serta quiz digital yang dapat diakses dengan menggunakan smartphone, laptop ataupun perangkat-perangkat lain yang terhubung dengan internet.

Adapun produk bahan ajar *E-Modul* ini berbasis keterampilan abad 21 yang mengedepankan 4 sikap, yaitu meliputi: *Colaboration*, *Communication*, *Critical Thinking* dan *Creative*. Adapun bahan ajar ini dibangun dengan menggunakan aplikasi *Microsoft* dan *Flipbook Maker*, *Microsoft* merupakan software yang digunakan dalam mengolah kata yang dilengkapi menu-menu praktis yang memudahkan penggunaanya dalam menggunakannya, adapun *Flipbook Maker* adalah aplikasi yang menyajikan fitur-fitur audio visual untuk menjadikan file suatu buku menjadi lebih menarik. Dengan demikian dapat memudahkan pendidik dalam membuat dan menyajikan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta ketercapaian daripada pembelajaran.

2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang atau suatu lembaga pendidikan yang memberikan pengajaran terkait dengan materi mengenai agama islam kepada seseorang baik secara akademis maupun praktek yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Syafrin et.al, 2023). Adapun pendidikan agama islam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas di SMAN 8 Kota Malang kelas x materi Asuransi, Bank, Koperasi Syari'ah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah untuk kelas X SMA kurikulum merdeka pada buku paket terbitan kementrian pendidikan dan kebudayaan.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I : Pendahuluan. Menguraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup dan keterbatasan, definisi operasional, dan sistematika penulisan.
2. BAB II : Kajian Pustaka yang meliputi: modul ajar (pengertian bahan ajar, pengertian modul, pengertian *E-Modul*, manfaat *E-Modul*), pembelajaran abad 21 (hakikat pembelajaran abad 21), pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti (kurikulum merdeka, pendidikan agama islam dan budi pekerti, materi materi asuransi, bank, koperasi syari'ah untuk perekonomian umat dan bisnis yang masalah), pengembangan *E-Modul* (pengembangan dan pembuatan *e-modul*, *Software Microsoft Word dan Flipbook Maker*), kerangka berfikir.
3. BAB III : Metode Pengembangan, meliputi: model pengembangan, prosedur pengembangan (desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data).
4. BAB IV : Hasil Pengembangan. Berisi tentang paparan hasil pengembangan pada penelitian ini yang meliputi: penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk.
5. BAB V : Penutup. Berisi kajian kesimpulan dan saran yang meliputi: kajian produk yang telah direvisi, sarana pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah di Revisi

Penelitian ini mendeskripsikan proses dan kualitas serta respon peserta didik terhadap dari produk yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian kali ini adalah bahan ajar *E-Modul* berbasis keterampilan abad 21 untuk mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas x di SMAN 8 Kota Malang. Adapun materi ajar yang diangkat dalam produk yang dikembangkan ini adalah materi asuransi, bank, koperasi syariah untuk perekonomian umat dan bisnis yang masalah. Isi dari materi ini berpedoman pada kurikulum merdeka dan capaian pembelajaran yang ada pada fase e,lemen fiqih.

Produk ini dikembangkan dengan menggunakan software *Microsoft Word* dan *Flipbook Maker Versi Corporation*. Produk yang dikembangkan memiliki kekuatan pada isinya memuat fitur-fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Fitur-fitur yang ada tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menarik, efisien dan efektif sehingga menjadikan peserta didik lebih termotivasi dalam belajar. Adapun produk ini merupakan bahan ajar elektronik yang memiliki nilai fleksibilitas yang dapat membuat penggunaanya dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja, daya akses penggunaannya juga sudah disesuaikan serendah mungkin agar tidak menghabiskan terlalu banyak kuota internet tanpa mengurangi kualitas dari *E-Modul*.

Namun selain itu, produk ini juga mempunyai kelemahan. Sekaipun produk ini dapat diakses tanpa mengunaan internet, namun hal tersebut memerlukan beberapa item file yang haru diunduh terlebih dahulu. Item-item yang perlu diunduh tersebut memiliki beban penyimpanan yang cukup besar. Karenanya peneliti hanya memberikan produk yang dapat diakses melalui internet kepada peserta didik pada saat uji coba. Hal ini tentu dapat bermasalah jika pengguna berada dalam daerah yang memiliki tingkat akses internet yang buruk.

Produk yang telah dikembangkan pada penelitian kali ini masih memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki lagi. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Masalah yang mungkin muncul adalah apabila pengguna produk ini mengalami jaringan internet yang rendah atau tidak stabil. Namun dalam kasus ini, penyediaan jaringan internet masih dapat ditanggung menggunakan wifi sekolah.

Berikut adalah pembahasan lengkap mengenai pengembangn produk *E-Modul* sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 8 Kota Maang serta bagaimana respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan. Adapun hal-hal yang peneliti angkat menjadi pembahasan adalah:

1. 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

Produk bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini dikembangkan dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya

yaitu perlu adanya bahan ajar yang menarik, efisien dan efektif yang mempunyai nilai kenyamanan dan kepraktisan penggunaan serta dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih baik dan optimal. Sebagaimana pendapat Munadi (2013), 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. Sedangkan menurut Ruffi (2015), secara umum penggunaan bahan ajar modul dapat memungkinkan peserta didik untuk dapat mempelajari suatu materi secara mandiri.

Adapun produk yang dikembangkan adalah bahan ajar elektronik berupa *E-Modul* untuk meningkatkan motivasi belajar, keefektifitasan pembelajaran dan keterampilan abad 21 pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti materi asuransi, bank, koperasi syariah untuk perekonomian umat dan bisnis yang masalah. Nurmayanti (2015) mengemukakan bahwa *E-Modul* dapat diartikan sebagai suatu bahan ajar mandiri yang sengaja disusun untuk dapat memenuhi kebutuhan peserta didik secara efektif dan sistematis dalam bentuk unit pembelajaran yang lebih kecil yaitu dapat terdiri dari animasi, audio dan navigasi yang dikemas dengan sedemikian rupa dalam format elektronik demi mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Selain itu, Fitriana (2021) menjelaskan bahwa bahan ajar berbasis teknologi informasi seperti video, interaktif dan e-learning dapat membuat pembelajaran lebih efisien dan efektif.

Adapun proses pengembangan produk ini dilakukan dengan menggunakan software *Microsoft Word* untuk mengolah kata dan *Flipbook Maker Versi Corporation* untuk membuat *E-Modul* menjadi lebih menarik. Sebagaimana

Mulyaningsih (2017) mengungkapkan bahwa *Flipbook Maker* adalah perangkat lunak handal yang dirancang untuk dapat mengkonversi file PDF ke halaman baik publikasi digital atau digital book. Perangkat lunak ini disertai dengan menu-menu tertentu yang dapat digunakan untuk membuat tampilan file PDF menjadi lebih menarik. Produk *E-Modul* yang dikembangkan berisi beberapa fitur yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu juga terdapat audio materi, video pembelajaran, dan juga akronim untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat dan mengafalkan istilah-istilah tertentu pada materi yang disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan agar pembelajaran lebih menarik, efisien dan efektif serta dapat membantu peserta didik dapat memiliki keterampilan abad 21.

Penelitian pengembangan kali ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Hidayat (2021), model pengembangan ADDIE ini meliputi lima tahapan penelitian yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Penggunaan model pengembangan ADDIE dinilai jelas, praktis dan efektif (Hidayat, 2021). Menurut Mulyatiningsih (dalam Rohaeni, 2020) model pengembangan ADDIE dianggap lebih rasional, tepat dan lengkap dibandingkan dengan model lain.

Tahapan pertama yaitu analisis (analysis). *Analysis* adalah kegiatan atau usaha telaah terhadap kondisi atau situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat menemukan kesimpulan terkait produk apa yang harus dikembangkan (Sugiyono, 2019). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan tugas (struktur materi, konsep, dan tujuan pembelajaran) yang digunakan untuk pembuatan produk bahan ajar lebih lanjut.

Kemudian untuk tahapan kedua yaitu desain (design). *Design* merupakan kegiatan perancangan bentuk produk sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan (Sugiyono, 2019). Pada tahap ini peneliti membuat kerangka *E-Modul*, menentukan tata letak, dan buku referensi untuk sumber informasi materi ajar sesuai dengan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

Tahapan ketiga yaitu pengembangan (development). *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk (Sugiyono, 2019). Pada tahap ini peneliti melakukan proses pengembangan produk *E-Modul* berbasis keterampilan abad 21 untuk mata pelajaran pendidikan agama islam dan bdi pekerti kelas x pada materi asuransi bank dan ekonomi syari'ah untuk perekonomian umat dan bisnis yang masalah. Setelah produk selesai dibuat maka peneliti melakukan penilaian kelayakan produk pada validator ahli yang meliputi ahli desain, ahli materi dan ahli pembelajaran. Adapun hasil penilaian tersebut adalah ahli desain sebesar 83% yang berarti sangat valid, ahli materi 88% yang berarti sangat valid dan ahli pembelajaran 98% yang berarti sangat valid, sehingga berdasarkan hasil penilaian tersebut maka produk bahan ajar *E-Modul* yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran bersama peserta didik.

Adapun setelah melalui tahap pengembangan (development), dimana produk sudah selesai dibuat dan dinyatakan valid dan layak oleh para ahli validator, maka peneliti dapat melakukan tahap keempat yaitu implementasi (implementation). *Implementation* adalah kegiatan penggunaan produk pengembangan (Sugiyono, 2019). Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba *E-Modul* yang telah di validasi dan direvisi kepada peserta didik kelas X di SMAN 8 Kota Malang. Produk bahan ajar yang telah selesai dibuat dan dinyatakan layak,

ditampilkan dalam bentuk tautan yang dapat diakses oleh pengguna. Produk berupa bahan ajar *E-Modul* berbasis keterampilan abad 21 dapat diakses melalui tautan <https://online.flipbuilder.com/sbzdy/fkit/>.

Tahap terakhir pada penelitian ini adalah tahap evaluasi (evaluation). *Evaluation* merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum (Sugiyono, 2019). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap produk *E-Modul* untuk perbaikan produk yang lebih baik.

2. Respon Peserta Didik *E-Modul* Berbasis Keterampilan Abad 21 Sebagai Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 8 Kota Malang

Respon peserta didik pada penelitian ini diperoleh melalui hasil kuisioner yang telah dibuat sebelumnya dan diisi oleh peserta didik. Penyebaran kuisioner merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menyebarkan seperangkat pertanyaan dan pernyataan secara tertulis atau tidak kepada responden (Sugiyono, 2014). Hasil dari kuisioner tersebut kemudian jumlah total, selanjutnya diolah menggunakan rumus persamaan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang telah dikembangkan.

Pada uji coba yang dilakukan peneliti memberikan lembar kuisioner berisi sebanyak 10 pertanyaan yang dikategorikan menjadi tiga bagian, yaitu kepraktisan penggunaan, daya tarik dan efisiensi. Untuk mendapatkan penilaian respon peserta didik tersebut, peneliti melakukan uji coba produk terlebih dahulu kepada peserta didik kelas X di SMAN 8 Kota Malang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui

respon peserta didik terhadap produk *E-Modul* yang telah dikembangkan, serta untuk mengetahui tingkat kelayakan pada aspek penggunaan berdasarkan tabel hasil kualifikasi yang ada.

Suastika dan Wahyuningtyas (2018) mengungkapkan bahwa modul yang berkualitas mempunyai karakteristik tertentu, antara lain adalah (a) Self Instruction (rangsangan untuk menguatkan kontrol diri terhadap sesuatu), (b) Self Contained (mandiri), (c) Stand Alone (berdiri sendiri), (d) Adaptif, (e) User Friendly, (bersahabat atau mudah digunakan), (f) Konsisten (penulisan sesuai kaidah yang tepat dan tetap atau tidak berubah-ubah), (g) Sistematis (memiliki penulisan yang jelas). Adapun hasil respon peserta didik terhadap produk bahan ajar *E-Modul* yang dikembangkan dapat dinilai positif, hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil persentase pada setiap item pertanyaan yang telah diisi.

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. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Mahmudi (2022) yang mengungkapkan bahwa penggunaan bahan atau media pembelajaran dalam bentuk modul terbukti mudah dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Maka dengan demikian *E-Modul* ini memenuhi syarat sebagai *user friendly* yaitu bersahabat dan mudah digunakan.

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. Pengembangan *E-Modul* menggunakan aplikasi ini menunjukkan pengembangan yang positif dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Putri, 2023). Maka dengan demikian, produk bahan ajar *E-Modul* ini telah memenuhi syarat sebagai modul yang *adaptif*.

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.

Hal tersebut selaras dengan Suarsana & Mahayukti (2013) yang menyatakan bahwa *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. Selain itu Gunawan (2018) juga menjelaskan 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. Dengan demikian, produk bahan ajar *E-Modul* ini telah memenuhi syarat sebagai *self instruction* yaitu rangsangan untuk menguatkan kontrol diri terhadap sesuatu.

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. Sebagaimana Nurmayanti (2015) yang mengemukakan bahwa *E-modul* dapat diartikan sebagai suatu bahan ajar mandiri yang sengaja disusun untuk dapat memenuhi kebutuhan peserta didik secara efektif dan sistematis dalam bentuk unit pembelajaran yang lebih kecil yaitu dapat terdiri dari animasi, audio dan navigasi yang dikemas dengan sedemikian rupa dalam format elektronik demi mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Adapun item pertanyaan ketujuh, rata-rata persentase respon peserta didik adalah skala satu dengan nilai 5 point (sangat setuju) sebesar 65%, dan skala dua dengan nilai 4 point (setuju) sebesar 35%, sehingga total keseluruhan persentase adalah 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan produk bahan ajar *E-Modul* yang dikembangkan pada penelitian kali ini secara positif efisien dan efektif untuk digunakan. Penggunaan bahan ajar berbasis teknologi informasi seperti video, interaktif dan e-learning dapat membuat pembelajaran lebih efisien dan efektif (Fitriana, 2021).

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. Hal ini searas dengan Prastowo (2015) yang menyatakan bahwa modul merupakan sebuah bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka,

agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau arahan dari pendidik. Dengan demikian maka produk bahan ajar *E-Modul* yang dikembangkan memenuhi syarat *konsisten* yaitu penulisan yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah yang tepat dan tetap atau tidak berubah-ubah serta *sistematis* yaitu memiliki penulisan yang jelas.

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. Menurut 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 Dengan demikian maka, produk bahan ajar *E-Modul* yang dikembangkan

memenuhi syarat *self contained* yaitu bahan ajar yang mandiri dan *stand alone* yaitu berdiri sendiri.

Selain itu, adapun hasil skor peresentase isian kusioner yang telah diberikan kepada peserta didik dan telah diolah adalah sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, berdasarkan hasil respon tersebut maka produk bahan ajar berupa *E-Modul* yang telah dikembangkan sebelumnya dapat dinyatakan menarik, efisien, efektif dan juga layak untuk digunakan.

Berdasarkan hasil data diatas, maka produk Bahan Ajar *E-Modul* Berbasis Keterampilan Abad 21 untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 8 Kota Malang ini telah memenuhi validity (validitas). Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rata-rata persentase keseluruhan aspek yaitu desain, materi/isi, pembelajaran/pedagogik dan teknikal/instrument respon peserta didik adalah 90% yang berarti sangat valid/layak. Selain itu berdasarkan pendapat Suastika dan Wahyuningtyas (2018) sebelumnya, maka produk bahan ajar *E-Modul* yang dikembangkan juga memenuhi semua syarat sebagai modul yang berkualitas. Dengan demikian maka produk pengembangan *E-Modul* Berbasis Keterampilan Abad 21 untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 8 Kota Malang dinyatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pendidikan agama islam dan budi pekerti untuk membantu peserta didik dalam memahami materi asuransi, bank, koperasi syari'ah untuk perekonomian umat dan bisnis yang masalah.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian berkaitan dengan pemanfaatan E-Modul berbasis keterampilan abad 21 sebagai bahan ajar mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas x di sman 8 kota malang, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Pemanfaatan Produk

Dengan adanya produk berupa *E-Modul* ini bisa menjadi salah satu bahan ajar mandiri yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat pembelajaran lebih efisien dan efektif serta meningkatkan motivasi sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih baik dan optimal khususnya pada materi tentang asuransi, bank, koperasi syari'ah untuk perekonomian umat dan bisnis yang masahah. Adapun jika materi yang terdapat pada *E-Modul* belum pernah disampaikan kepada peserta didik, maka pendidik dapat menjelaskannya terlebih dahulu.

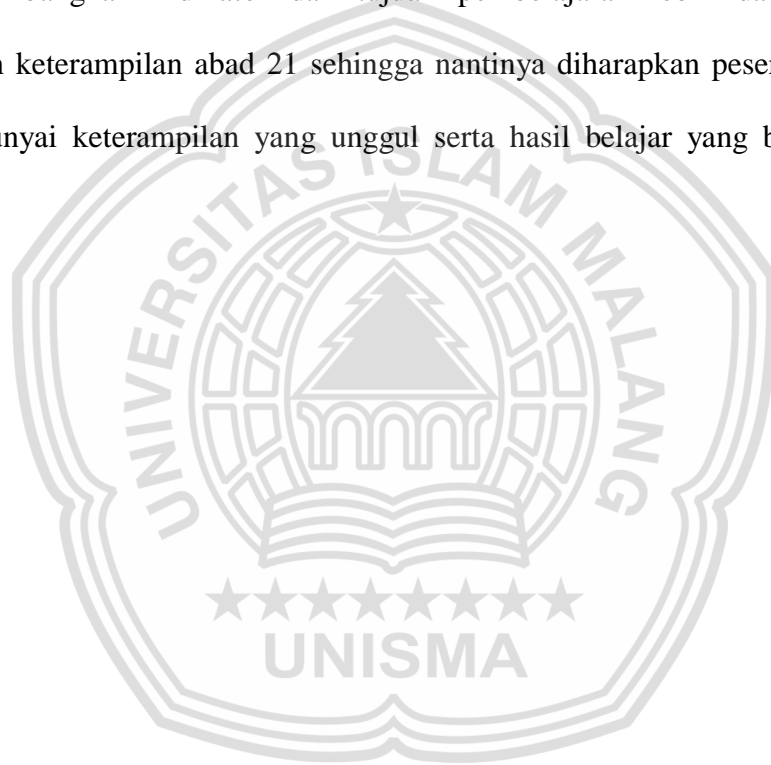
2. Diseminasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar E-Modul berbasis keterampilan abad 21 ini telah dinyatakan valid sesuai dengan hasil validitas pada pembahasan sebelumnya di bab empat. Materi yang digunakan sesuai dengan buku paket kurikulum merdeka, dengan capaian belajar sesuai keputusan kemendikbud ristek tahun 2022 dan indikator yang dikembangkan. Oleh karenanya produk ini nantinya dapat digunakan untuk sekolah-sekolah lain tibatkat SMA/SMK Sederajat selain dari tempat penelitian. Harapannya peserta didik dapat

mempunyai kompetensi yang unggul sesuai dengan keterampilan abad 21 serta hasil belajar yang baik.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

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

- Abduloh, O. A., Juhadi, A. S., Mohammad Syaifuddin, B. E., Wahid, Wachyu Adi Winarto, N. A., Muftadi, W., Hendri Hermawan Adinugraha, A. P., & Muhammad Masruri, N. A. (2020). *Effect of Organizational Commitment toward Economical, Environment, Social Performance and Sustainability Performance of Indonesian Private Universities*. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, Vol 17 (7), 6951-6973. <https://palarch.nl/index.php/jae/article/view/3095>
- Ajoke, Alabere Rabiati. (2017). *The Importance of Instructional Materials in Teaching of English as a Second Language*. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, Vol 6 (9), 36-44. <https://ijmsspcs.com/index.php/IJMSSPCS/article/view/213>
- Ahonen, A., & Kinnunen, P. (2015). *How to Students Value The Importance of Twenty-First Century Skills*. *Scandinavian Journal of Educational Research*, Vol 59 (4), 395-412. <https://doi.org/10.1080/00313831.2014.904423>
- 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. https://journal-almanhaj.org/index.php/almanhaj_tarbiyah/article/view/6/4
- Ali, Cut. (2022). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran Role Play pada Mata Pelajaran PAI Materi Prinsip dan Praktik Ekonomi Dalam Islam pada Siswa kelas XI IPS SMAN Negeri 2 Sigi Tahun Pelajaran 2021/2022*. *Jurnal Sains Riset (RST)*, Vol 12 (2), 463-467. <https://doi.org/10.47647/jsr.v12i2.723>
- Andian, Yusuf dan Rusman. (2019). *Implementasi Pembelajaran Abad 21*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol 12 (1), 14-23. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v12i1.20116>
- Anis, M. Z. A., Putro, H. P. N., Susanto, H., & Hastuti, K. P. (2020). *Historical Thinking Model in Achieving Cognitive Dimension of Indonesian History Learning*. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, Vol 17 (7), 7894-7906. <https://palarch.nl/index.php/jae/article/view/3449>
- Arif, Mahmud. (2012). *Pendidikan Agama Islam Inklusif Multikultural*. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 1 (1), 1-18. <https://doi.org/10.14421/jpi.2012.11.1-18>
- Bakar, Abu. (2020). *Prinsip Ekonomi di Indonesia dalam Pergulatan ekonomi Milenial*. *SANGAJI: Jurnal Pemikiran Syariah dan Hukum*, Vol 4 (2), 233-249. <https://doi.org/10.52266/sangaji.v4i2.491>
- Baroya, Epi Hifmi. (2018). *Strategi Pembelajaran Abad 21*. *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, Vol 1 (1), 101-115. <https://journal.stai-yamisa.ac.id/index.php/assalam/article/view/28>

- Budiarti, A. (2017). *Pengembangan Media Pop-up Book Pada Pembelajaran Subtema Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV Sekolah Dasar*. *Journal ff Chemical Information And Modeling*, Vol 53 (9), 1689-1699. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/35515>
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar untuk Persiapan Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen dan Kebudayaan. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdiknas. (2004). *Materi Pelatihan Terintegrasi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Djamaludin, Ahdar, dan Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Fatmawati, F., & Yusrizal, Y. (2020). *Peran Kurikulum Akhlak dalam Pembentukan Karakter di Sekolah Alam SoU Parung Bogor*. *Jurnal Tematik*, Vol 10 (2), 74-80. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tematik/article/view/19587>
- Fitriana. (2021). *Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi dan Informasi dal Proses Pembelajaran Ppkn*. In *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, Vol 3 (3), 35-37. <https://doi.org/10.33363/sn.v0i3.86>
- Fitrah, Ramdansyah., Alhamdi, Ridha., Majid, M Shabri Abd., Marliyah, Handayani, Rita. (2022). *The Typology of The Global Financial Crisis and the Solution in Islamic Economic Perspective*. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, Vol 4 (5), 1267-1282. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v4i5.921>
- Gunawan, Hendri. (2018). *Efektivitas Penggunaan E-Modul terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Palembang.
- Hadi, S. (2015). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hakim, Lukman Nul. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam berbentuk Modul dengan Model Borg dan Gall terhadap Siswa Kelas XI Semester Ganjil si SMA Negeri 2 Situbondo Tahun Pelajaran 2015/2016*. *Nusantara Journal of Islamic Studies*, Vol 1 (1), 51-65. <https://doi.org/10.54471/njis.2020.1.1.51-65>
- Hattarina, Shofia., Saila, Nurul., Faradilla, Adenita., Putri, Dita Refani., Putri RR Ghina Ayu. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Lembaga Pendidikan*. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, Vol 1, 181-192. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2332>
- Hidayah, Restu., Lestari, Fitri., Fatmawati, Nurul Laela., Kushartanti, Ekaningtyas. (2021). *Keragaman Tingkat Pengetahuan, Pengetahuan, Persepsi, dan*

Respon Peserta Temu Teknis Peneliti-Penyuluh Balitbangtan dan penyuluh Jawa Tengah. Jurnal Litbang Provinsi Jawa Tengah, Vol 19 (1), 71-80.
<https://doi.org/10.36762/jurnaljateng.v19i1.861>

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. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/view/11042>

Hidayat, Nandang & Khotimah, Husnul. (2019). *Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran.* Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda), Vol 2 (1), 10-15.
<https://doi.org/10.55215/jppguseda.v2i1.988>

I Gede Agus Saka Prasetya, I Made Agus Wirawan, I Gede Partha 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.
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i1.9885>

Ina Magdalena, Tini Sundari, Silvi Nurkamilah, Nasrullah, Dinda Ayu Amalia. (2020). *ANALISIS BAHAN AJAR.* Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol 2 (2), 311-326.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/828>

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).
<https://doi.org/10.51590/waraqat.v2i1.51>

Junaedi, Dedi. (2019). *Desain Pembelajaran Model ADDIE.* Bandung: Pascasajana UIN Sunan Gunung Jati.

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.

Katarina, Dona., & Fitriani, Ida. (2021). *Pelatihan Anak Yatim dan dhuafa dalam Upaya Meningkatkan Penggunaan Microsoft Word dan Microsoft Excel di Asrama Domyadhu Cabang Ciputat.* Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 4 (1), 105-108.
<http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i1.9426>

Keputusan badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen No. 008 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka.

Khumaidy, Syaiful. (2018). *Pengembangan Modul dengan Pendekatan Inkuiri pada Materi Muamalah untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Hidayatul Mubtadi'in Singosari Malang.* Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim. Tesis tidak diterbitkan.

- Kroop, Martin., Meier, Andreas., Biddle, Robert. (2016). *Teaching Agile Collaboration Skills in The Classroom*. 2016 IEEE 29th International Conference on Software Engineering Education and Training (CSEET), 118-127. <https://doi.org/10.1109/CSEET.2016.27>
- Lismaya, Lilis. (2019). *Berpikir Kritis & PBL: (Problem Based Learning)*. Surabaya: Media Sahbat Cendekia.
- Logan, Rebecca M., Cynthia E Johnson, Jeremy W Worsham. (2021). *Development of an e-learning module to facilitate student learning and outcomes*. *Teaching and Learning in Nursing*, Vol 16 (2), 139-142. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.10.007>
- 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. <https://doi.org/10.54471/njis.2020.1.1.51-65>
- Mahmudi, Hidayatullah, dan Anis Fauzi. (2022). *Pengembangan Modul Materi Jual Beli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Multimedia Interaktif di Kelas XI TKJ 1 SMKN 1 Kota Serang*. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosiasl Humaniora*, Vol 1 (8), 1740-1753. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSSH/article/view/2495>
- Maksum, Maulana Eka Prasetyo., Guniawan, Guruh., Prasetya, Bayu Adi., Daulay, Muhamad Ihsan., Setiawan, Bayu., Gibran, Rafael Muhmad., Nisa, Aida Fithrotun., Devy, Dian Tiara., Mutiarawati, Raihana., Khoirunnisa, Syifa. (2023). *Pelatihan Microsoft Word Dalam Meningkatkan SoftSkill Pada Siswa/i SMK AL-Ma'Mun Education Center (AMEC)*. *Abdi Jurnal Publikasi*, Vol 1 (3), 296-300. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/view/47>
- Manalu, Juliati Boang., Sitohang, Pernando., Turnip, Netty Heriwati Henrika. (2022). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar*. *Prosiding Pendidikan Dasar*, Vol 1 (1), 80-86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Mansir, Firman., & Purnomo, Halim. (2020). *Urgensi Pembelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Religiusitas Siswa Madrasah*. *Jurnal Al-Wijdan*, Vol 5 (2), 167-179. <https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/muslimheritage/article/download/421/1516>
- M. Ritter, Simone & Mostert, Nel. (2017). *Enhancement of Creative Thinking Skills Using a Cognitive-Based Creativity Training*. *J Cogn Enhanc*, Vol 1, 243-253. <https://doi.org/10.1007/s41465-016-0002-3>
- Mulyaningsih, Neng Nenden dan Dandang Luhur Saraswati. (2017). *Penerapan Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol 5 (1), 25-31. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/741>

- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Muqdamien, Birru., Umayah., Juhri., Raraswaty, Desty Puji. (2021). *Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research and Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Intersections*, Vol 6 (1), 23-33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nasir, Muhammad. (2014). *Pembangunan dan Penilaian Keberkesanan Perisian Pengajaran dan Pembelajaran Fizik Berbentuk Komputer di Sekolah Menengah Atas Pekanbaru, Riau Indonesia*. Disertasi, Fakultas Pendidikan Universitas Kebangsaan Malaysia.
- Nurjaman, Asep Rudi. (2022). *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur, Iffatin & Muttaqin, Muhammad Ngizzul. (2019). *Fiqih Jalan Tengah (Mempertemukan Maqoshid Syari'ah, Hukum, dan realitas Sosisal)*. *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol 5 (2), 197-217. <http://dx.doi.org/10.31332/zjpi.v5i2.1509>
- Nurmala, Rayh Sitta & Priantari, Ika. (2017). *Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Penerapan Discovery Learnin Improvin Communication Skills and Cognitive Study Result Throught Discovery Learning*. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajaran Biologi*, Vol 2 (1), 1-10. <https://doi.org/10.32528/bioma.v2i1.586>
- Nurmayanti, Fitri. (2015). *Pengembangan Modul elektronik Fisika dengan Strategi PDEODE pada Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas untuk Siswa kelas XI SMA*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pulukadang, Wiwi T, Hamzah B Uno, Haris Panai, Keysar Panjaitan. (2020). *Integrated Learning Module Development on Departement of PGSD Students, Gorontalo State University, Indonesia*. *Internatioal Journal of Advanced Engineering, Management and Science*, Vol 6 (7): 347-355. <http://journal-repository.theshillonga.com/index.php/ijaems/article/view/2329>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Pres.
- Prastowo, Andi. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Pujiati, D., & Yulianto, D. (2021). *Analisis Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Teknologi MAsa Pandemi Covid-19*. *Efektor*, Vol 8 (1), 45-52. <https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15857>
- Puspitasari, A. D. (2019). *Penerapan Media Pebelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA*. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, Vol 7 (1), 17-25. <https://doi.org/10.24252/jpf.v7i1.7155>

- Putri, Rafinsa Pradhinka., Dharma, Buyung Adi. (2023). *Improving Student Learning Outcomes By Using E-Module Assisted By The Flip Pdf Corporate Edition Application*. *Journal of Economics, Education, Business and Managements*, Vol 1 (1), 7-16. <http://pemudin.com/index.php/JEEBM/article/view/2>
- Qowim, Agus Nur. (2020). *Metode Pendidikan Islam Perspektif Al Qur'an. IQ (Ilmu Al Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 3 (1), 35-58. <https://journal.ptiq.ac.id/index.php/iq/article/view/53>
- Rafikayuni, Eka Aryati dan Marlina, Reni. (2017). *Respon Siswa Terhadap LKS Berbasis Predict Observe Explanation (POE) pada Submateri Keanekaragaman Hayati Kelas X. Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak "Peningkatan Mutu Pendidikan MIPA dan Teknoogi untuk Menunjang Pembangunan Berkelanjutan"* Pontianak, Vol 14. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/view/22734>
- Rahman, Muhammad dan Sofan Amri. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Ramdania, Diena Randa. (2013). *Penggunaan Media Flash Flip Book dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bandung. UPI. Artikel Ilmiah Tugas Akhir.
- Rasiman dan Pramasdyahsari, Agnita Siska. (2014). *Development of Mathematics Learning Media E-Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students*. *International Journal of Education and Research*, Vol 2 (11), 535-544. <http://eprints.upgris.ac.id/id/eprint/349>
- 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. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.165>
- Ridlo, Muhammad Rasyid. (2023). *Studi Filsafat Ekonomi Islam: Analisis Peran dan Fungsi Pemerintah dalam Ekonomi*. *Jurnal ekonomi dan Bisnis Islam*, Vol 3 (1), 90-109. <https://doi.org/10.24853/trd.3.1.73%20-%2089>
- Ririn Febryanti. (2021). *Analisis Respon Siswa Kelas X MM SMK Negeri 1 Pacitan terhadap enggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi pada Mapel Simdig*. STKIP PGRI Pacitan. Skripsi belum diterbitkan
- Rufii. 2015. *Developing Module on Constructivist Learning Strategies to Promote Students' Independent and Performance*. *Internasional Journal of Education*, Vol 7 (1), 1948-5476. <http://dx.doi.org/10.5296/ije.v7i1.6675>
- Rohaeni, Siti. (2020). *Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Instruksional*, Vol 1 (2), 122-130. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>

- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- 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.
- Selian, S., & Irwansyah, D. (2018). *Pengembangan Kurikulum Pencak Silat berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia*. *Journal of Education, Humaniora, and Social Sciences (JEHSS)*, Vol 1 (1), 32-39. <http://www.ojs3.mahesainstitute.web.id/index.php/jehss/article/view/9>
- 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. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v2i2.2171>
- Suastika, I. K. dan Wahyuningtyas, D.T. 2018. *Developing Module of Fractional using Contextual Teaching and Learning Approach*. *Jurnal Pancaran Pendidikan*, Vol 7 (1), 23-32. <https://doi.org/10.25037/pancaran.v7i1.132>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiani, Eny & Masrukan, Masrukan. (2017). *Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Tantangan MEA*. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 605-612. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21554>
- Syafrin, Yulia., Kamal, Muhiddinur., Arifmiboy., Husni, Arman. (2023). *Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *EDUVATIVO: Jurnal Pendidikan*, Vol 2 (1), 72-77. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>
- Tafonao, Talizaro. (2018). *Peranan Media Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol 2 (2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- 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. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i1.54>
- Trinaldi, Adit., Bambang, Siti Enik Mukhoiyaroh., Afriani, Mefliza., Rahma, Febrizka Alya., Rustam. (2022). *Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Basicedu*, Vol 6 (6), 9305-9314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4037>
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab VI Pasal 15.

- Vered Silber-Varod, Yoram Elshed-Alkalai, Nitza Geri. (2019). *Tracing Research Trends of 21st-Century Learning Skills. British Journal of Educational Technology, Vol 50 (6): 3099-3118.* <https://doi.org/10.1111/bjet.12753>
- Widia., Syahrir., Sarnita, fitria. (2020). *Berpikir Kreatif merupakan Bagian Terpenting dalam Meningkatkan Life Skills di Era Industri 4.0. Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Vol 1 (1), 1-6.* <https://doi.org/10.56842/jp-ipa.v1i02.6>
- Yunita, Luki., Sofyan, Ahmad., Agung, Salamah. (2014). *Pemanfaatan Peta Konsep (Concept Mapping) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Konsep Senyawa Hidrokarbon. EDUSAINS, Vol 1 (1), 1-8.* <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/31204>
- Zubaidah, Siti (2018). *Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. 2nd Science Education National Conference, Vol 13, 1-18.* https://www.researchgate.net/publication/332469989_MENGENAL_4C_LEARNING_AND_INNOVATION_SKILLS_UNTUK_MENGHADAPI ERA_REVOLUSI_INDUSTRI_40_1

