

**PENGEMBANGAN EMODI (E-MODUL INTERAKTIF) MATERI AKHLAK TERPUJI  
DALAM PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM KELAS 6 SD**

**Tubagus Faris Maulana Yusuf**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[tbfarismy@upi.edu](mailto:tbfarismy@upi.edu)

**Rika Nurhidayah**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[rikanurhidayah@upi.edu](mailto:rikanurhidayah@upi.edu)

**Tessa Salma Monika**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[tessasalmamonika@upi.edu](mailto:tessasalmamonika@upi.edu)

**Wulan Lestari**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[wulanlestari@upi.edu](mailto:wulanlestari@upi.edu)

**Ani Nur Aeni**

**Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang**

[aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)

**Abstrak**

*Pemanfaatan teknologi sebagai pendukung pembelajaran dirasa masih kurang terutama pada mata pelajaran agama Islam di SD. Kemajuan teknologi menghadirkan permasalahan yang menyangkut akhlak terpuji yang semakin hilang. Sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran agama Islam perlu dihadirkan, salah satunya melalui penggunaan EMODI (E-Modul Interaktif) materi akhlak terpuji di kelas 6 SD. Penelitian ini menggunakan model Design and Development (D&D) atau desain dan pengembangan, dengan prosedur penelitian menurut Peffers, dkk, yaitu: Identify the problem motivating the research, Describe the objectives, Design and develop the artifact, Subject the artifact to testing, Evaluate the results of testing, and Communicate those results. Hasil dari penelitian ini berdasarkan sudut pandang dari 8 guru dan 10 siswa sebagai pengguna atau ahli lapangan. Produk ini mendapatkan kategori "sangat baik" berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui google form. Sehingga penggunaan EMODI dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi akhlak terpuji di kelas 6.*

*Kata Kunci: EMODI (E-Modul Interaktif), Akhlak Terpuji, Pendidikan Agama Islam.*

**Abstract**

*The use of technology as a learning support is still lacking, especially in Islamic religious subjects in elementary school. Technological advances present problems involving commendable morals that are increasingly disappearing. So that the use of technology in Islamic religious learning needs to be presented, one of which is through the use of EMODI (Interactive E-Module) on commendable moral material in 6th grade elementary school. This study uses a Design and Development (D&D) model, with research procedures according to Peffers, et al which include: Identify the problems motivating the research, Describe the objectives, Design and develop the artifact, Subject the artifact to testing, Evaluate the results of testing,*

*and Communicate those results. The results of this study are based on the perspectives of 8 teachers and 10 students as users or field experts. This product is categorized as "very good" based on data that has been collected*

*Keywords: EMODI (Interactive E-Module), Praiseworthy Morals, Islamic Religious Education.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan agama Islam telah diperkenalkan sejak masih di jenjang sekolah dasar sebagai mata pelajaran "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti" pada kurikulum 2013. Pendidikan agama Islam di SD masih sering dilaksanakan dengan metode ceramah, yang kemudian tidak jarang membuat siswa lebih cepat merasakan bosan. Selain itu, kemajuan teknologi yang telah mempengaruhi segala bidang kehidupan, termasuk pada bidang Pendidikan. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi setiap guru agar dapat terus berupaya melahirkan inovasi-inovasi pada bidang pendidikan agar siswa dapat disiapkan untuk memiliki keterampilan maupun kemampuan sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, kurangnya inovasi dalam pemanfaatan teknologi menjadi permasalahan dalam pendidikan agama Islam sebagai mata pelajaran yang membina akhlak dan moral siswa.

Dalam bidang pendidikan, penyelenggaraan pembelajaran yang konvensional dan lebih banyak berpusat kepada guru, kini telah bergeser pada pemanfaatan pembelajaran berbasis teknologi informasi, dan menjadi pembelajaran yang berorientasi kepada siswa. Namun, sebagaimana menurut Hidayat, T, et al (2018) bahwa semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi ternyata tidak dibarengi dan tidak sesuai dengan sikap manusia yang sebagaimana mestinya, bahkan perkembangan ilmu teknologi justru cenderung bersifat destruktif bagi kehidupan manusia ketika disalahgunakan<sup>1</sup>.

Pemanfaatan teknologi yang disalahgunakan cenderung menghilangkan manusia dari makna keagamaan (Hidayat, et al, 2018)<sup>2</sup>. Munculnya kenakalan remaja, pergaulan bebas, rendahnya sikap toleransi, konsumsi minuman keras, dan masih banyak lagi akhlak tercela yang semakin berkembang. Nilai keagamaan harus semakin ditingkatkan. Kemajuan teknologi dan perkembangan Pendidikan harus sejalan mengembangkan hal-hal positif.

Sehingga, pemanfaatan teknologi dapat menjadi langkah untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Hal tersebut tentunya agar tidak menimbulkan kesenjangan antara Pendidikan sebagai proses melahirkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas malah memperbanyak problematika pendidikan di Indonesia. Pendidikan dalam tingkatan dasar juga

---

<sup>1</sup> Hidayat, T., dkk. (2018). Pendidikan Perspektif Islam, Peranannya dalam Membina Kepribadian Islami. *Jurnal MUDARRISUNA*, 8 (2), 218-244.

<sup>2</sup> *Ibid.*

memiliki kedudukan yang penting dan juga menjadi dasar dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang bermoral. Pemanfaatan teknologi khususnya dalam pembelajaran agama Islam di SD dapat menjadi solusi dalam menanamkan akhlak-akhlak terpuji sesuai dengan perilaku Rasulullah SAW. Penerapan nilai-nilai Islami dalam proses pengembangan diri dan pembinaan kepribadian pada siswa di sekolah dasar menjadi hal yang penting untuk dipahami dan diterapkan oleh seluruh siswa.

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) mempunyai tugas dan kewajiban dalam pembentukan akhlak siswa. Oleh karena itu, inovasi dan kreativitas seorang guru dalam mempersiapkan pembelajaran harus ditekankan. Pemanfaatan teknologi dalam mengajarkan hal-hal yang bersifat Islami tentunya harus mulai dilakukan. Guru dapat berinovasi dengan menciptakan atau mempersiapkan bahan ajar yang dapat dibaca atau didengarkan oleh siswa tanpa terbatas jarak dan waktu.

Banyaknya permasalahan moral di masyarakat, menuntut para guru khususnya di jenjang sekolah dasar agar dapat mendidik para siswa dengan sikap dan karakter yang lebih Islami. Sehingga, penelitian terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran perlu dilakukan agar dapat memberikan inspirasi maupun motivasi dalam pembelajaran khususnya terhadap para guru Pendidikan agama Islam di sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kualitas akhlak terpuji masih memprihatinkan. Masih banyak peristiwa memilukan, memalukan, dan memprihatinkan di kalangan para pelajar di Indonesia. Kualitas akhlak terpuji di Indonesia cukup mengkhawatirkan sejumlah kasus kekerasan, penyimpangan perilaku remaja, membolos sekolah, mencuri, berbohong, tidak menghormati orang yang lebih tua, dan kurangnya sikap sopan santun merupakan perilaku yang jauh dari akhlak terpuji dan harus diperhatikan. Sehingga perlu adanya program penguatan karakter bagi siswa yang lebih bermoral dengan pengintegrasian dengan proses pembelajaran dengan pembiasaan nilai-nilai akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari (Alawi, 2019)<sup>3</sup>.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Imron (2019) menunjukkan bahwa akhlak terpuji dalam pembelajaran agama Islam di sekolah dasar perlu meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan proses<sup>4</sup>. Proses pembelajaran terkait akhlak di sekolah dasar masih banyak dilaksanakan dengan metode pembelajaran ceramah, sehingga metode pembelajaran dan proses

---

<sup>3</sup> Alawi, A, H, I. (2019). Pendidikan Penguatan Karakter Melalui Pembiasaan Akhlak Mulia. *Jurnal Qira'ah*, 9 (1), 17-29.

<sup>4</sup> Imron, A. (2019). Problematika Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar. *Sosio Dialektika*, 4 (1), 1-16.

pengelolaan kelas masih terdapat banyak hambatan dalam pelaksanaan pembelajarannya. Sehingga proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan menciptakan pembelajaran yang aktif perlu dihadirkan di kelas. Pembelajaran bukan hanya menuntut siswa untuk menghafal namun memahami agar dapat menerapkan pemahamannya dalam akhlak terpuji di kehidupan sehari-hari (Imron, 2019).<sup>5</sup>

Selain itu, menurut Muflihin & Makhshun (2020) peran guru Pendidikan agama Islam harus berupaya sejauh mungkin memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Guru Pendidikan agama Islam bertanggung jawab dalam mendidik moral siswa dan mengembangkan kemampuan sebagai tuntutan kemajuan dunia (Muflihin & Makhshun, 2020)<sup>6</sup>. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa upaya yang dilakukan oleh guru PAI masih minim dalam memanfaatkan teknologi pada proses pembelajaran agama Islam.

Merujuk pada hasil penelitian sebelumnya, terkait akhlak terpuji dan pemanfaatan teknologi yang masih belum maksimal. Sehingga, pada penelitian ini pengembangan produk digital dalam proses pembelajaran agama Islam akan membahas terkait akhlak terpuji yang disajikan dalam bentuk digital. Materi Pendidikan agama Islam terkait akhlak terpuji pada penelitian ini dirumuskan dalam bentuk modul interaktif dengan memanfaatkan berbagai fitur teknologi, mulai dari penjelasan dalam bentuk video pembelajaran, *podcats*, serta permainan interaktif.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan dan untuk mengetahui terkait penggunaan EMODI (E-Modul Interaktif) pada materi akhlak terpuji dalam pembelajaran agama Islam kelas 6 SD, serta untuk mengetahui penilaian, baik dari dosen, beberapa guru di sekolah dasar, dan beberapa siswa. Pengembangan EMODI (E-Modul Interaktif) pada materi akhlak terpuji sebagai langkah inovasi pada Pendidikan agama Islam di SD dengan memanfaatkan teknologi yang dapat diakses tanpa batasan waktu maupun tempat.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan. Model D&D ini memiliki tujuan utama untuk menyediakan informasi bahwa masalah yang ditemukan dalam pendidikan dapat diselesaikan melalui serangkaian penelitian pada proses desain maupun pengembangan, dan evaluasi secara empiris dan sistematis (Richey

---

<sup>5</sup> Imron, A. (2019). Problematika Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar. *Sosio Dialektika*, 4 (1), 1-16.

<sup>6</sup> Muflihin, A., & Makhsun, T. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sebagai Kecakapan Abad 21. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 91-103.

dan Klein, 2007)<sup>7</sup>. Kemudian, menurut Ellis &Levy (2010) bahwa tujuan dari penelitian D&D untuk menemukan atau mengembangkan produk, alat, atau model baru yang dapat memperbaiki permasalahan tersebut. Sebagaimana tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk E-Modul Interaktif pada materi akhlak terpuji dalam pembelajaran agama Islam di kelas 6, sebagai upaya dalam menekankan nilai-nilai akhlak terpuji di kalangan siswa SD melalui pemanfaatan media teknologi<sup>8</sup>.

Tahapan penelitian dalam model D&D menurut Peffers dkk (2007) menyebutkan bahwa setidaknya ada enam tahapan diantaranya adalah tahap *Identify the problem motivating the research*, tahap *Describe the objectives*, tahap *Design and develop the artifact*, *Subject the artifact to testing*, tahap *Evaluate the results of testing*, dan tahap *Communicate those results*<sup>9</sup>.

Dalam tahap pertama yaitu Identifikasi masalah (*Identify the Problem*) peneliti melakukan wawancara, observasi maupun kajian secara teoritis terkait permasalahan yang dominan muncul di lapangan, hasilnya menunjukkan masih cukup rendahnya pemanfaatan terkait penggunaan produk teknologi khususnya dalam Pendidikan PAI di SD. Dalam tahap mendeskripsikan tujuan (*Describe the Objectives*) secara umum tujuan dari penelitian ini yaitu mendesain sebuah produk berupa modul elektronik yang interaktif dalam menekankan akhlak terpuji di kalangan siswa SD.

Dalam tahap paling utama yaitu tahapan desain dan pengembangan produk (*Design & Develop the Artifact*) peneliti membuat produk EMODI (E-Modul Interaktif) yang memuat konten materi mengenai Senangnya Berakhlak Terpuji dilengkapi dengan fitur berupa teks, gambar, audio (*podcast*), maupun video yang disusun secara interaktif, kemudian dilengkapi dengan latihan soal berbasis aneka *games* yang diharapkan mampu membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa. Tahap keempat yaitu uji coba produk dan evaluasi hasil uji coba (*Test the Artifact and Evaluate the Testing Result*) dilakukan kepada siswa kelas dan guru sebagai pengguna produk. Tahap kelima yaitu evaluasi hasil uji coba (*Evaluate testing result*) diperoleh dari respons siswa dan guru, dan pada tahap terakhir yakni mengkomunikasikan hasil uji coba (*Communicating the testing result*).

---

<sup>7</sup> Richey, C Rita and Klein, D James. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

<sup>8</sup> Ellis, T.J., & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods*. USA: InSITE

<sup>9</sup> Peffers, K., dkk (2007). A design science research methodology for information systems research. *Journal of Management Information Systems*, 24(3), 45-77.

Partisipan dalam penelitian ini adalah 10 siswa dan 8 guru SD. Pemilihan partisipan disesuaikan dengan tujuan penelitian dan pendekatan penelitian, sehingga bisa menggali informasi dengan tepat mengenai apa yang diharapkan dari penelitian ini. Partisipan pada penelitian ini dipilih berdasarkan teknik sampling yaitu *purposive sampling* atau menentukan mana yang dianggap peneliti sebagai pilihan yang tepat (Sugiyono, 2013)<sup>10</sup>. Adapun kriteria partisipan dalam penelitian ini diantaranya: 1) Siswa kelas 6 SD/M1, 2) Guru mata pelajaran PAI SD/MI, 3) Guru kelas 6 SD/MI.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket. Instrumen yang digunakan diantaranya wawancara semi terstruktur kepada guru yang bertujuan untuk mengetahui jawaban sesuai dengan situasi yang ada. Kemudian, validasi pengguna menggunakan angket yang berisikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memahami kualitas produk dengan cara menguji validitas produk dan materi pada pengembangan EMODI yang dibuat. Menurut Sugiyono (2013) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara memberi serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Setelah data diperoleh, kemudian dilakukan pemilihan, penyajian, analisis dan pengolahan secara sistematis sehingga menghasilkan hasil kajian yang reflektif dan kritis. Angket yang digunakan peneliti menggunakan modifikasi skala likert 4 kategori diantaranya sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju, dari jawaban di atas memiliki bobot skor dengan rincian sebagai berikut.

**Tabel 1. Bobot Skor**

<b>Pernyataan</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk membuat dan menyempurnakan produk Emodi melalui saran dan komentar dari para ahli di lapangan. Kemudian, pada data kuantitatif diperoleh dari hasil angket media Emodi melalui validasi ahli lapangan, Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan rumus pengukuran *skala likert*. Setelah memperoleh hasil penelitian, maka skor yang diperoleh

---

<sup>10</sup> Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta

dihitung menggunakan rumus. Rumus ini digunakan untuk menginterpretasi-kan data yang diperoleh dari angket agar dapat diubah menjadi bentuk naratif.

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100$$

P = Presentase respons siswa atau guru

N = Jumlah skor maksimal

$\Sigma R$  = Jumlah skor partisipan

Data yang sudah ada dianalisis menjadi bentuk presentase dengan mengacu kepada format tabel 2 di bawah ini:

**Tabel 2. Interval Interpretasi Penilaian**

Nilai Interval	Kualifikasi
25 % - 43,75%	Tidak Baik
43,76 % - 62,50%	Kurang Baik
62,51% - 81, 25%	Baik
81,26 % - 100%	Sangat Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Desain dan Konsep Produk Emodi (E-Modul Interaktif) Senangnya Berakhlak Terpuji

**Pertama**, menentukan kecocokan antara materi atau muatan dalam modul digital interaktif dengan kebutuhan kompetensi dasar pada mata pelajaran PAI pada kelas enam SD. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Mulyasa, 2004: 43-45)<sup>11</sup>. Bahwa penggunaan modul dalam pembelajaran sejatinya memiliki tujuan untuk membimbing siswa untuk aktif belajar secara mandiri, mengalami sendiri pengalaman-pengalaman belajar salah satunya melalui latihan-latihan yang diikuti oleh siswa yang juga disajikan dalam modul. Maka dari itu, penelitian ini mengangkat lima submateri untuk menjadi materi dalam modul tersebut, diantaranya: Berbaik Sangka; Sikap Simpati; Toleransi; Hidup Rukun; serta Hormat dan Patuh kepada Orang Tua.

**Kedua**, konten yang disajikan oleh modul digital interaktif disajikan sesuai dengan ragam cara dan gaya belajar siswa. Terdapat tiga media untuk memuat konten pembelajaran, di antaranya: Video Pembelajaran, *Podcast*, dan *Games* Interaktif. Dengan melibatkan berbagai

---

<sup>11</sup> Mulyasa, E. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), h 43-45

media untuk memuat seluruh bahan ajar dalam modul harapannya dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk membaca, menyimak, mendengarkan, dan juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Aeni (2014) bahwa siswa usia sekolah dasar harus diberikan arahan untuk memahami hakikat baik dan benar karena sesuai dengan perkembangannya, anak usia sekolah dasar sudah mulai mengenal baik-buruk, benar-salah, yang dilarang atau tidak<sup>12</sup>. Maka dari itu, modul pembelajaran ini hendaknya dapat menjadi pegangan para siswa sekolah dasar kelas enam khususnya untuk berperilaku di luar sekolah sebab terdapat rambu-rambu dan aturan hidup dalam bermasyarakat dalam modul digital tersebut.

**Ketiga**, aplikasi yang digunakan untuk mendukung proses pembuatan komik digital, di antaranya menggunakan *Canva*, *Anchor*, *Inshot*, *Educandy* dan *Heyzine Flipbook*. Seluruh aplikasi tersebut mendukung perancangan pembuatan editing modul, podcast, editing video animasi serta pembukuan modul.



**Gambar 1. Logo Aplikasi Canva, , Inshot, Educandy, Anchor dan Heyzine Flipbook.**

**Keempat**, tata letak seluruh konten dalam modul telah disesuaikan dengan *device* yang akan digunakan untuk produk tersebut. Animasi maupun gambar pada modul harapannya menjadi unsur yang membuat siswa tertarik untuk membaca modul tersebut. Keterbacaan modul pula menjadi perhatian utama untuk para guru dan siswa yang mempergunakannya untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Tersusun rapi sebagaimana yang telah tercantum dalam daftar isi modul yang berurutan dari petunjuk pemakaian hingga tahap penilaian pembelajaran. Berikut beberapa contoh isi dalam produk Emodi:

---

<sup>12</sup> Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58

Tubagus Faris Maulana Yusuf, Rika Nurhidayah, Tessa Salma Monika, Wulan Lestari, Ani Nur Aeni : Pengembangan EMODI ( E – Modul Interaktif ) Materi Akhlak Terpuji dalam Pembelajaran Agama Islam Kelas 6 SD



Gambar 2. Cover Emodi



Gambar 3. Daftar Isi Emodi



Gambar 4. Podcast & Materi

### Prosedur Pengembangan Produk Emodi (E-Modul Interaktif) Senangnya Berakhlak Terpuji

Karakteristik modul diuraikan sesuai dengan ciri khas modul itu sendiri. Sebagaimana pendapat (Russel, 1974: 13) bahwa modul harus meliputi: (1) Merupakan paket untuk belajar secara individual (*self contained, self instructional package*), (2) Memperhatikan perbedaan individual, (3) Perumusan tujuan pembelajaran dengan jelas, (4) Kejelasan mengenai struktur, hubungan, dan urutan materi pelajaran, (5) penggunaan berbagai jenis media, (6) Partisipasi aktif siswa, (7) Pemberian umpan balik segera, (8) Evaluasi berdasar konsep belajar tuntas<sup>13</sup>. Adapun keunggulan modul ini sendiri yakni sebagai media pembelajaran interaktif pada materi PAI di kelas enam SD. Pengembangan yang peneliti perhatikan terhadap hasil observasi di lapangan yakni tentang keterbacaan modul. Berdasarkan masukan dari guru, peneliti diminta untuk memperbesar tulisan modul. Sehingga peneliti merevisi produk secara berkala sampai pada tahap akhir produk. Setelah itu, peneliti melakukan pengumpulan data melalui angket penilaian pada produk yang dilakukan pada sasaran penelitian secara berkelanjutan.

### Validasi Ahli Media dan Ahli Materi terhadap Produk Emodi (E-Modul Interaktif) Senangnya Berakhlak Terpuji

Penilaian produk Emodi oleh Dosen Pengampu mata kuliah Seminar Pendidikan SPAI jurusan PGSD di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Ibu Dr. Ani Nur Aeni,

<sup>13</sup> Russell, J. D. (1974). *Modular instruction: a guide to the design, selection, utilization and evaluation of modular materials*. Minneapolis: Burgess Publ.Co.

M.Pd. sebagai ahli media sekaligus ahli materi dilakukan dengan menggunakan lembar validasi. Berikut adalah hasil validasi produk:

**Tabel 3. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

No	Indikator	Presentase	Interpretasi
1	Kesesuaian materi dengan Ke SD-an	100%	Sangat Baik
2	Kualitas tampilan	100%	Sangat Baik
3	Konten materi secara keseluruhan	100%	Sangat Baik
4	Kemenarikan bagi peserta didik	100%	Sangat Baik
5	Kualitas suara	100%	Sangat Baik
6	Kemudahan digunakan	100%	Sangat Baik
	Rata-Rata	100%	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan presentase 100% pada seluruh indikator yang mencakup kesesuaian materi dengan ke SD-an, kualitas tampilan, konten materi secara keseluruhan, kemenarikan bagi peserta didik, kualitas suara, dan kemudahan digunakan. Dengan demikian, secara keseluruhan produk ini memiliki nilai rata-rata 100% dengan interpretasi sangat baik, dan produk Emodi sangat diapresiasi dengan baik. Oleh karena itu, peneliti mendapat masukan agar produk Emodi ini dapat diakses langsung di internet melalui mesin pencarian *Google*.

#### **Respons Guru dan Siswa terhadap Produk Emodi (E-Modul Interaktif) Senangnya Berakhlak Terpuji**

Melalui data hasil observasi dan angket di lapangan peneliti mendapatkan penilaian terbuka dari guru dan siswa terkait kualitas produk modul digital tersebut. Dengan demikian, peneliti mengkategorikan hasil penilaian kepada respon guru dan respon siswa. Untuk meninjau kualitas produk peneliti menggunakan *skala likert* untuk menginterpretasikan penilaian dari guru dan siswa secara individu.

**Tabel 4. Respon Guru terhadap Produk Emodi**

No	Aspek	Presentase	Interpretasi
1	Kelengkapan & Kesesuaian dengan Kurikulum PAI di SD	98,5%	Sangat Baik
2	Kelayakan Bahasa	85,16%	Sangat Baik
3	Kelayakan dan Tata Letak	92,18%	Sangat Baik

Rata-Rata	91,95	Sangat Baik
-----------	-------	-------------

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat kita ketahui bahwa respon dari 8 guru sebagai partisipan terhadap produk menduduki memiliki nilai rata-rata 91,95% dengan interpretasi sangat baik. Dalam penilaian guru memuat tiga aspek utama, yang pertama yaitu Kelengkapan & Kesesuaian dengan Kurikulum PAI di SD dengan indikator yang memuat materi, KD dan tujuan pembelajaran, kisah inspiratif, media *games*, latihan, dan ketersinambungan. Aspek kedua yaitu kelayakan bahasa dalam produk emodi dengan indikator yang memuat keterbacaan, kesesuaian bahasa dengan usia siswa, tidak terdapat unsur SARA, dan ejaan. Aspek ketiga yaitu kelayakan dan tata letak konten produk dengan indikator meliputi urutan sajian konten, komposisi warna, multifitur, penempatan posisi konten, kejelasan tulisan produk, dan kemudahan akses.

Melalui ketiga aspek penilaian tersebut peneliti dapat menginterpretasi komentar dan saran membangun dari beberapa responden guru yang memang diantaranya memberikan komentar sebagai berikut “Menurut saya modul digital interaktif ini sangat menarik karena akan meningkatkan minat anak untuk membaca dan memahami materi yg disampaikan”. Dengan demikian, besar harapan peneliti untuk produk dapat diperbanyak sedemikian mungkin untuk menunjang proses dan iklim pembelajaran PAI yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan.

Selain untuk mengetahui respon guru pendidikan agama Islam terhadap produk yang dikembangkan. Maka, dalam penelitian ini peneliti juga menjadikan siswa sebagai subjek penelitian terhadap produk yang dikembangkan. Maka dari itu, pada penelitian ini siswa juga dijadikan subjek untuk mendapatkan respon penelitian terhadap produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini peneliti menyebarkan angket kepada siswa dengan jumlah 10 orang responden. Pertanyaan yang diajukan antara lain terkait ketertarikan siswa pada tampilan, video pembelajaran, *podcast*, materi, *games*, bahasa, kemudahan serta ketertarikan siswa pada produk secara keseluruhan. Berdasarkan hasil angket yang telah disebar peneliti memperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 5. Respon Siswa terhadap Produk Emodi**

No	Aspek	Presentase	Interpretasi
1	Tampilan Cover	95%	Sangat Baik
2	Video Pembelajaran	85%	Sangat Baik
3	Materi	85%	Sangat Baik
4	Podcast	85%	Sangat Baik

5	Games	87,5%	Sangat Baik
6	Bahasa	85%	Sangat Baik
7	Kemudahan	85%	Sangat Baik
8	Kemenarikan	87,5%	Sangat Baik
	Rata-Rata	86,88%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 5, dapat kita ketahui bahwa respon dari 10 siswa terhadap produk Emodi memperoleh rata-rata presentase 86,88% dengan interpetasi sangat baik dari segi ketertarikan siswa pada tampilan, video pembelajaran, *podcast*, materi, *games*, bahasa, kemudahan serta ketertarikan siswa pada produk secara keseluruhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum, bahwa Produk Emodi (E-Modul Interaktif) untuk pembelajaran PAI di kelas enam SD pada materi Senangnya Berakhlak Terpuji memiliki rata rata kualitas yang sangat baik. Begitu pula dengan mengimplementasikan penggunaan produk oleh siswa sudah berjalan dengan baik. Mulai dari bagaimana cara membuka akses produk hingga mengaplikasikan seluruh fitur yang memang tersedia dalam produk tersebut.

Melalui berbagai kesimpulan penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, serta 8 guru dan 10 siswa sebagai partisipan, peneliti mengambil garis utama bahwa produk Emodi dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran PAI di kelas enam SD. Dengan demikian, hendaknya produk tersebut disebarluaskan dan bahkan bila perlu dijadikan HKI peneliti bersama sehingga dapat diketahui referensi utama produk tersebut dibuat.

Pengembangan produk EMODI (E-Modul Interaktif) materi akhlak terpuji di kelas 6 SD sebagai produk digital dalam pembelajaran agama Islam sudah menjadi produk dengan kategori “sangat baik”. Hasil temuan berdasarkan uji coba dari pengembangan produk ini tentunya layak untuk digunakan dalam pembelajaran agama Islam di SD. Penilaian produk EMODI oleh Dosen Pengampu mata kuliah Seminar Pendidikan SPAI jurusan PGSD di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd., sebagai ahli media sekaligus ahli materi mengkategorikan produk ini sebagai produk dengan interpretasi “sangat baik”. Kemudian, apabila dilihat berdasarkan respon guru di SD maupun respon dari siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini, bahwa produk EMODI sangat menarik baik dari segi tampilan, video pembelajaran, *podcast*, materi, *games*, bahasa, kemudahan serta ketertarikan siswa pada produk secara keseluruhan.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kualitas akhlak terpuji masih kurang dikembangkan (Alawi., 2019)<sup>14</sup>. Penelitian lain menunjukkan bahwa akhlak terpuji dalam pembelajaran agama Islam di sekolah dasar perlu meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan proses pembelajarannya, proses pembelajaran terkait akhlak di sekolah dasar masih banyak dilaksanakan dengan metode pembelajaran ceramah, sehingga metode pembelajaran dan proses pengelolaan kelas masih terdapat banyak hambatan dalam pelaksanaan pembelajarannya (Imron, 2019).<sup>15</sup> Selain itu, menurut Muflihah & Makhshun (2020) peran guru Pendidikan agama Islam harus berupaya sejauh mungkin memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran<sup>16</sup>. Berdasarkan hal tersebut, pengembangan produk EMODI (E-Modul Interaktif) materi akhlak terpuji di kelas 6 SD ini dapat menjadi solusi dari permasalahan hasil penelitian sebelumnya. Pengembangan produk EMODI (E-Modul Interaktif) dapat menjadi sarana pemanfaatan teknologi atau inovasi dalam pembelajaran agama Islam di SD, dengan mengemas nilai-nilai akhlak terpuji di dalamnya.

Penelitian ini tentunya masih terdapat beberapa keterbatasan dalam proses implementasinya. Sebab, kenyataan di lapangan tidak semua siswa memiliki perangkat elektronik atau teknologi penunjang pembelajaran. Oleh karena itu, implikasi dari penelitian ini diharapkan menjadi langkah perkembangan inovasi dalam pembelajaran agama Islam di SD selanjutnya.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan temuan pada hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan EMODI (E-Modul Interaktif) pada materi akhlak terpuji dalam pembelajaran agama Islam kelas 6 SD mendapat respon dan penilaian positif yaitu dari siswa kelas 6 SD dan guru mata pelajaran PAI, serta guru wali kelas sebagai pengguna atau ahli lapangan dalam memberikan penilaian dan masukan mengenai produk yang dikembangkan. Penilaian EMODI disimpulkan berdasarkan *skala likert* interval interpretasi penilaian Emodi. Penilaian dari sudut pandang 8 guru sebagai partisipan terhadap produk mendapatkan kategori “Sangat Baik” berdasarkan kategori-kategori yang sudah ditentukan dari kelayakan isi EMODI. Para guru juga memberikan dukungan, maupun masukan yang membangun untuk perbaikan produk. Kemudian, berdasarkan sudut pandang 10 siswa sebagai responden penelitian terhadap produk mendapatkan kategori “Sangat Baik” tanpa saran perbaikan. Berdasarkan penilaian dari guru maupun dari siswa dengan kategori “sangat

---

<sup>14</sup> Alawi, A, H, I. (2019). Pendidikan Penguatan Karakter Melalui Pembiasaan Akhlak Mulia. *Jurnal Qira'ah*, 9 (1), 17-29.

<sup>15</sup> Imron, A. (2019). Problematika Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar. *Sosio Dialektika*, 4 (1), 1-16.

<sup>16</sup> Muflihah, A., & Makhshun, T. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sebagai Kecakapan Abad 21. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 91-103.

baik”, maka penggunaan EMODI (E-Modul Interaktif) pada materi akhlak terpuji dalam pembelajaran agama Islam kelas 6 SD dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alawi, A, H, I. (2019). Pendidikan Penguatan Karakter Melalui Pembiasaan Akhlak Mulia. *Jurnal Qira'ah*, 9 (1), 17-29. <https://doi.org/10.52005/belaindika.v1i1.6>
- Awwaliyyah, R., & Bahrin, H. (2018). Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 19 (1), 34-49. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/4193>
- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50–58. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.863>
- Alim, Muhammad. (2006). *Pendidikan Agama Islam; Upaya Pembentukan Pemikiran dan Kepribadian Muslim*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Deni. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Ellis, T.J., & Levy, Y. (2010). *A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods*. USA: InSITE
- Miles, M. B., Huberman, A.M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*. USA: Sage Publications.
- Hidayat, T., dkk. (2018). Pendidikan Perspektif Islam, Perannya dalam Membina Kepribadian Islami. *Jurnal MUDARRISUNA*, 8 (2), 218-244. <https://doi.org/10.22373/jm.v8i2.3397>
- Hasim, W., Kusen, K., Hartini, H., & Daheri, M. (2021). Perencanaan Strategi Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada masa Covid-19. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3884-3897. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1147>
- Imron, A. (2019). Problematika Pembelajaran Akidah Akhlak di Sekolah Dasar. *Sosio Dialektika*, 4 (1), 1-16. <https://doi.org/10.31942/sd.v4i1.3000>
- Moleong, Lexy. J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muflihini, A., & Makhsun, T. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Sebagai Kecakapan Abad 21. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 91-103. <https://doi.org/10.30659/jpai.3.1.91-103>
- Mulyasa, E. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Peppers, K., Tuunanen, T., Rothenberger, M. A., & Chatterjee, S. (2007). A design science research methodology for information systems research. *Journal of Management Information Systems*, 24(3), 45-77. <https://doi.org/10.2753/MIS0742-122240302>
- Russell, J. D. (1974). *Modular instruction: a guide to the design, selection, utilization and evaluation of modular materials*. Minneapolis: Burgess Publ.Co.
- Richey, C Rita and Klein, D James. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Tubagus Faris Maulana Yusuf, Rika Nurhidayah, Tessa Salma Monika, Wulan Lestari, Ani Nur Aeni :  
Pengembangan EMODI ( E – Modul Interaktif ) Materi Akhlak Terpuji dalam Pembelajaran Agama Islam  
Kelas 6 SD

- Risdoyok, R., & Aprison, W. (2021). Kerjasama guru pai dan orang tua dalam menghadapi pembelajaran selama covid-19. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2319-2335. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.819>
- Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sobri, S. (2021). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Internalisasi Nilai-Nilai Moral di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2313-2320. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.900>
- Suharna. (2016). *Evaluasi Pendidikan Perspektif Islam*. *Jurnal Qathruna*, 3 (2), 49-68. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/20>
- Sulistiyowati, Endang. (2012). “Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar.” *Jurnal Al-Bidayah* 4(1), 63–76. <https://www.jurnal.albidayah.id/index.php/home/article/view/19>
- Syukur, A. (2020). Akhlak Terpuji dan Implementasinya di Masyarakat. *Misykat Al-Anwar: Jurnal Kajian Islam dan Masyarakat*, 3(2), 143-164. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/MaA16/index>
- Wijaya, C., dkk. (1988). *Upaya Pembaharuan Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung: Remadja Karya.
- Wiyoko, T. Sarwanto., Rahardjo, DT (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Modul Elektronik Animasi Interaktif Untuk Kelas XI SMA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(2), 11-15. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/35581>
- Zuhairini, dkk. 1983. *Metode Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya: Usaha Nasional.