



**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTU *KVISOFT FLIPBOOK*  
MAKER PADA MATERI ZAKAT DALAM PEMBELAJARAN PAI  
KELAS X DI SMAN 2 RAMBATAN**

**SKRIPSI**

*Ditulis sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S – I )  
pada Jurusan Pendidikan Agama Islam*

Oleh:

**HERMALINA**  
**NIM 1630101098**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
BATANGAS  
2021**

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertnda tangan di bawah ini:

Nama : Hermalina  
NIM : 1630101098  
Tempat/tgl lahir : Simawang/ 24 Juni 1998  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul **“PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTU *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* PADA MATERI ZAKAT DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS X DI SMAN 2 RAMBATAN”** adalah karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Januari 2021  
Saya yang menyatakan

  
**Hermalina**  
**NIM. 1630101098**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing SKRIPSI mahasiswa atas nama Hermalina, NIM: 1630101098, judul: **PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTU *KVISOFT FLIPBOOK MAKER* PADA MATERI ZAKAT DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS X DI SMAN 2 RAMBATAN**, memandang bahwa SKRIPSI yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Batusangkar, Januari 2021  
Pembimbing

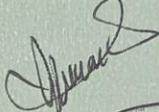
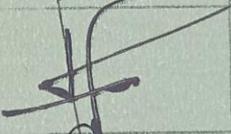
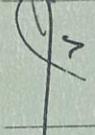


**Dr. Fadriati, M.Ag**  
NIP. 19691109 199803 2 002

### PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **HERMALINA**, NIM 1630101098 judul **PENGEMBANGAN E-MODUL BEREANTU KVISOFT FLIPBOOK MAKER PADA MATERI ZAKAT DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS X DI SMAN 2 RAMBATAN**, telah diuji dalam Ujian Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2021

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya

No	Nama/ NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan
1.	Dr. Fadriati, M.Ag. NIP. 19691109 199803 2 002	Ketua Sidang/ Pembimbing	
2.	Dr. H Muhammad Fazis, M.Pd. NIP. 19631119 199103 1 003	Penguji Utama	
3.	Susi Herawati, S.Ag., M.Pd. NIP. 19710826 200501 2 003	Penguji Pendamping	

Batusangkar, Februari 2021

Mengetahui,  
Dekan,



## ABSTRAK

**Hermalina. NIM: 1630101098. Judul Skripsi: “Pengembangan E-Modul berbantu *Kvisoft Flipbook Maker* pada Materi Zakat dalam Pembelajaran PAI Kelas X di SMAN 2 Rambatan”.** Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Batusangkar 2021.

Penelitian ini dilatar belakangi karena kekurangan dari bahan ajar yang digunakan. Materi dalam bahan ajar terbatas, tidak terdapatnya contoh soal, tugas individu ataupun soal-soal evaluasi mengenai materi zakat. Untuk itu dibutuhkan bahan ajar seperti e-modul yang dapat digunakan oleh semua peserta didik yang sesuai dengan perkembangannya agar peserta didik mudah memahami materi pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar berupa e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* serta untuk mengetahui validitas dan praktikalitas e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam pembelajaran PAI.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and development*), model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *define, design, develop* dan *disseminate*, namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap *develop*, sedangkan tahap *disseminate* tidak dilakukan karena keterbatasan dana dan waktu peneliti. Untuk menilai produk yang peneliti rancang, maka dalam penelitian ini dilakukan uji validitas dan praktikalitas terhadap e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* yang peneliti kembangkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa uji validasi e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam pembelajaran PAI sebesar 86,3% dengan kategori sangat valid. Sedangkan uji praktikalitas melalui angket respon siswa memperoleh persentase 98,6% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam pembelajaran PAI layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
G. Spesifikasi Produk.....	11
H. Asumsi dan Fokus Pengembangan.....	12
I. Definisi Operasional.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Modul	
1. Pengertian Modul .....	13
2. Tujuan Modul.....	14
3. Karakteristik Modul .....	14
4. Prinsip Penyusunan Modul .....	15

5. Komponen Modul .....	16
B. E-Modul	
1. Pengertian e-modul .....	17
2. Karakteristik e-modul.....	17
3. Keunggulan dan kelemahan e-modul.....	18
C. <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> .....	19
D. E-Modul berbantu <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> .....	21
E. Mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA	
1. Pengertian PAI dan Budi Pekerti .....	21
2. Materi Zakat .....	22
F. Penelitian yang Relevan.....	25
G. Kerangka Berfikir.....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model Pengembangan.....	32
C. Prosedur Pengembangan .....	32
D. Subjek Uji Coba .....	37
E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Teknik Analisis Data.....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	41
1. Tahap Define (Tahap Pendefinisian) .....	41
2. Tahap Design (Tahap Perancangan) .....	45
3. Tahap Develop (Tahap Pengembangan) .....	63
B. Pembahasan Penelitian dan Pengembangan.....	71
1. Tahap Define (Tahap Pendefinisian) .....	71
2. Tahap Design (Tahap Perancangan) .....	75
3. Tahap Develop (Tahap Pengembangan) .....	76
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran.....	84

<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Uji Validasi E-Modul.....	34
Tabel 3.2 Aspek Uji Validasi RPP .....	35
Tabel 3.3 Aspek Uji Validasi Angket Respon Siswa.....	35
Tabel 3.4 Aspek Uji Praktikalitas .....	35
Tabel 3.5 Kategori Uji Validasi .....	38
Tabel 3.6 Kategori Uji Praktikalitas.....	39
Tabel 4.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar .....	42
Tabel 4.2 Indikator .....	43
Tabel 4.3 Literatur e-modul berbantu <i>Kvisoft Flipbook Maker</i> .....	45
Tabel 4.4 Hasil Validasi E-modul.....	64
Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Respon Siswa .....	65
Tabel 4.6 Hasil Validasi RPP.....	67
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa.....	69
Tabel 4.8 Hasil Wawancara .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Buku Paket .....	45
Gambar 4.2 Cover E-Modul .....	47
Gambar 4.3 Kata Pengantar .....	48
Gambar 4.4 Daftar Isi dan Petunjuk Penggunaan E-modul .....	49
Gambar 4.5 Identitas Materi dan Peta Konsep .....	51
Gambar 4.6 Tampilan Materi .....	53
Gambar 4.7 Tampilan Video Pembelajaran .....	57
Gambar 4.8 Lembar Kerja Siswa dan Kunci Jawaban .....	58
Gambar 4.9 Uji Kompetensi .....	60
Gambar 4.10 Kunci Jawaban .....	61
Gambar 4.11 Daftar Kepustakaan .....	62
Gambar 4.12 Grafik Validasi E-modul .....	65
Gambar 4.13 Grafik Validasi Angket Respon Siswa.....	66
Gambar 4.14 Grafik Validasi RPP.....	68

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Surat permohonan penelitian
2. Surat izin penelitian dari dinas pendidikan wilayah IV
3. Surat telah melakukan penelitian dari SMAN 2 Rambatan
4. Silabus PAI dan Budi Pekerti kelas X
5. RPP PAI dan Budi Pekerti kelas X
6. Kisi-kisi lembar validasi RPP
7. Hasil validasi RPP
8. Kisi-kisi lembar validasi e-modul
9. Hasil validasi e-modul
10. Kisi-kisi lembar validasi angket respon siswa
11. Hasil validasi angket respon siswa
12. Kisi-kisi pedoman wawancara
13. Lembar pedoman wawancara
14. Hasil angket respon siswa
15. Dokumentasi penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran merupakan bentuk maupun cara yang dilakukan pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran itu bisa tercapai. Pembelajaran memberikan gambaran sejauhmana pendidik mampu menguasai seluruh komponen dalam proses belajar mengajar tersebut, sehingga bisa dikuasai oleh peserta didik.

Menurut Chotimah dan Fathurrahman (2018: 40) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Sudjana (dalam Rusman, 2017: 85) menyatakan pembelajaran merupakan upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar. Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran adalah proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa.

Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar tercapai tujuan pembelajaran. Adapun komponen-komponen dalam pembelajaran yaitu peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi pelajaran, metode,

bahan ajar, media dan evaluasi pembelajaran (Chotimah dan Fathurrahman, 2018: 46). Dari semua komponen pembelajaran ini, antara komponen yang satu dengan komponen yang lainnya saling berhubungan.

Menurut Wena (2016: 229) salah satu faktor yang berkaitan langsung dengan kualitas pembelajaran adalah tersedianya bahan ajar. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Dapat dikatakan bahwa bahan ajar merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan kurikulum. Adanya bahan ajar akan membantu siswa dalam memahami pelajarannya, karena tidak semua materi dapat diserap hanya dengan penyampaian dari guru. Bahan ajar memberikan kemudahan untuk memfasilitasi pendidik maupun peserta didik dalam penyampaian dan memahami materi.

Pada saat ini bahan ajar sudah sangat beragam jenisnya yang telah dikembangkan oleh para pengembang dan diterbitkan oleh penerbit. Secara garis besar menurut Daryanto dkk, (2014: 173) bahan ajar dibedakan menjadi empat macam yaitu:

1. Bahan ajar pandang (*visual*) terdiri dari buku ajar, handout, lembar kerja siswa, gambar, brosur, dan lainnya.
2. Bahan ajar dengar (*audio*) terdiri dari kaset, radio, rekaman, dan lainnya.
3. Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) terdiri dari film dan video pembelajaran.
4. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti bahan ajar berbasis web dan aplikasi pembelajaran interaktif.

Untuk melaksanakan proses pembelajaran guru-guru tidak hanya dipacu untuk mampu mengembangkan profesionalisme melalui daya kreasinya dalam menciptakan metode dan strategi pembelajaran yang lebih menarik, bermakna dan menyenangkan, tetapi seorang guru harus memiliki kemampuan dalam merancang dan memanfaatkan media dan sumber belajar agar menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik.

Guru harus mampu mengembangkan bahan ajar, baik bahan ajar cetak ataupun non cetak.

Permasalahan penting pembelajaran abad 21 ialah pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru perlu mengikuti perkembangan zaman begitu juga dengan siswa perlu belajar sesuai dengan zamannya (Rusman, 2018: 135). Perkembangan teknologi mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran.

Jika kita lihat kondisi saat ini, dimana pada tahun 2020 digemparkan dengan adanya virus corona (COVID-19) yang menyebabkan kekacauan di seluruh dunia. Pandemi COVID-19 juga berdampak buruk bagi negara Indonesia, mulai dari kehidupan sosial, ekonomi sampai pendidikan. Hal ini menjadi faktor eksternal yang mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran yang awalnya tatap muka sekarang sudah dilakukan secara daring.

Perubahan drastis dalam pendidikan saat ini mendorong untuk penggunaan teknologi oleh pemerintah Indonesia. Memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran bukan sebuah tantangan baru, dan juga bukan sesuatu yang bisa dihindari, melainkan telah berubah semakin urgen sebagai suatu keharusan dikarenakan problema pandemi COVID-19. Mau tidak mau, siap tidak siap kebijakan *physical distancing* harus dilakukan untuk menghadapi penyebaran virus COVID-19. Oleh karena itu, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi atau menjelaskan materi pembelajaran di depan siswa tetapi guru harus bisa memvariasikan bahan ajar sebaik mungkin. Guru harus bisa memilih atau menentukan bahan ajar yang akan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran.

Maka dari itu dalam proses pembelajaran di sekolah diperlukan adanya pembaharuan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Proses pembelajaran harus bisa menjadikan siswa sebagai seorang yang mampu mengeksplorasi semua kemampuan serta pengetahuannya demi terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

Namun, kenyataan yang terjadi di lapangan masih kurang sesuai dengan teori yang ada. Masih ada guru yang belum mengembangkan bahan ajar dan memvariasikannya. Seharusnya guru mampu mengembangkan bahan ajar agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa terutama pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, karena tidak semua materi PAI berupa konsep, tetapi ada juga yang berupa prinsip dan prosedur yang butuh demonstrasi atau praktek serta diperlukannya pemahaman yang mendalam.

Kondisi ini tidak jauh berbeda dari yang penulis temui di SMAN 2 Rambatan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X IPS 1 SMAN 2 Rambatan, peneliti mendapatkan informasi bahwa, buku yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya satu buku paket saja, dan itu merupakan bahan ajar satu-satunya yang digunakan (tanpa modul, LKS atau bahan ajar lainnya) materi dalam buku tersebut juga terbatas (Zainul, wawancara, SMAN 2 Rambatan: 05 Februari 2020). Padahal untuk meningkatkan kualitas pencapaian tujuan pembelajaran, harusnya memiliki sumber belajar yang banyak dan beragam pula.

Kekurangan dari bahan ajar yang digunakan yaitu, materinya terbatas atau kurang rinci, kurangnya penekanan terhadap materi, bahasa yang digunakan dalam materi tersebut masih kurang menarik untuk mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran, tidak adanya contoh soal yang membantu siswa untuk mendalami materi dan tidak ada soal-soal evaluasi yang dapat mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Penggunaan buku paket yang satu saja akan menjadikan peserta didik terfokus pada isi yang dipaparkan oleh buku itu saja. Sehingga materi yang didapatkan tidak berkembang. Maksud tidak berkembang adalah tertumpu pada rujukan itu saja dan tidak bisa mengkondisikan jika ada pemahaman yang berbeda dari buku sumber lain yang digunakan. Buku yang digunakan siswa SMAN 2 Rambatan tersebut adalah buku yang

dikeluarkan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan edisi 2016. Selain itu, bahan ajar yang digunakan tidak mencukupi untuk semua siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan 5 Februari 2020, proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teaching center*), hal ini terlihat ketika guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Siswa mendengarkan dan memperhatikan apa yang disampaikan guru, kemudian mencatat hal-hal penting. Akibatnya siswa akan terbiasa hanya menerima dari guru saja, hal ini belum sesuai dengan tujuan pembelajaran kurikulum 2013 yang mengharapkan keaktifan siswa dalam belajar.

Banyak faktor yang menjadi penyebab siswa belum aktif dalam belajar diantaranya yaitu:

1. Keterbatasan bahan ajar yang digunakan siswa untuk memahami suatu materi. Bahan ajar yang tersedia hanya buku siswa kurikulum 2013. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena jumlah buku yang terbatas, tidak terdapat contoh soal, materinya hanya sedikit dan tampilan buku yang kurang menarik. Berdasarkan informasi yang didapatkan ini, materi dalam buku sedikit dan jumlah buku yang terbatas, sehingga mereka tidak memanfaatkan buku ini sebagai sarana untuk belajar mandiri dirumah, dan mereka hanya menunggu penjelasan dari guru ketika disekolah. Selain itu, menurut siswa tampilan buku kurang menarik minat baca siswa. Setelah dilakukan wawancara lebih lanjut, umumnya siswa menginginkan bahan ajar yang menarik, praktis, simpel, unik, kreatif, jelas materinya dan mudah dibawa kemana-mana. Sehingga dengan adanya bahan ajar seperti ini akan meningkatkan minat baca dan akan lebih tertarik untuk belajar. Oleh karena itu perlu dikembangkan bahan ajar yaitu bahan ajar berupa e-modul.
2. Kesulitan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan guru. Informasi ini berdasarkan observasi yang dilakukan, terlihat ketika

guru memberikan pertanyaan kepada siswa, siswa masih kesulitan untuk menjawab pertanyaan guru, apalagi jika pertanyaan tersebut memiliki permasalahan yang berbeda tetapi dengan jalan penyelesaian yang sama seperti pada materi zakat.

Untuk mengatasi permasalahan ini, yakni menjadikan pembelajaran PAI menjadi lebih menarik, mendorong motivasi siswa dan untuk membantu guru dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran, maka perlu adanya bahan ajar yang dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri siswa. Bahan ajar yang sistematis dan menarik diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Sehingga proses pembelajaran akan tetap berlangsung sampai siswa tersebut dapat menguasai materi yang diajarkan.

Menurut Dick dan Carey (dalam Zainal Abidin, 2017: 198), bahan pembelajaran hendaknya merupakan bahan yang seluruhnya dapat dipelajari sendiri oleh peserta didik. Bahan tersebut dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajarinya tanpa bergantung banyak pada penjelasan guru. Salah satu bahan ajar tersebut adalah modul.

Modul adalah media atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan materi pembelajaran, petunjuk kegiatan pembelajaran, latihan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dan digunakan secara mandiri (Wibowo dkk, 2018: 149). Tujuan dari bahan ajar berbentuk modul yaitu pembaca bisa menyerap materi atau bahan ajar secara mandiri.

Saat ini telah banyak berkembang sistem *e-learning*. *E-learning* didefinisikan sebagai proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Sistem *e-learning* dapat dijadikan referensi untuk memperbaharui tampilan modul, dari yang awalnya cetak menjadi elektronik atau sering disebut *e-modul* (Hapsari, 2016: 24-25).

Sesuai dengan kondisi saat ini, sistem *e-learning* sudah menjadi kebutuhan dimasa pandemi. Kebutuhan bagi siswa untuk memotivasi mereka dalam belajar. Keterbatasan bahan ajar yang ada di sekolah dapat di atasi dengan sitem *e-learning*.

Menurut Prastowo pengembangan bahan ajar dalam bentuk apapun termasuk dalam bentuk elektronik dimaksudkan untuk membantu orang belajar atau memudahkan peserta didik belajar. Oleh karena itu, aktivitas pengembangan harus didasarkan pada berbagai teori tentang orang yang belajar, orang yang mengajar, dan aktivitas belajar itu sendiri. Dengan kata lain, pemahaman terhadap orang yang belajar, orang yang mengajar, dan aktivitas belajar merupakan kondisi bagi setiap kegiatan pengembangan pembelajaran. Bahan ajar yang baik menyediakan perangkat yang memudahkan pengguna untuk melihat kemanfaatan dan menggunakannya dalam praktek. Bahan ajar digital dalam bentuk elektronik menyediakan peluang untuk inovasi, meskipun hanya terhadap bagian-bagian kecil dari bahan ajar tersebut (Zainal Abidin, 2017: 198).

Adapun bahan ajar yang akan digunakan itu adalah e-modul berbantu aplikasi *kvisoft flipbook maker*. E-modul yang akan digunakan dikemas dengan basis yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Dengan e-modul ini siswa dan juga guru akan sangat terbantu dalam proses belajar mengajar. Materi-materi yang tidak terdapat pada buku paket tentunya ada di dalam e-modul, karena e-modul ini dirancang sesuai dengan silabus yang sedang digunakan, sehingga tidak ada indikator yang tertinggal.

Kelebihan e-modul dibandingkan dengan modul cetak yaitu sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video, dan animasi yang dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana, 2013: 266). Sedangkan kelebihan dari e-modul menurut Gunadharma (dalam Abdullah, 2020: 9) adalah lebih praktis untuk di bawa kemana-mana, daya tahan dari e-modul ini juga tahan lama

dan tidak lapuk di makan oleh waktu, dan biaya produksi jauh lebih murah jika dibandingkan dengan modul yang berbasis cetak.

E-modul dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*. Aplikasi ini dikenal sebagai perangkat lunak profesional pengubah pdf menjadi buku flash bolak-balik. Perangkat lunak ini dapat membuat buku bolak-balik HTML5 dan flash dari semua jenis file: pdf, gambar, word, powerpoint, excel, dan lain-lain (Rusli, 2019: 60).

Alasan penulis memilih e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* karena e-modul ini merupakan e-modul interaktif. Pembelajaran ineteraktif berbasis komputer mampu mengaktifkan peserta didik untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia. Sejalan dengan pendapat Wena dalam (Zainal Abidin, 2017: 198) bahwa pembelajaran yang dapat memanfaatkan bahan ajar dengan media komputer akan membuat kegiatan proses belajar menjadi menarik dan menantang bagi peserta didik.

Munir (2013: 33) menambahkan, pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Dengan bahan ajar berfasilitas multimedia termasuk e-modul interaktif, maka materi dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik. Selain itu pada *e-modul* ini materi yang disajikan tidak hanya berupa teks, namun juga dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, link, dan video pada lembar kerja. Disisi lain kegemaran siswa dalam menggunakan *smartphone android* pada sekarang ini tentu tidak dapat dipungkiri. Maka dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Jadi, e-modul yang akan dikembangkan ini dapat dikemas dalam sebuah *smartphone android* sehingga dapat dibaca dimana saja.

Fokus materi yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu zakat. Alasan penulis memilih zakat karena pada materi zakat terdapat berbagai masalah yang dapat di ambil untuk diselesaikan oleh siswa. Materi zakat yang akan di bahas ada yang berupa konsep seperti pengertian zakat dan

hikmah zakat, materi berupa prinsip seperti hukum dan dalil tentang zakat, dan juga materi berupa prosedur seperti pengelolaan zakat. Beberapa peserta didik di SMAN 2 Rambatan mengalami kesulitan dalam memahami materi zakat, salah satunya adalah materi hitungan zakat. Agar e-modul ini sesuai dengan kebutuhan dan kompetensi yang akan dicapai maka penulis memilih mengembangkan e-modul yang dilengkapi dengan langkah pembelajaran berbasis saintifik. Melalui tahap mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan E-Modul berbantu *Kvisoft Flipbook Maker* pada Materi Zakat dalam Pembelajaran PAI Kelas X di SMAN 2 Rambatan”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada diantaranya:

1. Belum adanya e-modul untuk pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi Zakat.
2. Buku yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas.
3. Materi yang terdapat dalam bahan ajar terbatas dan tidak menjawab semua indikator yang terdapat di silabus.

#### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Validitas *e-modul* berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam Pembelajaran PAI kelas X di SMAN 2 Rambatan.
2. Praktikalitas *e-modul* berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam Pembelajaran PAI kelas X di SMAN 2 Rambatan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas *e-modul* berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam pembelajaran PAI kelas X di SMAN 2 Rambatan?

2. Bagaimana praktikalitas *e*-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam pembelajaran PAI kelas X di SMAN 2 Rambatan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui validitas *e*-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam pembelajaran PAI kelas X di SMAN 2 Rambatan.
2. Untuk mengetahui praktikalitas *e*-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam pembelajaran PAI kelas X di SMAN 2 Rambatan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat menambah kreatifitas dan wawasan penulis dalam mengembangkan bahan ajar.
  - b. Membantu mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah khususnya dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Sekolah

Digunakan sebagai acuan dalam menyediakan sumber belajar khususnya sumber belajar Pendidikan Agama Islam yang membangun pengetahuan siswa itu sendiri demi tercapainya ketuntasan belajar.
  - b. Bagi Guru

Sebagai bahan acuan bagi guru bidang studi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam menyampaikan materi ajar khususnya tentang zakat.
  - c. Bagi Siswa

Sebagai bahan bagi siswa untuk meningkatkan pengetahuan dan dijadikan bahan ajar yang dapat siswa baca kapan saja sehingga pembelajaran menarik dan tidak hanya berpusat pada guru bidang studi.

d. Bagi Penulis

Menambah wawasan bagi penulis sebagai calon guru nantinya, agar dapat menerapkan teknik-teknik yang tepat dalam proses pembelajaran.

**G. Spesifikasi Produk**

1. E-modul memiliki identitas yang jelas seperti KI, KD, Indikator pencapaian kompetensi.
2. E-modul memuat peta konsep sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran.
3. E-modul didesain dengan warna dan penulisan yang menarik perhatian siswa.
4. Pada e-modul dimuat tahap-tahap pembelajaran *saintific* dalam isi materi pelajaran.
5. E-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* memuat materi zakat, dalam bentuk teks dan gambar dalam informasi digital dengan format teks polos, \*pdf, \*jpeg, serta dilengkapi dengan video pembelajaran.
6. Lembar kegiatan siswa pada *e-modul* menggunakan pendekatan *saintific*.
7. E-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* memuat latihan soal dan kunci jawaban yang disesuaikan dengan langkah-langkah pendekatan *saintific*.
8. E-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* lebih praktis karena dapat digunakan secara online dan offline.
9. E-modul yang dihasilkan dalam format EXE untuk digunakan secara offline.
10. E-modul dalam format HTML untuk digunakan secara online.

## H. Asumsi dan Fokus Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan *e-modul* berbantu *kvisoft flipbook maker* ini yaitu:

- a. Pembelajaran PAI dan Budi pekerti menjadi lebih baik dan menarik dengan menggunakan *e-modul* berbantu *kvisoft flipbook maker*.
- b. Siswa akan lebih memahami materi, aktivitas siswa lebih terarah dan pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru dengan menggunakan *e-modul* berbantu *kvisoft flipbook maker*.

### 2. Fokus Pengembangan

Pengembangan *e-modul* berbantu *kvisoft flipbook maker* pada pembelajaran PAI dan Budi pekerti ini difokuskan untuk siswa kelas X SMAN 2 Rambatan yang mempelajari materi Zakat.

## I. Defenisi Operasional

**E-modul berbantu *kvisoft flipbook maker*** merupakan pengembangan modul cetak dalam bentuk digital dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* yang membuat tampilan modul atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*, serta dapat ditambahkan gambar, video dan animasi pembelajaran.

**Mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA** merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bagi peserta didik yang telah ditetapkan dalam kurikulum 2013 sebagai pengembangan pada nuansa keagamaan siswa, materinya meliputi al-Qur'an Hadis, akidah akhlak, sejarah dan fikih.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Modul**

##### **1. Pengertian Modul**

Secara bahasa, kata modul diambil dari bahasa Inggris “*module*” yang berarti “unit, bagian, atau juga bermakna kursus, latihan, pelajaran berupa kursus yang lebih besar”. Dalam kamus Bahasa Indonesia modul berarti “unit usaha kecil dari satu pelajaran yang dapat beroperasi sendiri”. Jadi, modul bermakna kumpulan satu unit program belajar mengajar terkecil yang terinci yang terdapat pada komponen-komponen modul (Ramayulis, 2010: 183).

Menurut Jerrold E, Kemp (dalam Wena, 2016: 231) modul diartikan sebagai paket pembelajaran mandiri berisi satu topik atau unit materi pelajaran dan memerlukan waktu belajar beberapa jauh untuk satu minggu. Modul adalah bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Oleh karena itu, modul harus berisi tentang petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi dan balikan terhadap evaluasi (Lestari, 2013: 6)

Sedangkan menurut Prastowo (dalam Asmi, 2018: 3) modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.

Modul adalah bahan belajar yang disiapkan secara khusus dan dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu yang dikemas menjadi sebuah unit pembelajaran terkecil (modular) yang dapat digunakan pembelajar secara mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah ditetapkan (Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017: 3).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa modul adalah suatu unit program belajar terkecil dan terinci yang berisi petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isis materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi dan balikan terhadap hasil evaluasi.

## 2. Tujuan Modul

Menurut Nasution (2008: 205) tujuan digunakan modul sebagai berikut:

- a. Membuka kesempatan bagi siswa untuk belajar menurut kecepatannya masing-masing.
- b. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar menurut caranya masing-masing, oleh sebab itu mereka menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk memecahkan masalah tertentu berdasarkan latar belakang pengetahuan dan kebiasaan masing-masing.
- c. Memberi pilihan dari sejumlah besar topik dalam rangka suatu mata pelajaran, mata kuliah, bidang studi atau disiplin, bila kita anggap bahwa pelajar tidak mempunyai pola minat yang sama atau motivasi yang sama untuk mencapai tujuan yang sama.
- d. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengenal kelebihan dan kekurangannya dan memperbaiki kelemahannya melalui modul remedial, ulangan-ulangan atau variasi dalam cara belajar.

## 3. Karakteristik Modul

Menurut Daryanto (dalam Fatikhah, 2015: 49) karakteristik yang harus diperhatikan dalam mengembangkan modul adalah:

- a. *Self Instruction*, yaitu dapat digunakan oleh individu tanpa bantuan dari individu lain.
- b. *Self Contained*, yaitu keseluruhan materi pembelajaran yang dibutuhkan terdapat dalam modul tersebut.
- c. *Stand Alone*, yaitu tidak bergantung pada bahan ajar/media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar/media lain.

- d. *Adaptive*, yaitu dapat beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- e. *User Friendly*/ bersahabat, setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik modul yaitu, dapat digunakan secara mandiri, tidak bergantung pada bahan ajar lainnya, menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, dan mudah dimengerti.

#### **4. Prinsip Penyusunan Modul**

Adapun prinsip-prinsip penyusunan modul antara lain:

- a. Modul sebaiknya disusun menurut pengembangan silabus dan sistem penilaian.
- b. Modul disusun berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator pembelajaran yang hendak dicapai.
- c. Penyusunan modul harus lengkap dan dapat mewujudkan kesatuan bulat antara materi pokok yang diajarkan dengan pengalaman kecakapan hidup (*life skill*) yang harus ditempuh siswa.
- d. Bahasa yang digunakan dalam modul harus menarik serta merangsang aktivitas dan kreativitas siswa.
- e. Bila diperlukan informasi yang disajikan dalam modul dilengkapi dengan gambar, diagram, bagan atau alat-alat peraga lainnya.
- f. Modul yang dirancang harus memungkinkan penggunaan multimedia dalam pelaksanaannya.
- g. Waktu pengajaran modul dirancang berkisar 4 sampai dengan 8 jam pelajaran.

- h. Modul dirancang dan dibuat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan perkembangan siswa untuk menyelesaikannya secara individual (Syarifuddin, 2010: 220).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip pengajaran modul yaitu: disusun menurut pengembangan silabus, standar kompetensi serta indikator pembelajaran, terdapat kesatuan materi pokok dengan pengalaman siswa, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dilengkapi dengan gambar yang menarik, dirancang sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangan siswa.

## 5. Komponen Modul

Modul pembelajaran harus memiliki komponen seperti:

- a. Rumusan tujuan yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah menyelesaikan unit pembelajaran.
- b. Deskripsi isi pembelajaran yang harus dipelajari.
- c. Kunci lembar kerja siswa.
- d. Lembaran evaluasi/ tes untuk mengukur taraf penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari dan dilengkapi dengan lembar jawaban.
- e. Kunci evaluasi yang berisi jawaban benar dari setiap soal tes.
- f. Petunjuk guru yang berisi petunjuk penggunaan modul. (Susanti, 2017: 162).

Menurut Suryo (dalam Wena, 2016: 233) adapun komponen-komponen dari modul adalah:

- a. Pedoman guru, yaitu berisi petunjuk untuk guru agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara efisien.
- b. Lembaran kegiatan siswa, yang berisi materi pelajaran yang harus dikuasai oleh siswa.
- c. Lembaran kerja, yaitu lembaran yang digunakan untuk mengerjakan tugas yang harus dikerjakan.

- d. Kunci lembar kerja, yaitu jawaban atas tugas-tugas agar siswa dapat mencocokkan pekerjaannya, sehingga dapat mengevaluasi sendiri hasil pekerjaannya.
- e. Lembaran tes, yaitu alat evaluasi yang dipergunakan untuk mengukur tercapai tidaknya tujuan yang telah dirumuskan di dalam modul.
- f. Kunci lembar tes, yaitu alat koreksi terhadap penilaian.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komponen modul adalah pedoman guru, lembar kegiatan siswa, lembar kerja, kunci lembar kerja, lembaran tes dan kunci lembar tes.

## **B. E-modul**

### **1. Pengertian E-modul**

E-modul dibentuk oleh dua kata dasar, yaitu e- dan modul. Kata e- yakni *electronic* yang mengacu dengan *e-learning*. *E-learning* merupakan penggunaan informasi dan teknologi komputer untuk menghasilkan pengalaman belajar (Nafi'ah, 2019: 135).

Menurut Ditjen pendidikan dasar dan menengah (2017: 3), *e-modul* merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

Jadi dari pengertian di atas dapat diketahui *e-modul* adalah pengembangan modul cetak dalam bentuk digital.

### **2. Karakteristik E-modul**

Adapun karakteristik dari *e-modul* menurut Ditjen pendidikan dasar dan menengah (2017: 4) yaitu:

- a. *Self instructional*, siswa mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain.

- b. *Self contained*, seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat didalam satu modul utuh.
- c. *Stand alone*, modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain.
- d. *Adaptif*, modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
- e. *User friendly*, modul hendaknya juga memenuhi kaidah akrab bersahabat/ akrab dengan pemakainya.
- f. Konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak.
- g. Disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis computer.
- h. Memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga disebut sebagai multimedia.
- i. Mamanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi software.
- j. Perlu didesain secara cermat (memperhatikan prinsip pembelajaran).

### **3. Keunggulan dan Kelemahan E-modul**

#### **a. Keunggulan e-modul**

Keunggulan e-modul dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Nyoman, 2017: 222).

Adapun keunggulan e-modul menurut Ditjen pendidikan dasar dan menengah (2017: 3) yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.

- 2) Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar, pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
- 3) Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
- 4) Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.
- 5) Penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis.
- 6) Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video tutorial.

**b. Kelemahan e-modul**

- 1) Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama.
- 2) Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya.
- 3) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu siswa membutuhkan (Ditjen pendidikan dasar dan menengah, 2017: 4)

**C. *Kvisoft Flipbook Maker***

Aplikasi *kvisoft flipbook maker* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik atau digital (Mulya, 2017: 171).

*Kvisoft flipbook maker* merupakan perangkat lunak/*software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*. Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet. *Kvisoft flipbook maker* adalah perangkat lunak yang handal yang

dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman bolak-balik publikasi digital. *Software* ini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Tidak hanya itu, *kvisoft flipbook maker* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, *flipbook*, katalog perusahaan, katalog digital dan lain-lain (Sugianto, 2013: 103).

Pada *kvisoft flipbook maker* kita dapat menambahkan file-file gambar, pdf, swf, dan file video berformat FLV dan MP4. Sedangkan keluaran atau *output* dari *software* ini dapat berupa HTML, EXE, ZIP, dan APP. *Output* dalam format HTML yang memungkinkan untuk mengupload ke *website* untuk dilihat secara *online*. *Output* dalam bentuk EXE untuk pengiriman CD. *Output* dalam format ZIP untuk email cepat, dan *output* berupa APP dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, dan lain-lain (Dewantara, 2018: 35).

Penggunaan aplikasi *kvisoft flipbook maker* terbilang cukup mudah bagi pemula maupun yang sudah berpengalaman, karena tools yang tersedia terbilang cukup sederhana dan mudah dimengerti kegunaannya. Fasilitas yang ditawarkan *kvisoft flipbook maker* juga terbilang cukup lengkap dan terus diperbarui setiap periode (Yuberti, 2015: 37).

Setiap tools dan fasilitas dalam halaman utama *kvisoft flipbook maker* memiliki keterangan sebagai berikut:

1. *Add file*, berfungsi menginput file berekstensi .pdf ataupun .fb kedalam lembar kerja.
2. *Page edit*, berfungsi sebagai media pengeditan halaman proyek.
3. *Design*, sebagai media pemilihan template dan layout.
4. *Publish*, proses perubahan ekstensi yang tadinya adalah file .pdf menjadi dalam ekstensi lain, misalnya html, exe dan wallpaper.
5. *Import*, hampir sama fungsinya seperti add file, yaitu memasukkan halaman file kelembar kerja.
6. *Delete*, berfungsi sebagai penghapus halaman dan juga file yang sudah di import.

#### **D. E-Modul berbantu *Kvisoft Flipbook Maker***

Bahan ajar e-modul menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* ini adalah bahan ajar yang dapat diakses secara offline dan online. Bahan ajar ini memiliki kelebihan yaitu, lebih menarik, dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker* dapat ditambahkan multimedia berupa animasi, gambar-gambar bergerak, video maupun audio dan lainnya. Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah produk berupa bahan ajar e-modul dengan menggunakan aplikasi *kvisoft flipbook maker*.

#### **E. Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA**

##### **1. Pengertian PAI dan Budi Pekerti**

Pendidikan Agama Islam adalah upaya mendidihkan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya, agar menjadi *way of life* (pandangan dan sikap hidup) seseorang. Dalam pengertian ini dapat berwujud:

- a. Segenap kegiatan yang dilakukan seseorang untuk membantu seseorang atau sekelompok peserta didik dalam menanamkan dan atau menumbuh kembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya, yang diwujudkan dalam sikap hidup dan dikembangkan dalam keterampilan hidupnya sehari-hari.
- b. Segenap fenomena atau peristiwa perjumpaan antara dua orang atau lebih yang dampaknya ialah tertanamnya atau tumbuh kembangnya ajaran Islam dan nilai-nilainya pada salah satu atau beberapa pihak (Muhaimin, 2011: 164-165).

Menurut Darajdat (dalam Hakim, 2018: 61) pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.

Dalam kurikulum 2013 PAI mendapatkan tambahan kalimat Dan Budi Pekerti sehingga menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Fahrudin, 2017: 522). Budi pekerti berarti perilaku. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, budi pekerti berisi nilai-nilai perilaku manusia yang akan diukur menurut kebaikan dan keburukannya, melalui norma agama, norma hukum, tatakrama dan sopan santun.

Mata pelajaran PAI secara keseluruhannya terliput dalam lingkup al-Qur'an dan al-Hadis, keimanan, akhlak, fikih, dan sejarah sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup PAI mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya dan dengan lingkungan.

Dengan demikian pembelajaran PAI dapat diartikan sebagai upaya membuat peserta didik dapat belajar, terdorong belajar, mau belajar dan tertarik untuk terus menerus mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum agama Islam sebagai kebutuhan peserta didik secara menyeluruh yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang baik dalam kognitif, efektif dan psikomotorik.

## 2. Materi Zakat

### a. Pengertian Zakat

Menurut Hukum Islam (*syara'*), zakat adalah nama bagi suatu pengambilan tertentu dari harta yang tertentu, menurut sifat-sifat yang tertentu dan untuk diberikan kepada golongan tertentu.

### b. Dalil tentang Zakat

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ

*Artinya: Dan dirikanlah shalat, tunaikanlah zakat dan ruku'lah beserta orang-orang yang ruku'.(Q.S. Al-Baqarah: 43)*

### c. Macam-macam Zakat

#### 1) Zakat Fitrah

Zakat fitrah merupakan zakat yang wajib dikeluarkan menjelang hari raya Idul Fitri oleh setiap muslimin baik tua, muda, ataupun bayi yang baru lahir. Zakat ini biasanya berupa makanan pokok seperti beras. Besaran dari zakat ini adalah 2,5 kg atau 3,5 liter beras yang biasanya dikonsumsi, pembayaran zakat fitrah ini biasa dilakukan dengan membayarkan harga dari makanan pokok daerah tersebut.

## 2) Zakat Mal

Menurut bahasa (*lughat*), harta adalah segala sesuatu yang diinginkan sekali oleh manusia untuk memiliki, memanfaatkan dan menyimpannya. Menurut *syar'a*, harta adalah segala sesuatu yang dapat dimiliki (dikuasai) dan dapat digunakan (dimanfaatkan) menurut *ghalibnya* (lazim). Sesuatu dapat disebut dengan *maal* (harta) apabila memenuhi 2 syarat, yaitu:

- a) Dapat dimiliki, disimpan, dihimpun, dikuasai.
- b) Dapat diambil manfaatnya sesuai dengan *ghalibnya*.  
Misalnya rumah, mobil, ternak, hasil pertanian, uang, emas, perak, dll.

Zakat mal adalah zakat yang dikeluarkan untuk mensucikan harta muzakki dari perkara yang haram dan subhat dari harta tersebut.

Berikut adalah macam zakat maal:

### a) Zakat Hewan Ternak

Persyaratan utama zakat pada hewan ternak adalah:

- (1) Mencapai Nisab. Syarat ini berkaitan dengan jumlah minimal hewan yang dimiliki, yaitu 5 ekor untuk unta, 30 ekor untuk sapi, dan 40 ekor untuk kambing atau domba.
- (2) Telah melewati waktu satu tahun (*haul*).

- (3) Tidak dipergunakan untuk keperluan pribadi pemiliknya dan tidak pula dipekerjakan.

b) Zakat Emas dan Perak

Persyaratan utama zakat pada emas dan perak yaitu:

- (1) Mencapai nisab, zakatnya 2,5%.

Nisab emas adalah 20 Dinar = 20 mitsqal, 85 gram emas 24 karat, 97 gram emas 21 karat, 113 gram emas 18 karat. Nisab perak adalah 595 gram.

- (2) Telah mencapai haul.

c) Zakat Perdagangan

Ada syarat utama kewajiban zakat perdagangan, yaitu:

- (1) Niat berdagang
- (2) Mencapai nisab

Nisab dari zakat harta perdagangan adalah sama dengan nisab dari zakat emas yaitu 2,5%.

- (3) Telah mencapai 1 tahun.

d) Zakat Hasil Pertanian

Adapun syarat utama untuk kewajiban zakat hasil pertanian ini adalah:

- (1) Pengeluaran zakat setiap panen.
- (2) Nisab 635 kg, zakatnya 5%, jika diairi dengan irigasi dan 10%, jika tidak diairi dengan irigasi.

e) Zakat Investasi

Adapun syarat wajib untuk mengeluarkan zakat investasi adalah sebagai berikut:

- (1) Senilai 85 gram emas.
- (2) Telah genap setahun.
- (3) Zakatnya sebanyak 2,5% dari seluruh penghasilan selama satu tahun.

#### d. Hikmah Zakat

Adapun hikmah dari zakat yaitu:

- 1) Zakat menjaga dan memelihara harta dari incaran mata dan tangan para pendosa dan pencuri.
- 2) Zakat merupakan pertolongan bagi orang-orang fakir dan orang-orang yang sangat memerlukan bantuan, zakat bisa mendorong mereka untuk bekerja dengan semangat, ketika mereka mampu melakukannya dan bisa mendorong mereka untuk memelihara kehidupan yang layak.
- 3) Zakat mensucikan jiwa dari penyakit kikir dan bakhil, ia juga melatih seorang mukmin untuk bersifat pemberi dan dermawan.
- 4) Zakat diwajibkan untuk ungkapkan rasa syukur atas nikmat harta yang telah dititipkan kepada seseorang, dengan ini dinamakan zakat mal (zakat harta kekayaan).

#### F. Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang relevan pada penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian dari Mariska Alfiani, Farida dan Siska Andriani, dengan judul “ *Pengembangan E-modul Dengan Adobe Captivate Software Pada Materi Matriks* “

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yakni *E-modul* dengan *Adobe Captivate Software* yang dimodifikasi dari model pengembangan ADDIE, materi yang dibahas pada *e-modul* ini adalah matriks kelas XI di MAN 1 Lampung Utara. Hasil angket validasi dan respon peserta didik mengenai kelayakan dan kemenarikan, *e-modul* matematika sudah layak di ujicobakan kepada peserta didik MAN 1 Lampung Utara sedangkan hasil angket respon peserta didik skala kecil diperoleh 3,66 dan pada skala besar diperoleh 3,50 dengan

kriteria “sangat menarik”. Dan hasil uji *effect size* di kelas XI MIA 1 menggunakan bahan ajar *E-modul* dengan *Adobe Captivate Software* diperoleh  $Es = 0,66$  untuk kategori cukup efektif sedangkan di kelas XI MIA 3 menggunakan bahan ajar cetak diperoleh  $Es = 0,58$  untuk kategori efektif. Dari kedua data tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar *E-modul* dengan *Adobe Captivate Software* yang dikembangkan layak dan cukup efektif digunakan sebagai bahan ajar untuk membentuk peserta didik dalam proses belajar.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah hasil penelitian Mariska Alfiani menghasilkan e-modul yang digunakan untuk siswa MAN jurusan MIA kelas XI pada materi matriks, sedangkan produk e-modul yang akan dirancang peneliti diuji cobakan pada siswa kelas X SMA mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Aplikasi yang digunakan Mariska adalah *Adobe Captivate Software*, sedangkan aplikasi yang penulis gunakan adalah *Kvisoft Flipbook Maker*.

2. Penelitian dari Iin Rahmatul Ula dan Abi Fadila, dengan judul “*Pengembangan E-modul Berbasis Learning Content Development System Pokok Bahasan Pola Bilangan SMP*”

Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D) berdasarkan model ADDIE. Penelitian ini menghasilkan e-modul berbasis LCDS yang dikombinasi dengan software I-Spring yaitu “Sangat menarik” dari perhitungan skor rata-rata pada uji coba skala kecil yaitu 3,65% dan pada uji coba lapangan skala besar yang diikuti oleh 30 peserta didik skor rata-rata kemenarikan yang diperoleh yaitu 3,55 pada kriteria “Sangat menarik” dan dikategorikan sangat layak untuk digunakan. LCDS ini dapat digunakan, baik secara mandiri maupun kelompok, dan dapat dioperasikan pada laptop ataupun komputer PC yang telah terinstal dengan aplikasi flash player dan microsoft silverlight untuk memudahkan pengoperasian. E-Modul yang dihasilkan LCDS akan lebih menarik apabila di tunjang oleh

aplikasi lain seperti microsoft power point, photoshop, corel draw, dan aplikasi lain yang dapat menampilkan text dan gambar yang kemudian digunakan sebagai bahan dalam pembuatan modul interaktif pada LCDS.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah hasil penelitian Iin Rahmatul menghasilkan e-modul yang digunakan untuk siswa SMP pada materi pola bilangan, sedangkan produk e-modul yang akan dirancang peneliti diuji cobakan pada siswa kelas X SMA mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Aplikasi yang digunakan Iin Rahmatul adalah LCDS yang dikombinasi dengan software I-Spring, sedangkan aplikasi yang penulis gunakan adalah *Kvisoft Flipbook Maker*.

3. Penelitian dari Melva Oktaviana, Desy Hanisa Putri, dan Eko Risdianto, dengan judul “*Pengembangan Modul Elektronik Berbantuan Simulasi Phet Pada Pokok Bahasan Gerak Harmonik Sederhana di SMA*”

Metode penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Berdasarkan penelitian pengembangan dan pembahasan yang telah dijelaskan maka dapat disimpulkan bahwa: sudah teridentifikasi bahwa bahan ajar E-Modul dan media pembelajaran itu sangat dibutuhkan, karena pada saat ini proses pembelajaran disekolah hanya menggunakan bahan ajar seperti buku cetak dan media yang digunakan hanya berupa papan tulis dan power point dan bahan ajar yang sudah didapat yaitu berupa draft modul pembelajaran elektronik berbantuan simulasi PhET pada pokok bahasan gerak harmonik sederhana untuk siswa SMA yang sudah valid.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah hasil penelitian Melva Oktaviana menghasilkan e-modul yang digunakan untuk siswa SMA pada pokok bahasan gerak harmonik, sedangkan produk e-modul yang akan dirancang peneliti diuji cobakan pada siswa kelas X SMA mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Aplikasi

yang digunakan Melva Oktaviana adalah software *3D Page Flip Profesional*, sedangkan aplikasi yang penulis gunakan adalah *Kvisoft Flipbook Maker*.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Lisa Tania, dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar E-modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya*”

Penelitian ini menggunakan “model desain pembelajaran yang sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE. Secara keseluruhan proses “pengembangan, penilaian kelayakan hingga angket respon siswa telah dilaksanakan terhadap bahan ajar *eModul* ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa sebagai penunjang pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

Maka kesimpulan yang dapat diperoleh adalah: 1) proses pengembangan terhadap bahan ajar *eModul* pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahap proses, diantaranya adalah tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, dan tahap implementasi, 2) penilaian terhadap kelayakan bahan ajar *eModul* ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa menggunakan uji telaah dan uji validasi kepada beberapa validator yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli grafis. Hasil telaah dan validasi bahan ajar *eModul* ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa memperoleh kriteria sangat layak sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran saintifik, dan 3) respon siswa terhadap bahan ajar *eModul* ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa memperoleh kriteria sangat baik. Hasil tersebut diperoleh dari angket respon siswa dan uji coba terbatas, sehingga *E-modul* dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang baik pada pembelajaran dengan kurikulum 2013.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah hasil penelitian Lisa Tania menghasilkan e-modul yang digunakan untuk siswa SMK pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan mata

pelajaran Akuntansi kelas X, sedangkan produk e-modul yang akan dirancang peneliti diuji cobakan pada siswa kelas X SMA mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Aplikasi yang digunakan Lisa Tania adalah aplikasi *Adobe Flash CS6* dengan format SWF, sedangkan aplikasi yang penulis gunakan adalah *Kvisoft Flipbook Maker*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Desmita Rohadatul 'Aisy, Farida, dan Siska Andriani dengan judul “ *Pengembangan E-modul Berbantuan Sigil Software Dengan Pendekatan Saitifik Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)* ”

Prosedur penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah prosedur dari Borg and Gall. Hasil utama dari penelitian adalah sebuah produk, yaitu media pembelajaran *e-modul* berbantuan *sigil software* dengan pendekatan saintifik pada materi SPLDV. Adapun media dikembangkan dengan prosedur *Borg and Gall* yang sudah dimodifikasi oleh Sugiyono (2015) dengan menggunakan 7 langkah dari 10 langkah. Produk hasil pengembangan ini sudah sesuai dengan pendekatan saintifik dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran. Produk hasil pengembangan ini juga praktis dan efektif, sehingga dapat direkomendasi untuk diimplementasikan.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah model pengembangan yang digunakan yaitu prosedur pengembangan Borg and Gall, hasil penelitian Desmita menghasilkan e-modul yang digunakan untuk siswa MTs pada materi SPLDV mata pelajaran Matematika, sedangkan produk e-modul yang akan dirancang peneliti diuji cobakan pada siswa kelas X SMA mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Aplikasi yang digunakan Desmita adalah aplikasi Sigil, sedangkan aplikasi yang penulis gunakan adalah *Kvisoft Flipbook Maker*.

## **G. Kerangka Berfikir**

Salah satu tantangan pendidikan dewasa ini adalah membangun keterampilan abad 21 dimana guru dan siswa akan sama-sama memainkan

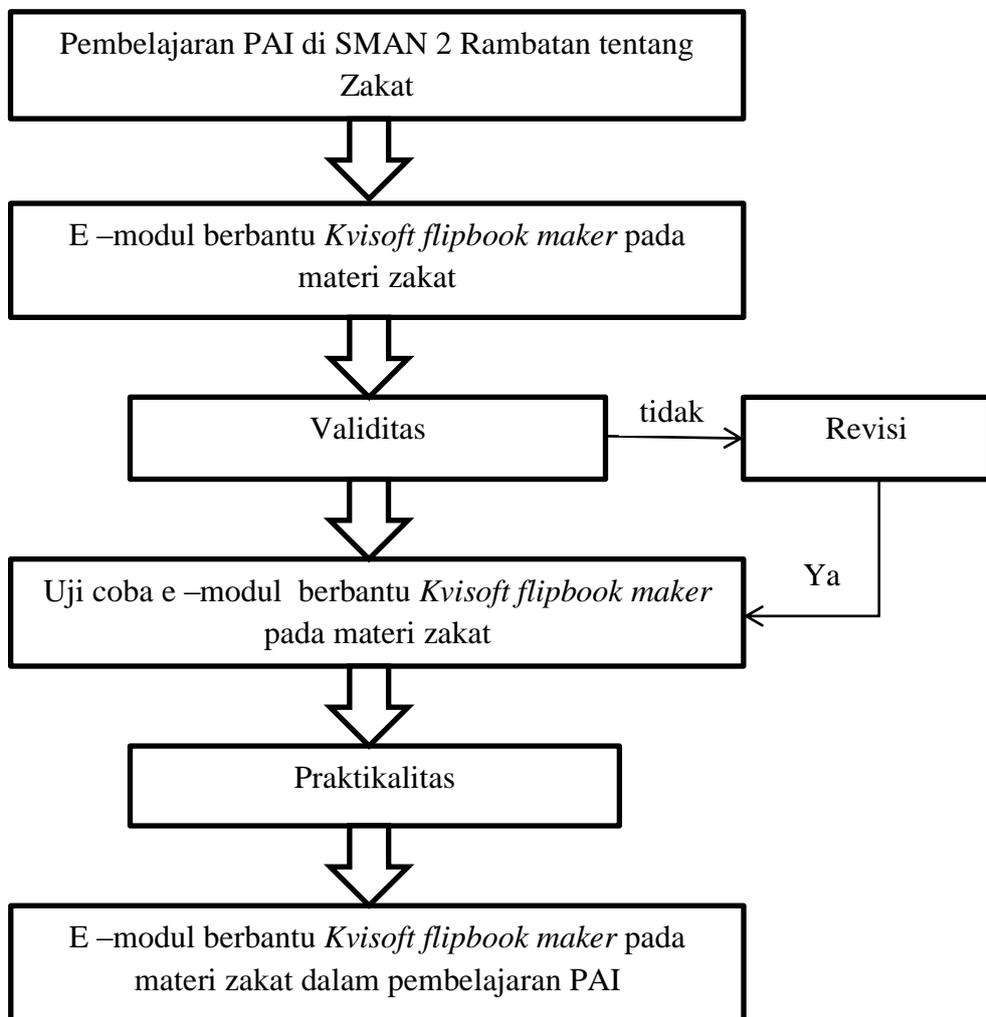
perananan penting dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar tercapai tujuan pembelajaran.

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sekarang ini guru perlu kreatif dan inovatif dalam mengembangkan kaidah pengintegrasian dengan menggunakan komputer dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya teknologi ini dapat membuat pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan adanya solusi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien serta tercapainya tujuan dari pembelajaran. Salah satu dari solusi tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar seperti e-modul berbantu aplikasi *kvisoft flipbook maker*.

E-modul ini akan dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa, kemudian divalidasi oleh para ahli dan dipraktikalisasi atau diujicoba di SMAN 2 Rambatan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah e-modul yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga dapat digunakan oleh siswa.

Secara ringkas kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:





## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini digolongkan kepada penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu (Sugiyono, 2013: 297). Sedangkan menurut Sukmadinata (2009: 164) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

#### **B. Model Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap pengembangan, yaitu: tahap *Define*, tahap *Design*, tahap *Develop* dan tahap *Disseminate*. Kelebihan dari model 4-D antara lain: a) lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, b) uraiannya tampak lebih lengkap dan sistematis, c) dalam pengembangannya melibatkan penilaian ahli, sehingga sebelum dilakukan uji coba di lapangan perangkat pembelajaran telah dilakukan revisi berdasarkan penilaian, saran dan masukan para ahli (Akmalia, 2012: 4). Pada penelitian ini penulis hanya sampai tahap *develop*, karena keterbatasan waktu.

#### **C. Prosedur Pengembangan**

Berdasarkan rancangan 4-D, maka prosedur penelitian yang dilaksanakan tiga tahap pelaksanaan, yaitu:

##### **1. Tahap Pendefinisian (*define*)**

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keadaan di lapangan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

- a. Melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 2 Rambatan untuk mengetahui hambatan serta fenomena apa saja yang dihadapi dilapangan.
- b. Menganalisis silabus PAI materi zakat. Analisis ini dilakukan tiga aspek yaitu, analisis kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan analisis indikator.
- c. Analisis karakteristik siswa, analisis ini dilakukan untuk mengetahui gaya belajar siswa. Hal ini sangat diperlukan dalam merancang produk nantinya, agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- d. Analisis buku teks PAI dan Budi pekerti kelas X, dilakukan analisis terhadap buku rujukan yang sesuai dengan materi pelajaran. Buku rujukan tersebut dapat membantu merumuskan materi-materi pembelajaran.

## **2. Tahap Perancangan (*design*)**

Tahap ini dimulai dengan merancang e-modul dan instrumen untuk validator. Hal ini dilakukan untuk menentukan konsep materi yang akan dimuat di dalam e-modul dan penilaian terhadap e-modul yang dikembangkan.

Langkah-langkah yang penulis lakukan pada tahap ini adalah:

- a. Merancang e-modul PAI berbantu *Kvisoft flipbook maker* pada materi zakat. Merancang e-modul dimulai dengan menyusun kerangka e-modul, jenis huruf yang digunakan, ukuran huruf dan warna yang akan digunakan di dalam e-modul. Dalam e-modul yang penulis buat terdapat SK, KD, indikator, tujuan pembelajaran, lembar kerja, materi, contoh soal.
- b. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- c. Merancang instrumen penilaian yang terdiri dari lembar validitas dan lembar praktikalitas.

### 3. Tahap Pengembangan (*develop*)

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:

#### a. Tahap Validasi

Tahap ini dilakukan penilaian terhadap produk yang dibuat.

##### 1) Validasi e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker*

Pada tahap ini dilakukan validasi terhadap e-modul yang dikembangkan oleh 2 orang dosen dan 1 orang guru. Di dalam pemeriksaan tersebut diberikan instrumen sebagai kisi-kisi apakah modul elektronik tersebut layak atau tidak digunakan. Hasil dari validasi berupa saran yang akan berguna dalam menyempurnakan dari modul elektronik tersebut.

Adapun aspek-aspek yang divalidasi dapat dilihat dibawah ini.

**Tabel 3.1 Aspek Uji Validasi E-Modul**

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1	Kelayakan penyajian	Diskusi dengan validator dan pakar pendidikan	Lembar validasi
2	Kelayakan bahasa		
3	Kelayakan isi		

##### 2) Validasi RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan pengangan bagi guru untuk menyiapkan, menyelenggarakan, dan mengevaluasi hasil kegiatan belajar dan pembelajaran. RPP harus ada dalam sebuah proses pembelajaran agar proses pembelajaran tersusun dan lebih terarah untuk mencapai dari tujuan pembelajaran. Validasi RPP, dilakukan oleh para pakar sebagai validator sebanyak 3 orang.

**Tabel 3.2 Aspek Uji Validasi RPP**

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1	Format RPP	Diskusi dengan validator dan pakar pendidikan	Lembar Validasi
2	Isi RPP		
3	Bahasa yang digunakan		

### 3) Validasi Angket Respon

Lembar validasi angket respon berisi aspek-aspek yang dirumuskan, antara lain.

**Tabel 3.3 Aspek Uji Validasi Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
1	Format angket	Diskusi dengan validator dan pakar pendidikan	Lembar Validasi
2	Bahasa yang digunakan		
3	Butir pernyataan angket		

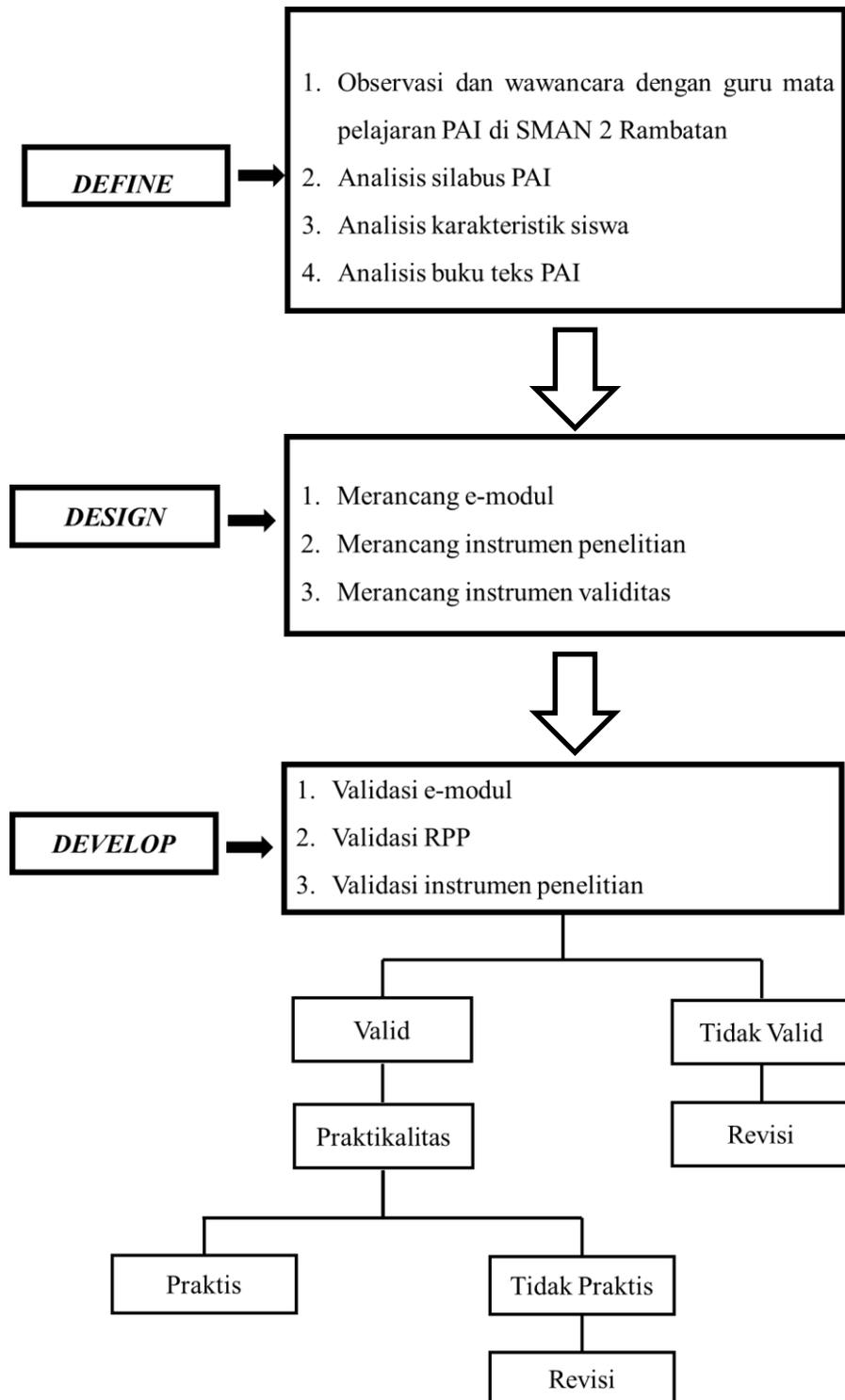
#### b. Tahap Pratikalitas

Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas di kelas X IPS 1 SMAN 2 Rambatan. Uji coba ini dilakukan untuk melihat praktikalitas atau keterpakaian dari produk yang dikembangkan.

**Tabel 3.4 Aspek Uji Praktikalitas**

Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
Kepraktikalitas e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i>	Pengisian angket respon siswa	Lembar praktikalitas

Rancangan penelitian di atas, dapat digambarkan dalam prosedur penelitian yang dapat dilihat dari bagan di bawah ini.



#### **D. Subjek Uji Coba**

Uji coba bersifat terbatas dilakukan kepada siswa kelas X IPS 1 SMAN 2 Rambatan dengan pembelajaran menggunakan e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker*. Selama pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati keterlaksanaan penggunaan e-modul pembelajaran melalui pengamatan langsung (observasi) serta menggunakan angket respon siswa.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

##### **1. Lembar Validasi**

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui tingkat validitas produk serta instrumen yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Adapun lembar validasi yang digunakan yaitu:

##### **a. Lembar validasi produk**

Lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui apakah e-modul berbantu *k-visoft flipbook maker* yang telah dirancang valid atau tidak. Pengisian lembar validasi dianalisis menggunakan skala likert dengan range 1 sampai 5. Setiap pernyataan mempunyai pilihan jawaban 1 sampai 5. Maka nilai dari range ini adalah 1 untuk tidak valid, 2 untuk kurang valid, 3 untuk cukup valid, 4 untuk valid, dan 5 untuk sangat valid.

##### **b. Lembar validasi instrumen**

##### **1) Lembar validasi angket respon siswa (praktikalitas)**

Lembar validasi angket respon siswa digunakan untuk mengetahui apakah angket yang telah dirancang valid atau tidak. Aspek penilaian meliputi format angket, bahasa yang digunakan dan butir pernyataan angket.

##### **2) Lembar validasi RPP**

Validasi RPP dilakukan untuk mengetahui apakah RPP yang telah dirancang valid atau tidak. Aspek yang menjadi

penilaian validitas suatu RPP meliputi format RPP, isi RPP, dan bahasa yang digunakan.

## 2. Lembar Praktikalitas

Lembar praktikalitas yang digunakan berupa angket respon siswa, RPP dan Pedoman Wawancara. Angket respon siswa berisi pernyataan atau pertanyaan yang disusun untuk meminta tanggapan siswa tentang e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat. RPP merupakan pedoman dalam melakukan kegiatan praktikalitas di dalam kelas agar pembelajaran berjalan terarah. Pedoman wawancara digunakan untuk melakukan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti di SMAN 2 Rambatan untuk mendapatkan informasi mengenai praktikalitas e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* di SMAN 2 Rambatan.

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengemukakan hasil penelitian adalah:

### 1. Analisis Validasi

Setelah data hasil validasi dari validator didapatkan, data tersebut disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya masing-masing lembar validasi dicari persentasenya dengan menggunakan rumus kemudian dilakuakn proses tabulasi data. Hasil tabulasi tiap tagihan dicari persentasenya dengan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah skor per item}}{\text{jumlah skor maks}} \times 100$$

Menurut Riduwan (2005: 89), kategori validitas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.5 Kategori Uji Validasi**

(%) validasi	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid

61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

## 2. Analisis Praktikalitas

Pada tahap analisis praktikalitas ini instrument yang digunakan yaitu:

### a. Angket respon siswa

Angket diberikan kepada siswa setelah mencobakan bahan ajar e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti . data angket diperoleh dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab masing-masing item sebagaimana terdapat pada angket. Data yang didapatkan dari angket tersebut dimasukkan kedalam rumus. Setelah didapatkan maka harus dicari persentasenya dengan cara:

$$p = \frac{\text{jumlah skor per item}}{\text{jumlah skor maks}} \times 100 \%$$

Menurut Riduwan (2005: 89) kategori praktikalitas dapat dilihat pada tabel berikut

**Tabel 3.6 Kategori Uji Praktikalitas**

Validasi (%)	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

### b. Lembar wawancara

Hasil wawancara akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Memeriksa data yang diperoleh dari hasil wawancara apakah sudah sesuai dengan rumusan masalah.
- 2) Mengklasifikasikan data penelitian apakah sudah sesuai dengan batasan masalah.
- 3) Mengambil kesimpulan akhir terhadap interpretasi dan analisis data.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian dan Pengembangan**

##### **1. Tahap *Define* (Tahap Pendefinisian)**

Tahap *Define* (tahap pendefinisian) dilakukan untuk mendapatkan gambaran proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Rambatan. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu analisis kebutuhan dengan melakukan observasi ke sekolah, wawancara dengan guru mata pelajaran, analisis silabus PAI dan Budi Pekerti, analisis kebutuhan siswa, analisis bahan ajar dan analisis literatur tentang e-modul.

Berikut dijelaskan hasil analisis kebutuhan yang didapatkan:

##### **a. Hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti**

Observasi yang dilakukan pada tanggal 05 Februari 2020 di kelas X IPS 1 SMAN 2 Rambatan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti terlihat bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), hal ini terlihat ketika guru mengajar hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Siswa mendengarkan dan memperhatikan yang disampaikan guru, kemudian mencatat hal-hal penting. Akibatnya siswa akan terbiasa menerima dari guru saja, hal ini belum sesuai dengan tujuan pembelajaran kurikulum 2013 yang mengharapkan keaktifan siswa dalam belajar. Selain itu, bahan ajar yang dimiliki belum merata untuk semua siswa. Selanjutnya penulis melakukan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti yaitu dengan Bapak Drs. Zainul Arifin, yang dilakukan secara non formal dan tidak terstruktur.

**b. Hasil analisis silabus PAI dan Budi Pekerti kelas X semester genap**

Berdasarkan analisis silabus mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X semester genap, ditemukan hasil yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar**

Kompetensi Inti		Kompetensi Dasar	
1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.	1.9	Meyakini bahwa haji, zakat dan wakaf adalah perintah Allah dapat memberi kemaslahatan bagi individu dan masyarakat.
2	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”	2.9	Menunjukkan kepedulian sosial sebagai hikmah dari perintah haji, zakat, dan wakaf.
3	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	3.9	Menganalisis hikmah ibadah haji, zakat, dan wakaf bagi individu dan masyarakat
4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret	4.9	Menyimulasikan ibadah haji, zakat, dan wakaf

	dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan		
--	--	--	--

Dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa indikator. Indikator dalam penelitian ini tidak menargetkan semua KI dan KD yang diharapkan, indikatornya sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Indikator**

<b>Indikator</b>	
1.9.1	Meyakini bahwa zakat adalah perintah Allah dapat memberi kemaslahatan bagi individu dan masyarakat.
2.9.1	Menunjukkan kepedulian sosial sebagai hikmah dari perintah zakat.
3.9.1	Menjelaskan Pengertian zakat
3.9.2	Menjelaskan dasar hukum zakat
3.9.3	Menjelaskan syarat dan rukun zakat.
3.9.4	Menjelaskan Macam-macam zakat
3.9.5	Menjelaskan mustahiq zakat
3.9.6	Menjelaskan hikmah zakat
4.9.1	Mendemonstrasikan bacaan hadis-hadis tentang zakat
4.9.2	Menyimulasikan zakat

### c. Hasil analisis karakteristik siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa, meliputi kemampuan, pemahaman dan motivasi. Hasil analisis yang dilakukan pada siswa kelas X IPS 1 SMAN 2 Rambatan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan guru dalam menyampaikan materi. Siswa lebih bersifat pasif karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru.

Buku yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya satu buku paket saja, dan merupakan bahan ajar satu-satunya yang digunakan (tanpa modul, LKS atau bahan ajar lainnya), materi dalam buku tersebut juga terbatas. Selain itu, siswa juga

mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Untuk mengatasi permasalahan ini, yakni menjadikan pembelajaran PAI menjadi lebih menarik, mendorong motivasi siswa dan untuk membantu guru dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran, maka perlu adanya bahan ajar yang dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri siswa. Bahan ajar yang sistematis dan menarik diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri di luar kelas. Sehingga proses pembelajaran akan tetap berlangsung sampai siswa tersebut dapat menguasai materi yang diajarkan.

Adapun bahan ajar yang akan digunakan itu adalah *e-modul* berbantu aplikasi *kvisoft flipbook maker*. *E-modul* yang akan digunakan dikemas dengan basis yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Dengan *e-modul* ini siswa dan juga guru akan sangat terbantu dalam proses belajar mengajar. Materi-materi yang tidak terdapat pada buku paket tentunya ada di dalam *e-modul*, karena *e-modul* ini dirancang sesuai dengan silabus yang sedang digunakan, sehingga tidak ada indikator yang tertinggal.

#### **d. Hasil analisis buku teks PAI dan Budi Pekerti kelas X semester genap**

Buku teks yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku PAI dan Budi Pekerti kelas X SMA edisi revisi 2017 yang ditulis oleh Nelty Khairiyah dan Endi Suhendi Zen. Dari analisis yang penulis lakukan dapat diketahui bahwa materi yang dikembangkan sudah sesuai dengan silabus yang digunakan di sekolah, namun materi yang ada masih terbatas, tidak terdapat contoh soal yang mampu membantu siswa dalam memahami materi dan juga tidak dilengkapi dengan soal-soal uji kompetensi. Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk mengembangkan *e-modul* PAI berbantu *kvisoft flipbook maker* di SMAN 2 Rambatan.



**Gambar 4.1 Buku Teks PAI**

#### e. Hasil analisis literatur e-modul

Adapun buku yang penulis gunakan sebagai referensi dalam pembuatan e-modul ini dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 4.3 Literatur e-modul berbantu *Kvisoft Flipbook Maker***

No	Judul	Penulis
1	Zakat 1001 Masalah dan Solusinya	Abdul Malik Ar-Rahman
2	Fiqh Zakat Lengkap	El-Madini
3	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	Nelty Khairiyah dan Endi Suhendi Zen
4	Fiqih Ibadah	A. Rahman Ritonga
5	Panduan praktis penyusunan e-modul	Direktorat Pembinaan SMA, Ditjen Pendidikan dasar dan Menengah

E-modul yang dikembangkan juga merujuk pada sumber-sumber di internet, seperti penyajian gambar yang berkaitan dengan materi dan video pembelajaran yang kemudian penulis lakukan modifikasi terhadap video tersebut.

## 2. Tahap *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap *design* ini, penulis melakukan proses perancangan e-modul, instrumen penelitian dan instrumen validasi. Berikut hasil dari tahap desain yang penulis lakukan.

### a. Tahap Perancangan E-modul

Tahap *design* (tahap perancangan) dilakukan berdasarkan prosedur tahap prototype. Prototype e-modul berbantu *kvisoft*

*flipbook maker* yang dirancang dan dikembangkan adalah untuk materi zakat.

Adapun standar kompetensi untuk materi zakat adalah memahami hikmah zakat dengan kompetensi dasar yaitu, menganalisis hikmah ibadah haji, zakat dan wakaf.

Berdasarkan kompetensi dasar untuk materi zakat diatas, dijabarkan beberapa indikator berikut:

- 1) Menjelaskan Pengertian zakat
- 2) Menjelaskan dasar hukum zakat
- 3) Menjelaskan syarat dan rukun zakat
- 4) Menjelaskan Macam-macam zakat
- 5) Menjelaskan mustahiq zakat
- 6) Menjelaskan hikmah zakat

Prototype e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* yang dirancang dan dikembangkan berbasis Saintifik, yang memuat langkah-langkah: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan dengan materi zakat. E-modul ini dirancang sesuai kebutuhan dan perkembangan siswa, sehingga siswa dapat memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari ditengah masyarakat.

Berikut uraian karakteristik e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat yang telah penulis rancang:

- 1) Cover modul didesain dengan pola, warna serta gambar yang membuat penampilan e-modul lebih menarik. Berikut penampilan cover e-modul yang penulis rancang.

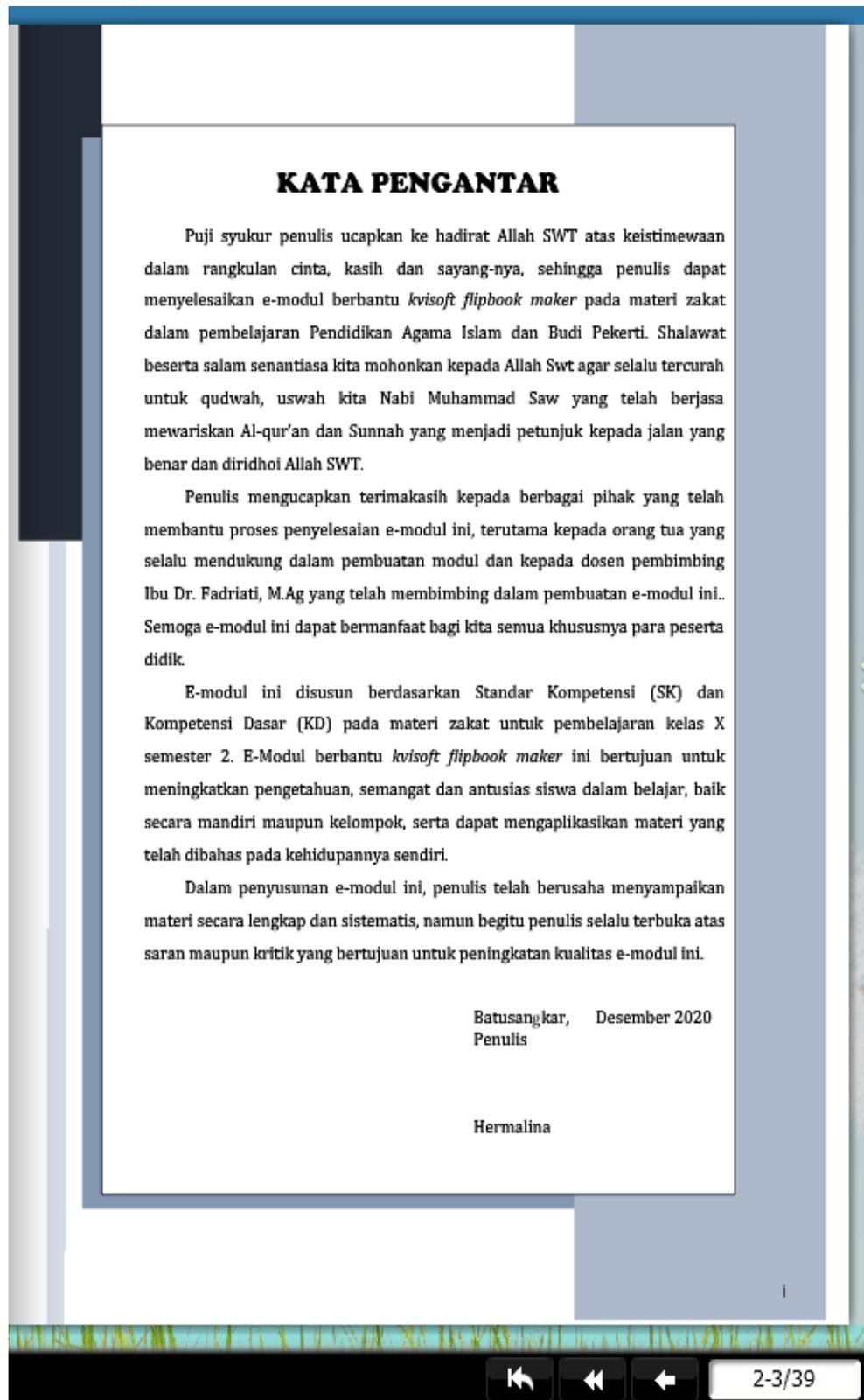
**Gambar 4.2 Cover E-Modul**



Keterangan gambar 4.2 : ini merupakan tampilan awal dari e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker*. Layar tampilan e-modul berwarna biru, warna ini disesuaikan dengan warna cover. E-modul memiliki tampilan *flipbook*, seperti buku bolak balik.

- 2) Setelah cover terdapat lembaran kosong sebagai pembatas antara cover dengan kata pengantar. Background berwarna biru menyesuaikan dengan warna yang tertera pada cover. Kata pengantar berisi pengantar menuju e-modul dan ungkapan pengembang e-modul. Berikut tampilan dari kata pengantar yang penulis rancang.

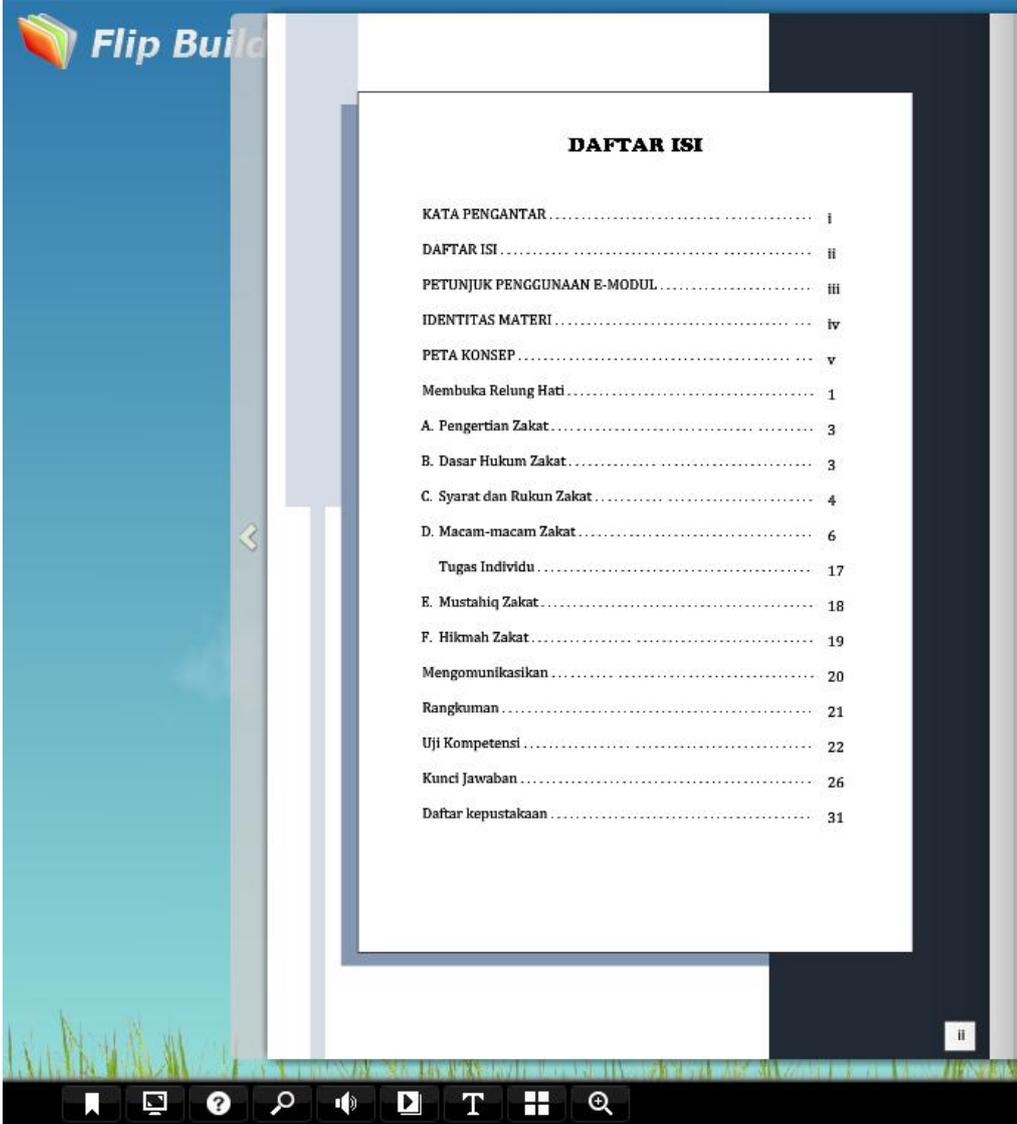
Gambar 4.3 Kata Pengantar



### 3) Tampilan daftar isi dan petunjuk penggunaan e-modul

Daftar isi dan petunjuk penggunaan e-modul memiliki background tulisan berwarna putih, dan background layar berwarna biru, yang dilengkapi dengan beberapa shape yang berbentuk persegi panjang yang disusun secara simple dan menarik. Daftar isi mempermudah pengguna untuk mencari halaman materi yang diinginkan. Petunjuk penggunaan menjelaskan bagaimana cara penggunaan e-modul bagi guru dan siswa agar tidak ada keraguan.

**Gambar 4.4 Daftar Isi dan Petunjuk Penggunaan E-modul**



<b>DAFTAR ISI</b>	
KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
PETUNJUK PENGGUNAAN E-MODUL .....	iii
IDENTITAS MATERI .....	iv
PETA KONSEP .....	v
Membuka Relung Hati .....	1
A. Pengertian Zakat .....	3
B. Dasar Hukum Zakat .....	3
C. Syarat dan Rukun Zakat .....	4
D. Macam-macam Zakat .....	6
Tugas Individu .....	17
E. Mustahiq Zakat .....	18
F. Hikmah Zakat .....	19
Mengomunikasikan .....	20
Rangkuman .....	21
Uji Kompetensi .....	22
Kunci Jawaban .....	26
Daftar kepustakaan .....	31

**PETUNJUK PENGGUNAAN E-MODUL**

**BAGI GURU**

1. Guru menginformasikan kepada siswa cara menggunakan e-modul dan waktu yang dibutuhkan kepada siswa.
2. Guru menginformasikan langkah-langkah belajar yang harus dilakukan siswa.
3. Guru memberikan penjelasan tambahan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar.
4. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar mereka termotivasi untuk belajar.

**BAGI SISWA**

1. Bacalah tujuan pembelajaran serta indikator pencapaian kompetensi sebelum memulai mempelajarinya.
2. Pahami peta konsep yang disediakan pada e-modul.
3. Pelajari materi secara cermat dan teliti serta pergunakanlah media yang sudah disediakan.
4. Klik pada bagian video dan jika ingin menutup klik tanda "x" dibagian atas.
5. Jawablah pertanyaan yang terdapat didalam uraian materi e-modul.
6. Kerjakanlah tes unjuk kerja yang terdapat pada bagian evaluasi.
7. Lakukanlah uji pemahaman dengan mengoreksi hasil evaluasi berdasarkan kunci jawaban yang telah disediakan.

iii

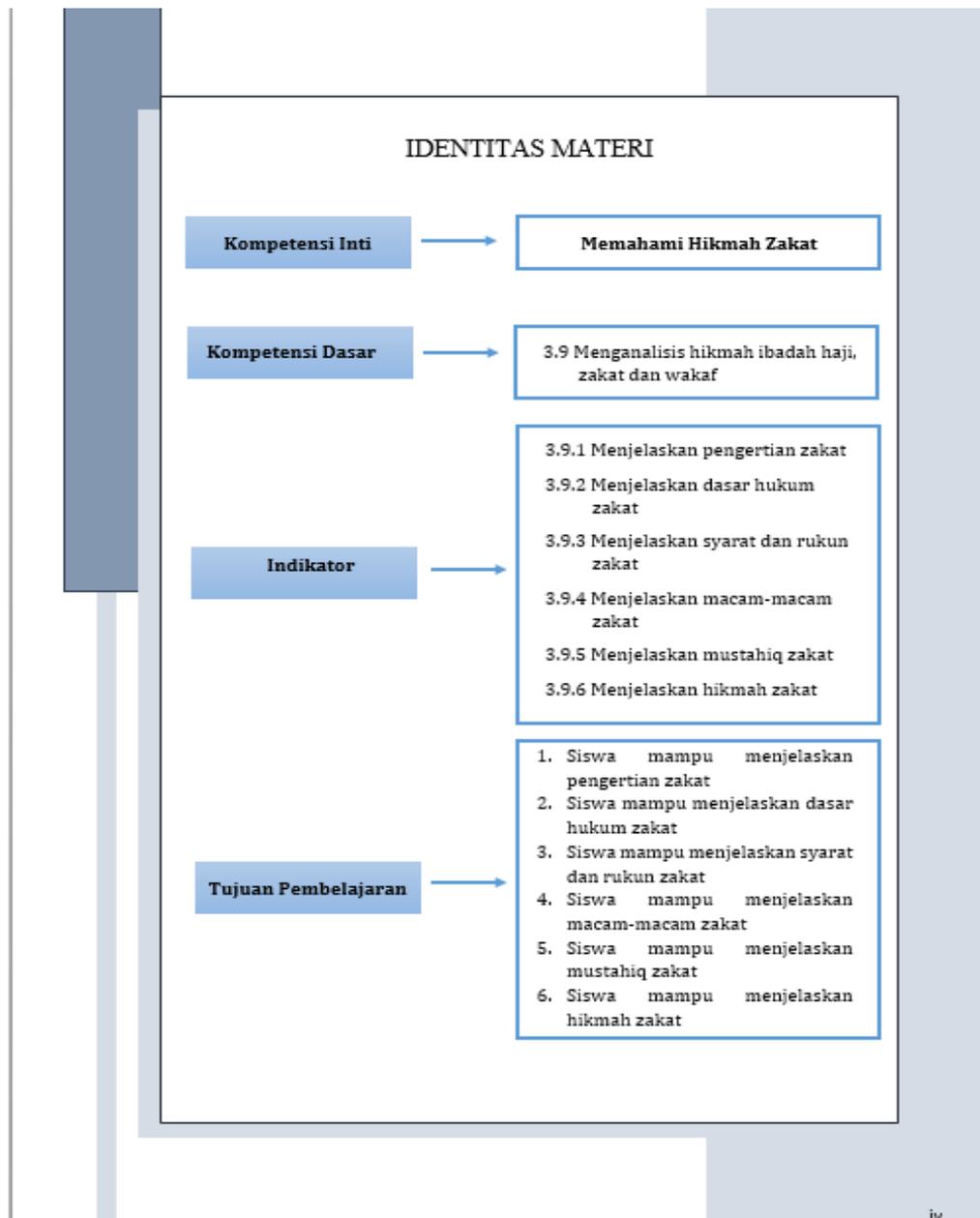
4-5/39

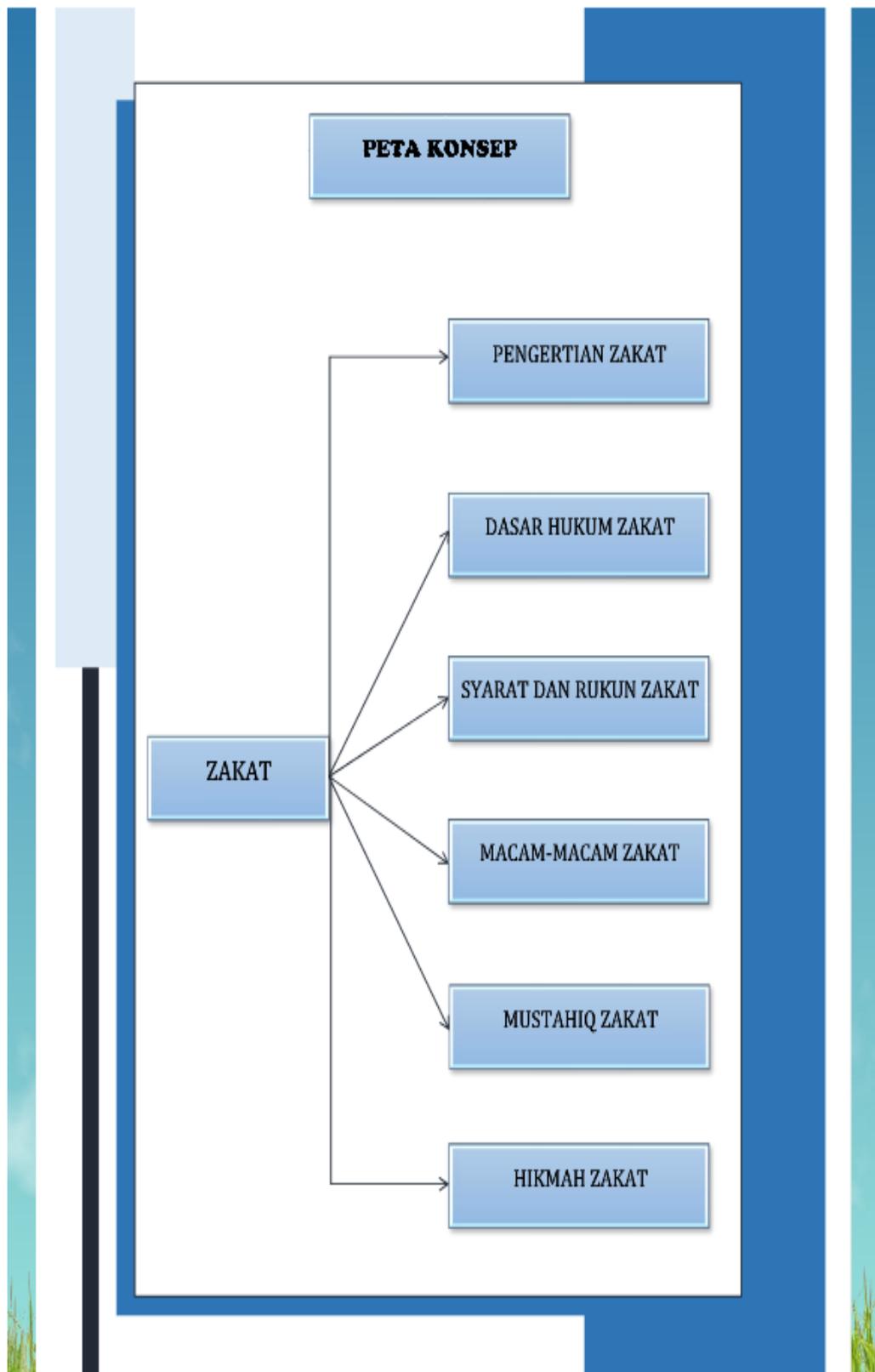
#### 4) Tampilan identitas materi dan peta konsep

Identitas materi terdiri dari standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator dan tujuan pembelajaran, yang ditulis menggunakan huruf cambria dengan ukuran 12 disertai

warna kombinasi pada latar belakang. Peta konsep yang dirancang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator dalam silabus yang dikembangkan. Berikut tampilan dari identitas materi dan peta konsep.

**Gambar 4.5 Identitas Materi dan Peta Konsep**





### 5) Tampilan materi pembelajaran

E-modul dikembangkan dengan kegiatan-kegiatan yang sesuai pada langkah saintifik yaitu: mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan. Menurut validator pada langkah mengumpulkan informasi ini lebih baik tambahkan gambar yang menarik perhatian siswa, dan tambahkan materi tentang hikmah zakat, dirinci bagi muzakki, mustahiq dan masyarakat.

**Gambar 4.6 Tampilan Materi**

The image shows a page from an e-module with a blue header and footer. The main content is a list of conditions for Zakat, labeled c through g. To the right of the text is a circular graphic with icons representing a smartphone, a house, a person, and a hand holding a coin. Below the list is a smaller graphic showing a man in a white thobe and a woman in a green dress sitting on the ground, possibly representing a Zakat recipient and a donor.

c. Berkembang  
Artinya harta itu berkembang, baik secara alami berdasarkan sunatullah maupun bertambah karena ikhtiar manusia. Makna berkembang di sini mengandung maksud bahwa sifat kekayaan itu dapat mendatangkan income, keuntungan atau pendapatan.

d. Mencapai nisab  
Artinya mencapai jumlah minimal yang wajib dikeluarkan zakatnya. Contohnya nisab ternak unta adalah 5 ekor dengan kadar zakat seekor kambing. Dengan demikian, apabila jumlah unta kurang dari 5 ekor, maka belum wajib dikeluarkan zakatnya.

e. Lebih dari kebutuhan pokok  
Artinya harta yang dimiliki oleh seseorang itu melebihi kebutuhan pokok yang diperlukan oleh diri dan keluarganya untuk hidup wajar sebagai manusia.

f. Bebas dari hutang  
Artinya harta yang dimiliki oleh seseorang itu bersih dari hutang, baik hutang kepada Allah SWT (nazar atau wasiat) maupun hutang kepada sesama manusia.

g. Bertaku setahun/haul  
Suatu milik dikatakan genap setahun menurut al-Jazali dalam kitabnya Tanyinda al-Haqiq'iyah Kamilah *Dagiq*, yakni genap satu tahun dimiliki.

Adapun yang termasuk rukun zakat adalah sebagai berikut:

1. Pelepasan atau pengeluaran hak milik pada sebagian harta yang dikenakan wajib zakat.
2. Penyerahan sebagian harta tersebut dari orang yang mempunyai harta kepada orang yang bertugas atau orang yang mengurus zakat (amil zakat).
3. Penyerahan amil kepada orang yang berhak menerima zakat sebagai milik.

**Sebelum Revisi**

c. Berkembang

Artinya harta itu berkembang, baik secara alami berdasarkan sunatullah maupun bertambah karena ikhtiar manusia. Makna berkembang di sini mengandung maksud bahwa sifat kekayaan itu dapat mendatangkan *income*, keuntungan atau pendapatan.



d. Mencapai nisab

Artinya mencapai jumlah minimal yang wajib dikeluarkan zakatnya. Contohnya nisab ternak unta adalah lima ekor dengan kadar zakat seekor kambing. Dengan demikian, apabila jumlah unta kurang dari lima ekor, maka belum wajib dikeluarkan zakatnya.



e. Lebih dari kebutuhan pokok

Artinya harta yang dimiliki oleh seseorang itu melebihi kebutuhan pokok yang diperlukan oleh diri dan keluarganya untuk hidup wajar sebagai manusia.



f. Bebas dari hutang

Artinya harta yang dimiliki oleh seseorang itu bersih dari hutang, baik hutang kepada Allah SWT (nazar atau wasiat) maupun hutang kepada sesama manusia.



g. Berlaku setahun/haul

Suatu milik dikatakan genap setahun menurut al-Jazaili dalam kitabnya *Tanyinda al-Haqā'iq syarh Kanzu Daqā'iq*, yakni genap satu tahun dimiliki.

Adapun yang termasuk rukun zakat adalah sebagai berikut.

1. Pelepasan atau pengeluaran hak milik pada sebagian harta yang dikenakan wajib zakat.
2. Penyerahan sebagian harta tersebut dari orang yang mempunyai harta kepada orang yang bertugas atau orang yang mengurus zakat (amil zakat).
3. Penyerahan amil kepada orang yang berhak menerima zakat sebagai milik.



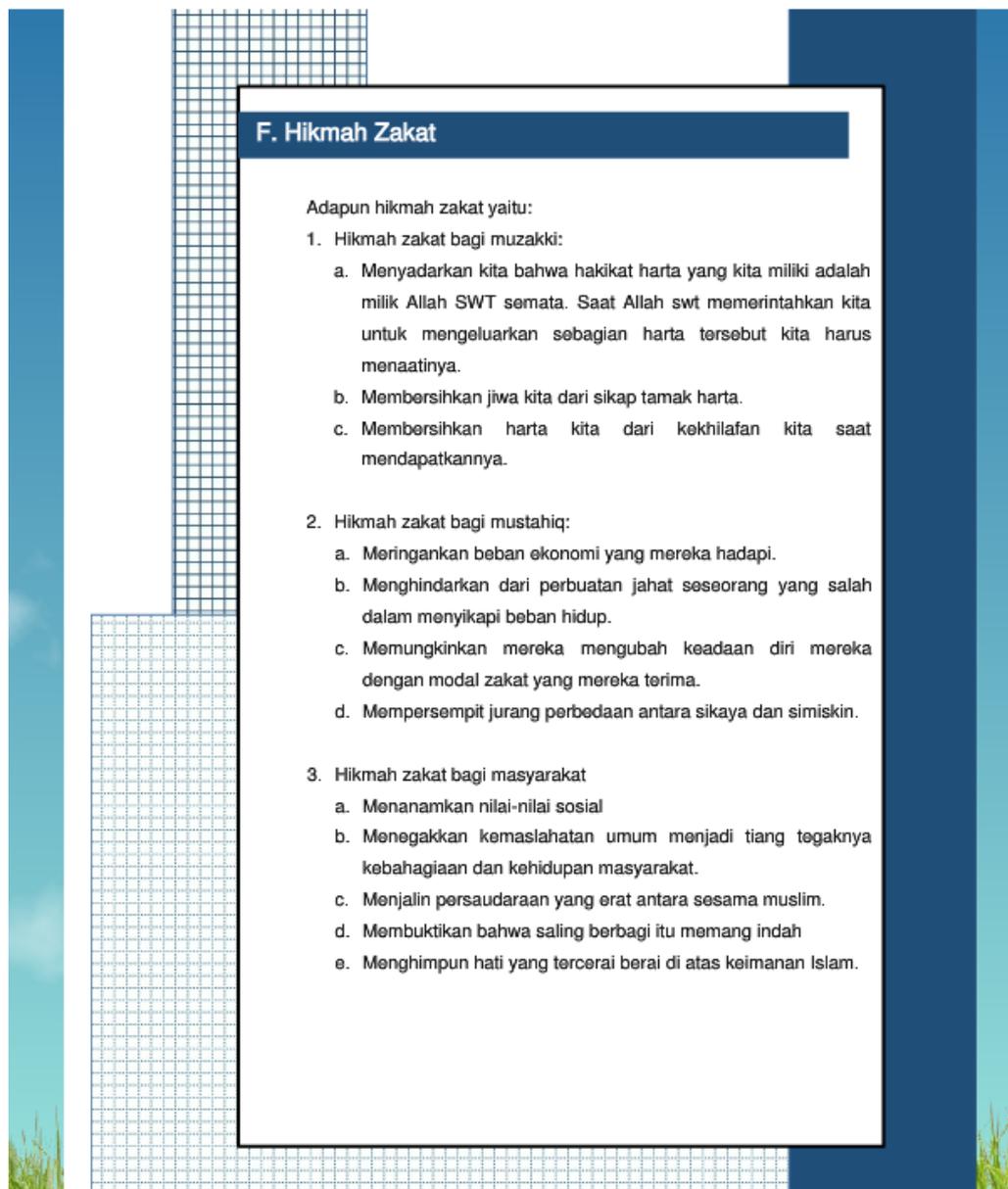
Sesudah Revisi

## F. Hikmah Zakat

Adapun hikmah zakat yaitu:

1. Membersihkan jiwa seorang mukmin dari bahaya yang ditimbulkan dosa dan kesalahan-kesalahan serta dampak buruk di dalam hati.
2. Meringankan beban orang muslim yang memiliki hutang, dengan cara menutup hutang serta kewajiban yang mesti ditunaskan dari hutang.
3. Menghimpun hati yang tercerai beral di atas kelmanan Islam.
4. Membantu dan menutupi kebutuhan serta kesusahan orang-orang miskin yang terhimpit hutang.
5. Membersihkan harta dan mengembangkan serta menjaga dan melindunginya dari berbagai musibah dengan berkah ketaatn kepada Allah Swt.
6. Menegakkan kemaslahatan umum menjadi tiang tegaknya kebahagiaan dan kehidupan masyarakat.

**Sebelum Revisi**



## F. Hikmah Zakat

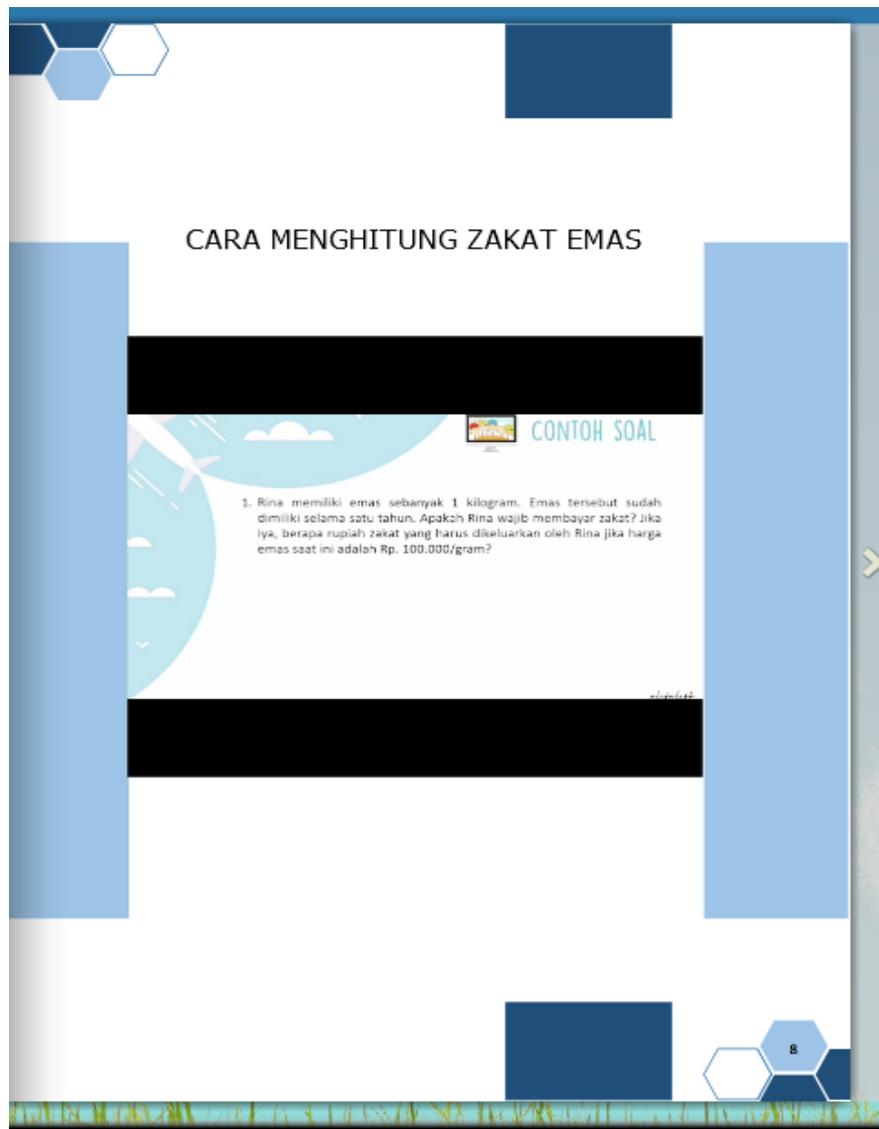
Adapun hikmah zakat yaitu:

1. Hikmah zakat bagi muzakki:
  - a. Menyadarkan kita bahwa hakikat harta yang kita miliki adalah milik Allah SWT semata. Saat Allah swt memerintahkan kita untuk mengeluarkan sebagian harta tersebut kita harus menaatinya.
  - b. Membersihkan jiwa kita dari sikap tamak harta.
  - c. Membersihkan harta kita dari kekhilafan kita saat mendapatkannya.
2. Hikmah zakat bagi mustahiq:
  - a. Meringankan beban ekonomi yang mereka hadapi.
  - b. Menghindarkan dari perbuatan jahat seseorang yang salah dalam menyikapi beban hidup.
  - c. Memungkinkan mereka mengubah keadaan diri mereka dengan modal zakat yang mereka terima.
  - d. Mempersempit jurang perbedaan antara sikaya dan simiskin.
3. Hikmah zakat bagi masyarakat
  - a. Menanamkan nilai-nilai sosial
  - b. Menegakkan kemaslahatan umum menjadi tiang tegaknya kebahagiaan dan kehidupan masyarakat.
  - c. Menjalin persaudaraan yang erat antara sesama muslim.
  - d. Membuktikan bahwa saling berbagi itu memang indah
  - e. Menghimpun hati yang tercerai berai di atas keimanan Islam.

### Sesudah Revisi

#### 6) Tampilan video pembelajaran

Dalam e-modul materi zakat terdapat 3 buah video pembelajaran, yaitu video menghitung zakat emas, zakat pertanian dan zakat profesi. Tampilan video tetap berada pada halaman flipbook. Untuk memutar video tekan tombol icon play/stop pada video.

**Gambar 4.7 Tampilan Video Pembelajaran**

#### 7) Tampilan lembar kerja siswa dan kunci jawaban

Lembar kerja siswa yang disajikan dalam e-modul yaitu berupa tugas individu, berupa soal-soal untuk menguji pemahaman siswa mengenai hitungan zakat. Soal yang diberikan berupa esay. Kunci jawaban yang disediakan bertujuan agar siswa dapat mengukur keberhasilannya. Berikut tampilan dari lembar kerja siswa dan kunci jawaban yang penulis rancang.

**Gambar 4.8 Lembar Kerja Siswa Dan Kunci Jawaban**

**Menalar**

**Tugas Individu**

1. Bu Indri adalah seorang petani sukses. Walaupun pengairannya mengandalkan turunnya hujan ternyata bulan ini panen padinya mencapai 2 ton gabah kering. Sebagai orang muslim berapakah bu Indri harus mengeluarkan zakatnya?
2. Pak H. Sulam mempunyai warung soto yang besar. Keuntungan yang diperoleh tahun ini mencapai seratus juta rupiah. Berapa ia harus mengeluarkan zakat dari keuntungan tersebut?

**Lembar Kerja Siswa**

### Kunci jawaban tugas individu

1. Hasil panen 2 ton gabah kering = 2000 kg gabah kering  
 Nishabnya 1350 kg gabah kering  
 Zakatnya  $10\% \times 2000 \text{ kg} = 200 \text{ kg}$   
 Harga 1 kg gabah kering = Rp. 3.800,-  
 $200 \text{ kg} \times \text{Rp. } 3.800,- = \text{Rp. } 760.000,-$   
 Jadi, zakat yang harus dikeluarkan ialah 200 kg gabah kering atau sebesar Rp. 760.000,-
  
2. Keuntungan = Rp. 100.000.000,-  
 Nishabnya sama dengan nishab emas 93,6 gram  
 Harga 1 gr emas = Rp. 700.000,-  
 $93,6 \text{ gr} \times \text{Rp. } 700.000,- = \text{Rp. } 65.520.000,-$   
 Zakatnya  $2,5\% \times \text{Rp. } 100.000.000,- = \text{Rp. } 2.500.000,-$   
 Jadi, zakat yang harus dikeluarkan sebesar Rp. 2.500.000,-

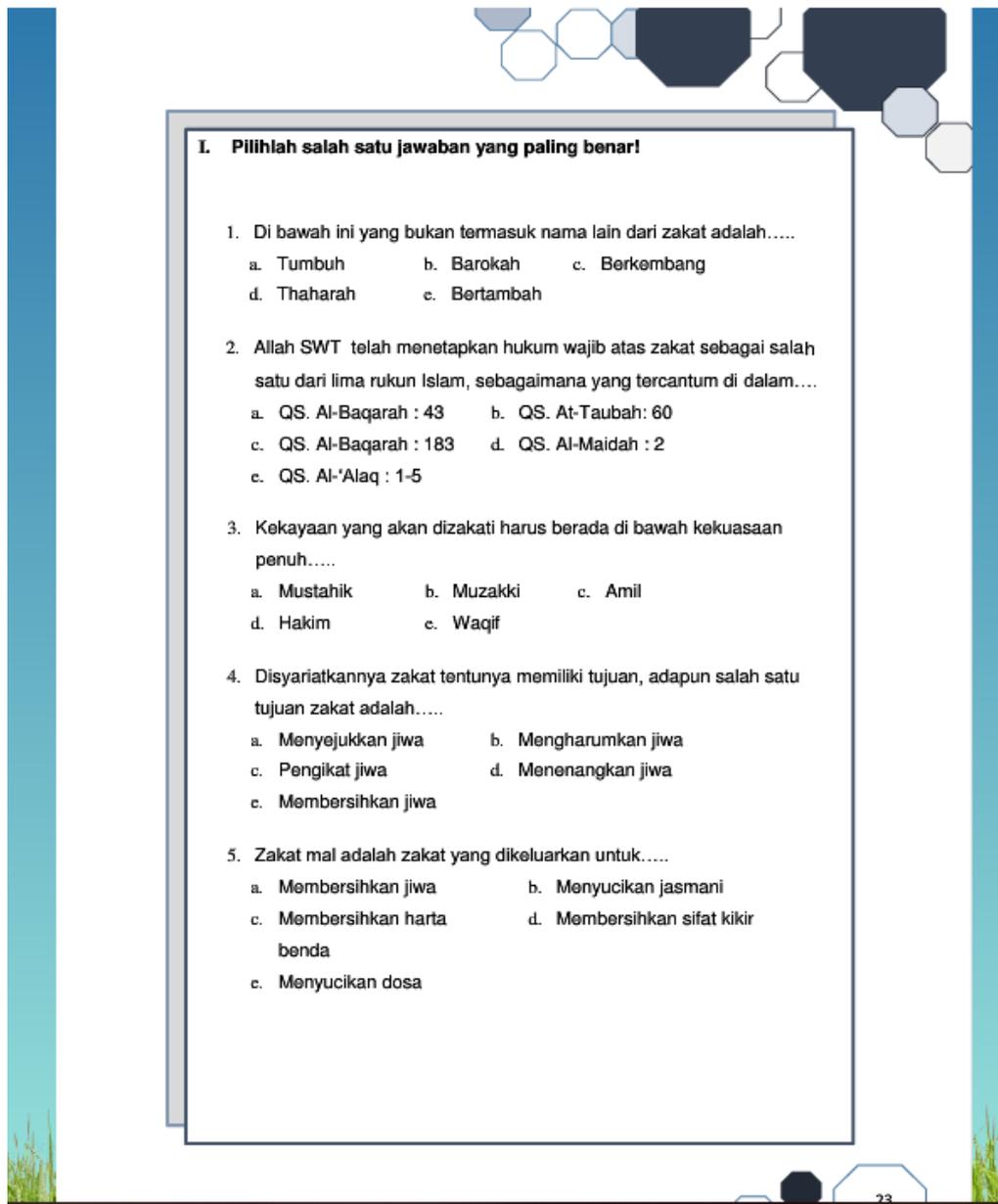
### Kunci Jawaban

- 8) Tampilan halaman uji kompetensi, kunci jawaban dan daftar kepustakaan

E-modul memuat uji kompetensi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman siswa setelah mempelajari materi zakat. Uji kompetensi yang disediakan berupa 10 butir soal objektif, 10 butir soal isian dan 5 butir soal esai. Daftar kepustakaan terdiri

dari beberapa referensi yang digunakan dalam e-modul. Berikut tampilan halaman uji kompetensi, kunci jawaban dan daftar kepustakaan.

**Gambar 4.9 Uji Kompetensi**



**I. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar!**

1. Di bawah ini yang bukan termasuk nama lain dari zakat adalah.....
  - a. Tumbuh
  - b. Barokah
  - c. Berkembang
  - d. Thaharah
  - e. Bertambah
2. Allah SWT telah menetapkan hukum wajib atas zakat sebagai salah satu dari lima rukun Islam, sebagaimana yang tercantum di dalam....
  - a. QS. Al-Baqarah : 43
  - b. QS. At-Taubah: 60
  - c. QS. Al-Baqarah : 183
  - d. QS. Al-Maidah : 2
  - e. QS. Al-'Alaq : 1-5
3. Kekayaan yang akan dizakati harus berada di bawah kekuasaan penuh.....
  - a. Mustahik
  - b. Muzakki
  - c. Amil
  - d. Hakim
  - e. Waqif
4. Disyariatkannya zakat tentunya memiliki tujuan, adapun salah satu tujuan zakat adalah.....
  - a. Menyejukkan jiwa
  - b. Mengharumkan jiwa
  - c. Pengikat jiwa
  - d. Menenangkan jiwa
  - e. Membersihkan jiwa
5. Zakat mal adalah zakat yang dikeluarkan untuk.....
  - a. Membersihkan jiwa
  - b. Menyucikan jasmani
  - c. Membersihkan harta benda
  - d. Membersihkan sifat kikir
  - e. Menyucikan dosa

**Gambar 4.10 Kunci Jawaban**

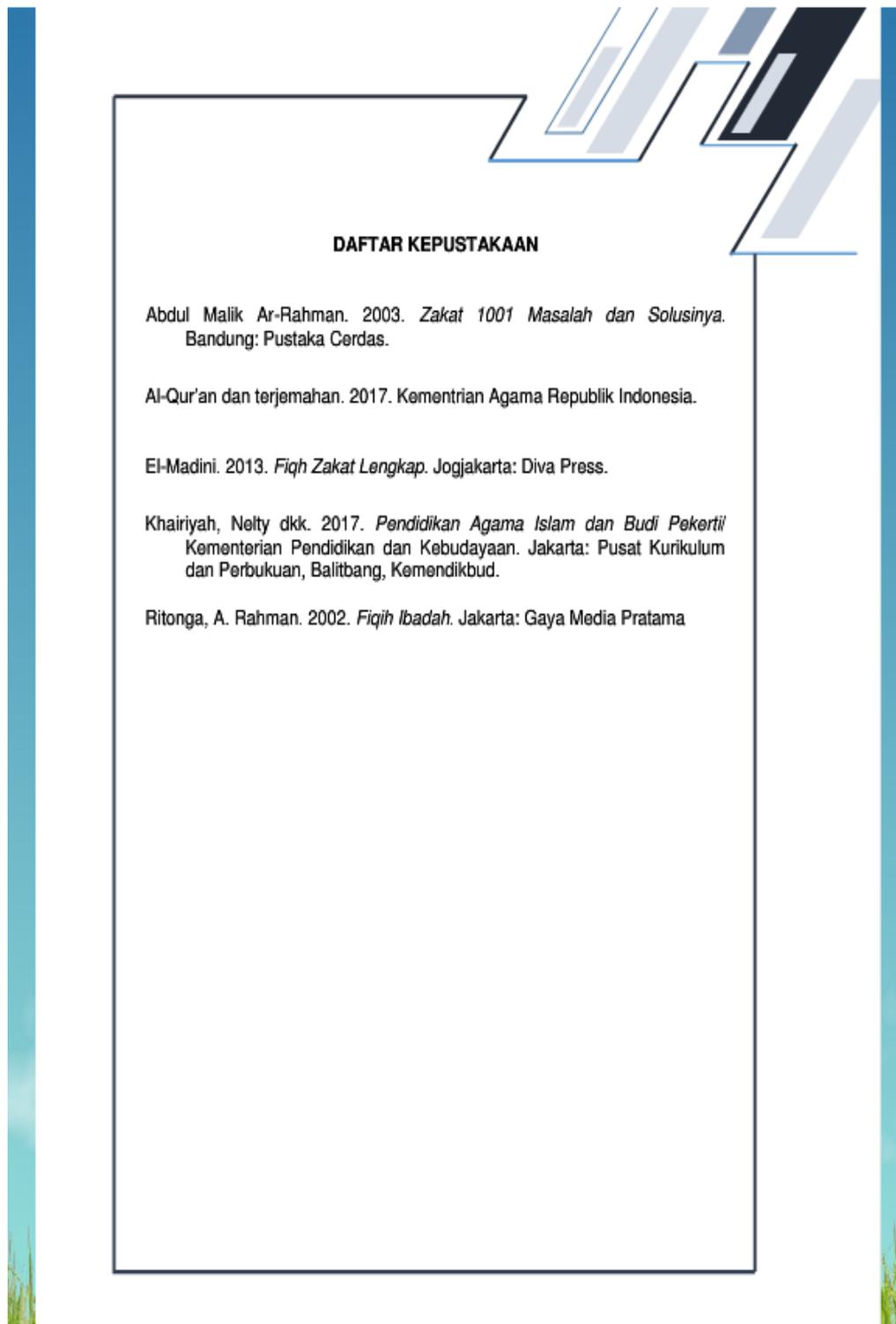
**Kunci jawaban uji kompetensi**

**Objektif**

1. b
2. a
3. b
4. e
5. c
6. d
7. e
8. a
9. c
10. d

**Isian**

1. Wajib
2. Muzakki
3. Diri
4. Harta
5. Sunnah
6. Satu sa'/2,5 kg
7. Nishab
8. Kadar zakat
9. 5%
10. Orang yang baru masuk Islam

**Gambar 4.11 Daftar Kepustakaan**

### **b. Tahap Perancangan Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian yang penulis rancang adalah berupa lembar validasi dan lembar praktikalitas. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi produk, dan lembar validasi instrument. Lembar praktikalitas terdiri dari lembar angket respon siswa, RPP, dan pedoman wawancara.

### **c. Tahap Perancangan Instrumen Validitas**

Selanjutnya tahap perancangan instrumen validitas Instrumen validitas yang dirancang berupa lembar validasi produk, lembar validasi angket, serta lembar validasi RPP.

## **3. Tahap Develop (Tahap Pengembangan)**

Tahap develop atau tahap pengembangan ini dilakukan dengan prosedur tahap penilaian (assessment). Tahap penilaian ini dilakukan dengan dua tahap yaitu tahap validasi dan tahap praktikalilisasi.

### **a. Tahap Validasi**

Prototype e-modul yang telah dirancang beserta instrumen penelitian yang telah dibuat terlebih dahulu divalidasikan oleh dua orang dosen, yaitu Dr. Abhandia Amra, M.Ag dan Dr. Elimartati, M.Ag serta satu orang guru PAI dan Budi Pekerti di SMAN 2 Rambatan, yaitu Drs. Zainul Arifin. Sedangkan untuk instrument RPP dan lembar angket siswa divalidasi oleh 1 orang dosen yaitu, Dr. Abhandia Amra, M.Ag serta 2 orang guru PAI dan Budi Pekerti di SMAN 2 Rambatan, yaitu Drs. Zainul Arifin dan Ruswandi. Hal ini bertujuan untuk menguji tingkat kevalidannya sebelum digunakan.

#### **1) Hasil validasi e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker***

E-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam pembelajaran PAI kelas X berisi materi yang menjelaskan tentang ketentuan zakat. Data hasil validasi e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* dapat dilihat secara lengkap pada tabel berikut.

**Tabel 4.4 Hasil Validasi E-modul**

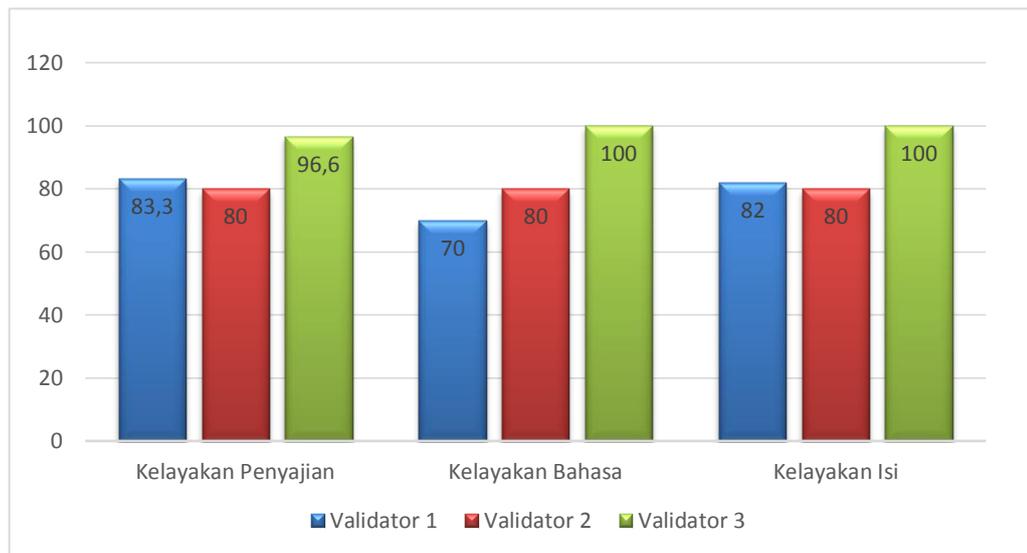
No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jumlah	Skor Maks	Persentase (%)	Ket
		1	2	3				
1	Kelayakan Penyajian	25	24	29	78	90	86,6%	Sangat Valid
2	Kelayakan Bahasa	14	16	20	50	60	83,3%	Sangat Valid
3	Kelayakan Isi	41	40	50	131	150	87,3%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>					259	300	86,3%	Sangat Valid

**Keterangan:**

1. **Validator 1 : Dr. Abhanda Amra, M.Ag**
2. **Validator 2 : Dr. Elimartati, M.Ag**
3. **Validator 3 : Drs. Zainul Arifin**

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil dari validasi e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat yang diperoleh sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari persentase pada aspek kelayakan penyajian yaitu 86,6% dengan kategori sangat valid, persentase pada aspek kelayakan bahasa yaitu 83,3% dengan kategori sangat valid, dan persentase pada aspek kelayakan isi yaitu 87,3% dengan kategori sangat valid. Persentase validasi modul yang diperoleh secara keseluruhan adalah sebesar 86,3%. Dari hasil persentase tersebut, maka validitas e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat termasuk kategori sangat valid apabila mempunyai persentase 81% - 100%.

Selain dalam bentuk tabel hasil validasi e-modul disajikan juga data dalam bentuk grafik untuk melihat penilaian dari masing-masing validator.



**Gambar 4. 12 Grafik validasi e-modul**

## 2) Hasil Validasi Angket Respon Siswa

Sebelum angket diberikan kepada siswa, terlebih dahulu angket divalidasi oleh validator yang telah dipilih. Angket bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat. Secara garis besar hasil validasi angket respon siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Respon Siswa**

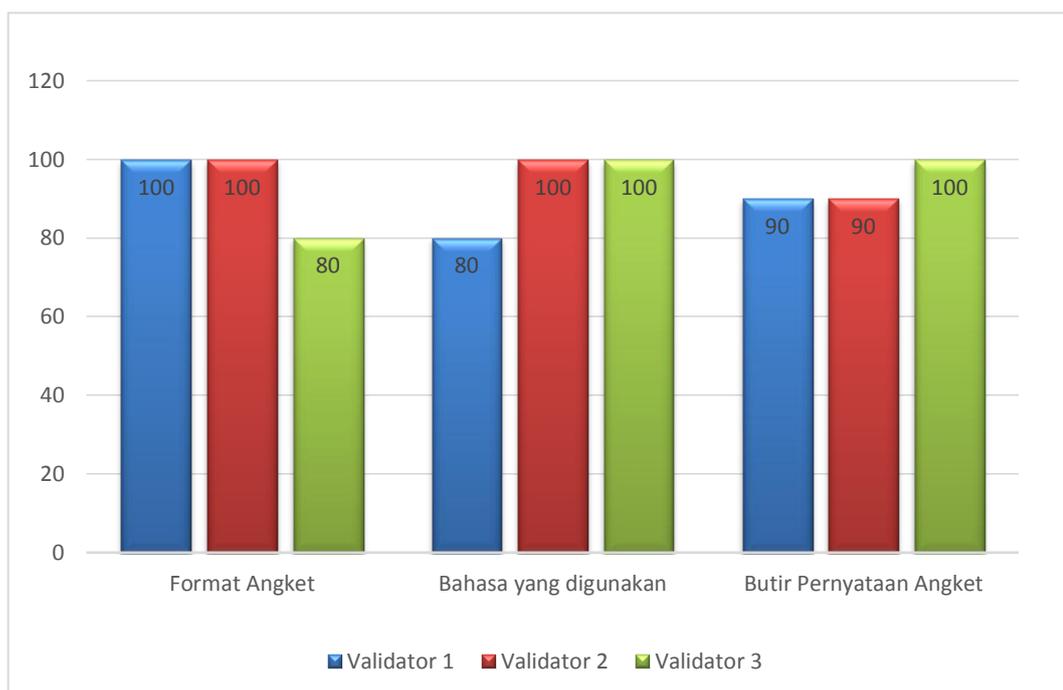
No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jumlah	Skor Maks	Persentase (%)	Ket
		1	2	3				
1	Format angket	5	5	4	14	15	93,3%	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan	8	10	10	28	30	93,3%	Sangat Valid
3	Butir pernyataan angket	9	9	10	28	30	93,3%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>					70	75	93,3%	Sangat Valid

### Keterangan:

1. Validator 1 : Dr. Abhanda Amra, M.Ag
2. Validator 2 : Drs. Zainul Arifin
3. Validator 3 : Ruswandi

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari validasi angket respon siswa terhadap e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat yang diperoleh sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari persentase pada ketiga aspek yaitu aspek format angket, aspek bahasa yang digunakan dan aspek butir pernyataan angket yaitu sebesar 93,3% dengan kategori sangat valid. Persentase validasi angket respon yang diperoleh secara keseluruhan adalah sebesar 93,3%. Dari hasil persentase tersebut, maka validitas angket respon siswa untuk uji prakikalitas e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat termasuk kategori sangat valid apabila mempunyai persentase 81% - 100%.

Berikut ini grafik penilaian dari masing-masing validator.



**Gambar 4.13 Grafik validasi angket respon siswa**

### 3) Hasil Validasi RPP

Sebelum RPP digunakan dalam proses praktikalitas, terlebih dahulu RPP divalidasi oleh validator yang telah dipilih. Secara garis besar hasil validasi RPP dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.6 Hasil Validasi RPP**

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jumlah	Skor Maks	Persentase (%)	Ket
		1	2	3				
1	Format RPP	8	10	10	28	30	93,3%	Sangat Valid
2	Isi RPP	55	53	55	163	165	98,7%	Sangat Valid
3	Bahasa yang digunakan	7	10	10	27	30	90%	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>					218	225	96,8%	Sangat Valid

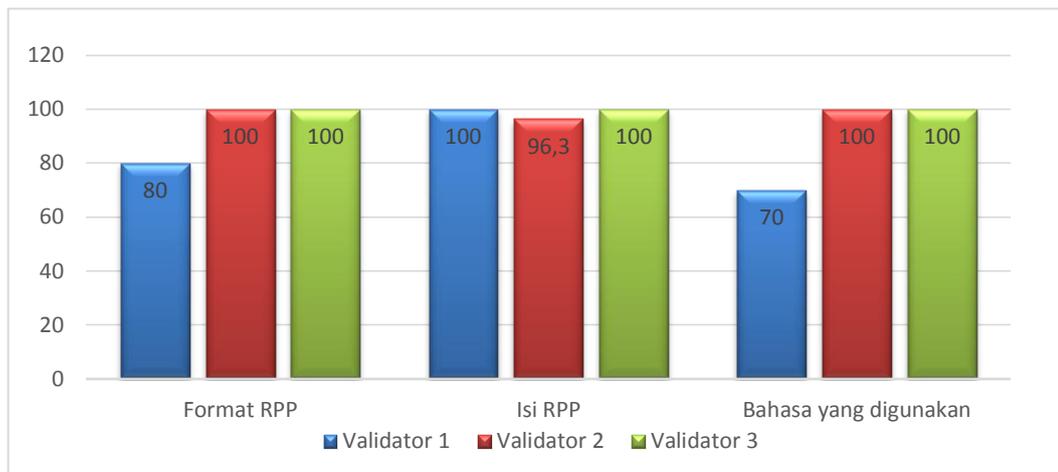
**Keterangan:**

**1. Validator 1 : Dr. Abhandia Amra, M.Ag**

**2. Validator 2 : Drs. Zainul Arifin**

**3. Validator 3 : Ruswandi**

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari validasi RPP yang diperoleh sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari persentase pada aspek format RPP yang diperoleh sebesar 93,3% dengan kategori sangat valid, aspek isi RPP yang diperoleh sebesar 98,7% dengan kategori sangat valid, dan aspek bahasa yang digunakan diperoleh sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Persentase validasi RPP yang diperoleh secara keseluruhan adalah sebesar 96,8%. Dari hasil persentase tersebut, maka validitas RPP untuk uji praktikalitas e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat termasuk kategori sangat valid apabila mempunyai persentase 81% - 100%.



Berikut ini grafik penilaian dari masing-masing validator.

**Gambar 4.14 Grafik validasi RPP**

#### b. Tahap Praktikalitas

Untuk melihat praktikalitas e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam pembelajaran PAI kelas X di SMAN 2 Rambatan. Data praktikalitas diketahui dengan hasil angket respon siswa dan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti yang ada di SMAN 2 Rambatan. Hal tersebut dilaksanakan melalui online/daring, dikarenakan penyebaran Covid-19 yang terjadi di seluruh dunia, terkhususnya di negara kita Indonesia sehingga diberlakukannya *physical distancing*. Berikut diuraikan hasil yang diperoleh mengenai praktikalitas e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat.

##### 1) Hasil angket respon siswa terhadap e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker*

Untuk mengetahui respon siswa terhadap e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat, peneliti memberikan angket respon siswa kepada sepuluh orang siswa. Hasil angket respon siswa secara garis besar dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa

No	Pernyataan	Skor Siswa	Skor Maks	Persentase (%)	Ket
1	E-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> memiliki tampilan yang menarik	49	50	98%	Sangat Paktis
2	Saya lebih mudah memahami materi melalui e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i>	50	50	100%	Sangat Paktis
3	Gambar dan video yang ditampilkan sudah jelas dan menarik	50	50	100%	Sangat Paktis
4	Petunjuk dalam e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> jelas dan mudah dipahami	48	50	96%	Sangat Paktis
5	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> dapat digunakan berulang-ulang	49	50	98%	Sangat Paktis
6	E-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> menambah motivasi saya untuk belajar	48	50	96%	Sangat Paktis
7	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i>	50	50	100%	Sangat Paktis
8	Materi yang disajikan sudah bagus dan terstruktur secara jelas	49	50	98%	Sangat Paktis
9	Tulisan di dalam e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> jelas dan mudah dibaca	50	50	100%	Sangat Paktis
10	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> .	50	50	100%	Sangat Paktis
<b>Jumlah</b>		<b>493</b>	<b>500</b>	<b>98,6%</b>	<b>Sangat Paktis</b>

Dari tabel diatas terlihat bahwa rata-rata persentase yang diperoleh adalah 98,6% dikategorikan sangat praktis. Artinya e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dapat digunakan.

## 2) Hasil wawancara dengan guru untuk praktikalitas e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat

Selain dengan mengumpulkan informasi dari angket respon siswa, keberhasilan praktikalitas juga diukur dengan cara

wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti di SMAN 2 Rambatan. Berikut hasil dari wawancara yang dilakukan penulis.

**Tabel 4.8 Hasil Wawancara**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana menurut Bapak/Ibu tentang kesesuaian materi yang ada di dalam e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> dengan indikator pembelajaran?	E-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> yang disusun sudah sesuai dengan indikator pembelajaran yang ada.
2	Bagaimana menurut Bapak/Ibu tentang kesesuaian gambar pendukung dengan materi pembelajaran?	Gambar yang ada di dalam e-modul sudah sesuai dengan materi dan dapat mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan e-modul ini.
3	Apakah menurut Bapak/Ibu video yang terdapat dalam e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> dapat membantu siswa dalam memahami materi?	Video yang ada dalam e-modul sudah sesuai dengan materi dan ini sangat membantu siswa dalam memahami materi, apalagi video yang disediakan berhubungan dengan hitungan zakat, yang selama ini dianggap sulit oleh siswa.
4	Apakah menurut Bapak/Ibu e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> dapat membantu guru dalam proses pembelajaran?	E-modul ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran, karena e-modul ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk belajar secara mandiri. Dengan adanya hal ini, siswa bisa belajar secara mandiri dengan atau tanpa adanya guru di kelas.
5	Apakah menurut Bapak/Ibu e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> dapat memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri?	E-modul ini cukup mampu memotivasi siswa untuk belajar mandiri karena selain materi yang dirancang bersifat sederhana, disain e-modul dirancang secara menarik yang membuat minat penggunaannya bertambah. Selain itu e-modul yang digunakan juga dilengkapi dengan video.
6	Apakah menurut Bapak/Ibu materi yang terdapat dalam e-modul cukup mudah dipahami?	Materi yang disajikan dalam e-modul cukup mudah dipahami karena tidak terlalu kaku dan berbelit belit. Materi disajikan secara sederhana serta bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami. Selain itu juga dilengkapi dengan video, gambar dan contoh pendukung untuk menguatkan pemahaman siswa serta menambah wawasan mereka
7	Apakah menurut Bapak/Ibu e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> membantu siswa dalam belajar secara	E-modul ini dapat membantu siswa untuk belajar mandiri karena sudah ada petunjuk penggunaan yang jelas serta

	mandiri?	materi yang disajikan tidak bersifat ambigu
8	Apakah menurut Bapak/Ibu e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> membantu siswa untuk memahami materi secara mendalam?	E-modul ini dapat memberikan informasi mendalam kepada siswa karena adanya gambar, video dan contoh pendukung dari penjelasan materi. Selain itu, siswa juga dituntut untuk menyelesaikan tugas individu, agar siswa lebih mendalami materi dengan baik
9	Apakah menurut Bapak/Ibu e-modul berbantu <i>kvisoft flipbook maker</i> dapat melibatkan keaktifan siswa untuk menggali informasi secara mandiri?	E-modul ini dapat membuat siswa aktif dalam belajar mandiri, serta aktif dalam menambah wawasan di lingkungan sekitarnya ataupun di internet serta literasi lainnya.
10	Apakah menurut Bapak/Ibu variasi yang ada dalam e-modul dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar?	Berbagai variasi yang ada dalam modul dapat membuat siswa bersemangat dan antusias. Hal ini dikarenakan variasi gambar, animasi, serta disain tidak menimbulkan efek jenuh kepada siswa. Selain itu, materi disajikan bersifat sederhana dan tidak terlalu kaku

Secara garis besar, hasil wawancara yang dilakukan dengan guru PAI dan Budi Pekerti menunjukkan bahwa e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* yang dikembangkan sudah praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran PAI pada materi zakat.

## B. Pembahasan Penelitian dan Pengembangan

### 1. Tahap *Define* (Tahap Pendefinisian)

Berikut akan penulis bahas hasil dari tahap *define* dibawah ini.

#### a. Pembahasan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI

E-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* berisi tentang materi zakat pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. E-modul ini dikembangkan dari silabus yang digunakan oleh guru di SMAN 2 Rambatan. Dengan melihat kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), dengan menggunakan

metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini belum sesuai dengan tujuan pembelajaran kurikulum 2013 yang mengharapkan keaktifan siswa dalam belajar. Melalui wawancara yang penulis lakukan dengan guru PAI dan Budi Pekerti di SMAN 2 Rambatan, penulis mendapatkan informasi bahwa, buku yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya satu buku paket saja, dan itu merupakan bahan ajar satu-satunya yang digunakan (tanpa modul, LKS atau bahan ajar lainnya) materi dalam buku tersebut juga terbatas.

Menurut Wena (2016: 229) salah satu faktor yang berkaitan langsung dengan kualitas pembelajaran adalah tersedianya bahan ajar. Adanya bahan ajar akan membantu siswa dalam memahami pelajarannya, karena tidak semua materi dapat diserap hanya dengan penyampaian dari guru. Berangkat dari teori tersebut, bahan ajar yang digunakan di sekolah belum mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang aktif dan meningkatkan pemahaman siswa.

**b. Pembahasan hasil analisis silabus PAI dan Budi Pekerti kelas X**

Setelah analisis silabus PAI dan Budi Pekerti kelas X semester genap, penulis mengidentifikasi tiga pokok pembahasan pada kompetensi dasar yang penulis ambil. Ketiga pokok pembahasan tersebut ialah menganalisis hikmah ibadah haji, zakat, dan wakaf bagi individu dan masyarakat.

Dari tiga pokok pembahasan di atas, penulis memilih tentang menganalisis hikmah zakat bagi individu dan masyarakat untuk dijadikan e-modul. Hal ini penulis lakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta analisis terhadap buku paket PAI dan Budi Pekerti kelas X. Berdasarkan hal inilah penulis memilih untuk mengembangkan e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* untuk materi zakat.

**c. Pembahasan hasil analisis karakteristik siswa**

Setelah melakukan analisis terhadap karakteristik siswa, dan berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, umumnya siswa menginginkan bahan ajar yang menarik, praktis, simpel, unik, kreatif, jelas materinya dan mudah dibawa kemana-mana. Sehingga dengan adanya bahan ajar seperti ini akan meningkatkan minat baca dan akan lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sesuai dengan keunggulan yang dimiliki e-modul menurut Ditjen pendidikan dasar dan menengah (2017: 3) yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.
- 2) Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar, pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
- 3) Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
- 4) Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.
- 5) Penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis.
- 6) Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video tutorial.

Selain itu, keunggulan e-modul dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video, dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Nyoman, 2017: 222).

Berdasarkan karakteristik dan keunggulan dari e-modul inilah yang menjadi alasan penulis memilih e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker*. Menurut penulis e-modul ini sesuai dengan

kebutuhan siswa dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

**d. Pembahasan hasil analisis buku teks PAI dan Budi Pekerti kelas X semester genap**

Berdasarkan hasil analisis buku teks PAI dan Budi Pekerti yang digunakan, penulis menemukan bahwa buku teks yang digunakan belum mampu membantu siswa untuk memahami materi secara mendalam, mendorong keaktifan siswa dalam belajar dan membantu siswa mengembangkan wawasannya.

Buku teks yang tersedia hanya bersifat penjelasan secara konseptual, tidak disertai dengan ilustrasi beserta contoh soal yang dapat membantu siswa memahami materi secara mendalam. Sehingga siswa hanya tahu apa yang ada di dalam buku teks tanpa adanya keinginan untuk menggali informasi secara lebih. Hal ini dikarenakan tidak adanya rangsangan yang mampu membuat siswa termotivasi untuk menggali informasi sendiri.

**e. Pembahasan *review literature* tentang e-modul**

Berdasarkan *review* literatur tentang e-modul yang penulis lakukan, materi pada e-modul diambil dari beberapa buku. Gambar yang dimuat dalam e-modul bersumber dari internet. Video pembelajaran yang terdapat dalam e-modul bersumber dari internet yang kemudian penulis modifikasi. Berdasarkan silabus yang telah dijabarkan, penulis dapat merancang e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* dengan indikator dan tujuan yang diharapkan pada materi zakat.

Dengan adanya pengembangan e-modul ini diharapkan adanya variasi bahan ajar yang digunakan guru. Sehingga pembelajaran tidak lagi monoton, membosankan dan dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* ini

dipandang cocok dengan materi dan sesuai dengan karakteristik siswa.

## **2. Tahap *Design* (Tahap Perancangan)**

### **a. Tahap Perancangan E-Modul**

Pada tahap *design* atau perencanaan ini, e-modul dirancang berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat dalam silabus di SMAN 2 Rambatan. Selain itu e-modul ini dirancang sesuai dengan komponen modul yaitu: pedoman guru, lembaran kegiatan siswa, lembaran kerja, kunci lembaran kerja, lembaran tes dan kunci lembaran tes (Wena, 2016: 233).

E-modul dirancang sedemikian rupa agar dapat digunakan secara praktis dan mudah oleh siswa maupun guru. Pembahasan setiap indikator dalam e-modul disajikan dengan variasi desain yang berbeda. Dalam e-modul disediakan gambar serta video yang berkaitan dengan materi agar siswa lebih memahami materi yang sedang dipelajari.

Produk yang hendak dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berupa e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker*. Peneliti menggunakan *software kvisoft flipbook maker pro* dalam pembuatan e-modul ini. *Kvisoft flipbook maker* merupakan perangkat lunak/*software* yang digunakan untuk membuat tampilan buku atau bahan ajar lainnya menjadi sebuah buku elektronik digital berbentuk *flipbook*.

### **b. Tahap Perancangan Instrumen Penelitian**

Instrumen yang penulis rancang untuk mengumpulkan data penelitian berikut adalah berupa lembar validasi dan lembar praktikalitas. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi produk yang dikembangkan dan lembar validasi instrumen itu sendiri untuk mengukur kevalidan dari suatu instrumen penelitian. Lembar

praktikalitas terdiri dari lembar angket respon siswa untuk mengumpulkan respon dari siswa setelah penggunaan e-modul dalam pembelajaran, RPP untuk pelaksanaan proses pembelajaran, serta pedoman wawancara untuk mengumpulkan data dari narasumber.

**c. Tahap Perancangan Instrumen Validitas**

Instrumen validitas yang dirancang berupa lembar validasi produk, lembar validasi angket, serta lembar validasi RPP. Lembar validasi ini dirancang agar dapat diuji kevalidan dari instrumen penelitian oleh para validator. Setelah diuji kevalidannya, baru instrumen dan produk dapat digunakan.

**3. Tahap *Develop* (Tahap Pengembangan)**

**a. Tahap Validasi**

**1) Validasi Prototype E-modul**

Berdasarkan hasil dari validasi e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* yang telah dilakukan, penulis memperoleh hasil yang sangat memuaskan. Tingkat kevalidan e-modul yang penulis rancang sebesar 86,3% yang dapat dikategorikan sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai, di dapat rata-rata nilai pada aspek kelayakan penyajian 86,6%, aspek kelayakan bahasa 83,3%, dan aspek kelayakan isi 87,3%. Dapat disimpulkan e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengkategorian hasil validasi e-modul berdasarkan pendapat Riduwan (2005: 89) dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid dan 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

E-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* sudah sangat valid berdasarkan penilaian validator, sebagai berikut:

- a) Materi yang disajikan sudah sesuai dengan silabus yang dikembangkan sekolah
- b) E-modul yang dirancang bermanfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran
- c) E-modul yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena tampilannya yang menarik dan tidak membosankan.

Selain hasil dari validasi yang dilakukan, validator juga sedikit memberikan tanggapan secara lisan mengenai e-modul yang penulis rancang. Secara umum validator berpendapat bahwa secara teknis e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* cukup baik bila digunakan di dalam kelas ataupun di rumah, karena e-modul bisa di akses oleh setiap siswa dengan menggunakan *android*. Dengan adanya video yang di sajikan dalam e-modul akan memudahkan siswa memahami materi ketika mereka belajar secara mandiri.

Dengan demikian dapat dikatakan kevalidan e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* ini dapat dipertanggung jawabkan karena telah dinilai oleh para pakar.

## **2) Validasi Angket Respon Siswa**

Berdasarkan hasil validasi angket respon siswa yang telah dilakukan penulis memperoleh hasil yang sangat memuaskan. Tingkat kevalidan angket ini mencapai angka 93,3% yang termasuk pada kategori sangat valid. Hal ini didasarkan pada pengukuran yang ada menurut persentase validasi Riduwan (2005: 89). Rentang persentase 81% - 100% termasuk dalam kategori sangat valid. Dari ketiga aspek yang dinilai, yaitu aspek format angket, bahasa yang digunakan dan butir pernyataan angket, memperoleh hasil validasi yang sama pada

masing-masingnya, yaitu sebesar 93,3% yang artinya masing-masing aspek dikategorikan sangat valid. Dalam validasi angket ini, validator hanya memberikan penilaian secara tertulis saja tanpa ada tanggapan secara lisan.

Berdasarkan hasil di atas, penulis berkesimpulan bahwa angket respon siswa yang dikategorikan sangat valid sudah sangat baik dan dapat digunakan sesuai dengan penilaian dari masing-masing validator karena tidak terdapat perbaikan maupun masukan terhadap angket respon siswa yang telah dirancang.

### 3) Validasi RPP

Berdasarkan hasil validasi RPP yang telah dilakukan penulis memperoleh hasil yang sangat memuaskan. Tingkat kevalidan RPP ini mencapai angka 96,8% yang termasuk pada kategori sangat valid. Hal ini didasarkan pada pengukuran yang ada menurut persentase validasi Riduwan (2005: 89). Rentang persentase 81% - 100% termasuk dalam kategori sangat valid.

Dari ketiga aspek yang dinilai, yaitu aspek format RPP dengan persentase 93,3%, aspek isi RPP dengan persentase 98,7%, aspek bahasa yang digunakan 90%, dan seluruhnya termasuk dalam kategori sangat valid. Dalam validasi RPP ini, validator memberikan masukan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang terdapat dalam RPP.

Berdasarkan hal di atas, penulis berkesimpulan bahwa RPP yang penulis buat sudah sangat baik dan dapat digunakan dalam tahap praktikalitas. Selain itu, RPP ini sudah sesuai dan mampu menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker*.

#### b. Tahap Praktikalitas

Setelah melakukan tahap validasi, selanjutnya penulis melakukan tahap praktikalitas untuk menguji tingkat kepraktisan e-

modul yang penulis rancang. Dalam melakukan pratikalitas, penulis melakukan dua cara untuk mengumpulkan data, yaitu hasil pengisian angket respon siswa dan hasil wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti. Penulis telah berhasil mengumpulkan data hasil angket respon siswa dan wawancara dengan guru. Selanjutnya penulis akan membahas hasil dari pengumpulan data yang telah dilakukan.

### **1) Hasil Angket Respon Siswa**

Setelah mengumpulkan hasil angket respon siswa, penulis akan membahas mengenai hasil data tersebut. Angket yang penulis sebarakan terdiri dari 10 butir pernyataan yang akan diberi penilaian oleh 10 orang siswa. Angket beserta modul yang penulis rancang disebarakan pada tanggal 28 Desember 2020 melalui grup Whatsapp yang telah dibuat dan dikumpulkan kembali pada tanggal 31 Desember 2020. Melalui grup ini penulis menjelaskan petunjuk menggunakan e-modul dan mekanisme pengisian angket respon siswa. Penulis memberikan waktu kepada siswa untuk mempelajari dan memahami e-modul yang penulis rancang. Setelah mereka mempelajari dan memahami e-modul tersebut, penulis meminta mereka untuk melakukan pengisian angket sesuai mekanisme yang telah di jelaskan dan sesuai dengan petunjuk pengisian yang telah tertera di dalam e-modul.

Pada proses pengiriman hasil pengisian angket oleh siswa, hasilnya dikirimkan melalui chat pribadi Whatsapp. Hal ini agar mempermudah penulis dalam mengumpulkan dan merangkum data yang dihasilkan. Proses pengisian pun dilakukan dengan cara mengirimkan foto print out angket yang mereka print.

Berdasarkan data hasil angket respon siswa, diperoleh hasil yang sangat memuaskan. Hasil dari pratikalitas e-modul

berdasarkan pengisian angket respon siswa adalah 98,6% yang termasuk ke dalam kategori sangat praktis. Hal ini sesuai dengan kategori uji praktikalitas menurut Riduwan (2005: 89), dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak praktis, 21% - 40% dengan kategori kurang praktis, 41% - 60% dengan kategori cukup praktis, 61% - 80% dengan kategori praktis dan 81% - 100% dengan kategori sangat praktis.

Hasil analisis angket respon siswa terhadap praktikalitas e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* yang dikembangkan menunjukkan bahwa siswa tertarik belajar karena materi yang dipaparkan dalam e-modul tersusun secara terkonsep, dilengkapi contoh soal dan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Di dalam e-modul juga terdapat video pembelajaran yang membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran.

Dalam penelitian relevan yang penulis temukan juga menghasilkan hasil yang sangat baik seperti yang penulis dapatkan. Penelitian dari Lisa Tania yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya” menjelaskan bahwa hasil uji praktikalitasnya berada pada tingkat yang sangat memuaskan.

Persentase uji praktikalitasnya berada pada angka 98% yang termasuk pada kategori sangat praktis. Penelitian yang penulis lakukan memiliki persamaan dengan penelitian Lisa Tania yaitu menghasilkan bahan ajar e-modul serta berbasis pendekatan saintifik.

Berdasarkan hasil dari pengolahan data hasil praktikalitas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa e-modul yang penulis rancang sangat praktis dan dapat membangkitkan

motivasi siswa dalam belajar, membantu siswa lebih mudah memahami materi serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.

## 2) Hasil Wawancara

Setelah mengumpulkan data dari angket respon siswa, tahapan selanjutnya yang penulis lakukan adalah melakukan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti yang bernama Drs. Zainul Arifin. Wawancara dilakukan melalui via telpon pada tanggal 21 Desember 2020 dengan pertanyaan yang berjumlah 10 butir pertanyaan.

Secara umum, hasil dari wawancara ini memperoleh hasil yang sangat memuaskan. Menurut pendapat responden e-modul yang dirancang sudah memiliki tampilan yang menarik dan isi materi yang sesuai dengan indikator yang ada, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, e-modul ini juga memiliki petunjuk penggunaan yang jelas sehingga dapat membuat siswa menggunakannya secara mandiri dengan atau tanpa adanya guru di kelas.

Kesimpulan umum ini penulis ambil dari analisis hasil wawancara yang telah dilakukan dengan responden. Pada proses wawancara tersebut, masing-masing butir pertanyaan yang diajukan menghasilkan jawaban positif dan sangat memuaskan. Namun ada beberapa masukan yang diberikan oleh responden terhadap e-modul yang dirancang.

Pada pertanyaan pertama, yaitu mengenai kesesuaian materi dengan indikator, responden menjelaskan bahwa modul yang dirancang sudah sesuai dengan indikator pembelajaran yang ada. Hal ini membuktikan bahwa materi yang disajikan dalam materi tidak mengambang dan sesuai dengan indikator pembelajaran yang ada.

Pertanyaan kedua tentang kesesuaian gambar pendukung dalam modul, responden memberikan tanggapan yang sangat baik dan menjelaskan bahwa gambar yang ada sudah mendukung materi yang dijelaskan.

Pertanyaan ketiga mengenai apakah video yang terdapat dalam e-modul dapat membantu siswa dalam memahami materi. Responden menjelaskan bahwa video yang disediakan sangat membantu siswa, karena selama ini siswa mengalami kesulitan dalam pembahasan hitungan zakat.

Pertanyaan keempat mengenai apakah e-modul dapat membantu guru dalam proses pembelajaran juga mendapat tanggapan yang baik. Responden menjelaskan bahwa e-modul ini sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa bisa mempelajari e-modul ini secara mandiri karena adanya petunjuk penggunaan yang jelas dan sajian materi yang sederhana dan mudah dipahami. Dengan e-modul ini, guru juga terbantu dalam menjelaskan materi di depan kelas kepada siswa karena adanya gambar dan video yang dapat membantu menstimulasi pemahaman siswa tentang materi.

Pertanyaan kelima mengenai apakah modul mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri. Responden menjelaskan bahwa e-modul ini dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri. Banyak hal yang dapat memotivasi mereka untuk belajar mandiri dalam e-modul ini seperti materi yang dirancang bersifat sederhana, desain menarik, dilengkapi video pembelajaran, dan e-modul bisa diakses oleh siswa dimanapun mereka dengan menggunakan android. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil dari angket respon siswa yang menyatakan sangat praktis.

Pertanyaan keenam mengenai mudahnya memahami materi dalam e-modul. Responden menjelaskan bahwa materinya sangat mudah dipahami karena bahasa yang digunakan sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman bahasa siswa. Selain itu adanya contoh-contoh soal, gambar dan video sangat membantu siswa dalam memahami materi.

Pertanyaan ketujuh mengenai apakah e-modul dapat membantu siswa belajar mandiri. Mengenai hal ini responden menjelaskan bahwa dengan adanya petunjuk yang jelas sudah cukup mampu membuat siswa bisa mempelajari e-modul ini secara mandiri.

Pertanyaan kedelapan tentang apakah e-modul dapat memberikan pemahaman mendalam kepada siswa. Responden menjelaskan bahwa modul ini bisa mendorong siswa untuk memahami materi secara mendalam. Hal ini dikarenakan adanya gambar, video dan contoh-contoh soal yang mendukung hal tersebut. Selain itu, siswa juga dituntut untuk menyelesaikan tugas individu, untuk lebih memahami materi. Hal inilah yang dapat membuat mereka memahami materi secara mendalam.

Pertanyaan kesembilan tentang e-modul mampu melibatkan keaktifan siswa untuk menggali informasi secara mandiri. Responden menjelaskan bahwa e-modul ini dapat membuat siswa aktif dalam belajar mandiri, serta aktif dalam menambah wawasan di lingkungan sekitarnya ataupun di internet serta literasi lainnya.

Pertanyaan kesepuluh mengenai peningkatan keantusiasan siswa dalam belajar. Mengenai hal ini, responden menjelaskan bahwa e-modul ini dapat membuat siswa antusias dalam belajar, karena variasi yang berbeda dari e-modul.

Berdasarkan pembahasan hasil wawancara tersebut penulis menyimpulkan bahwa e-modul ini sudah sangat baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada siswa SMA, terkhususnya pada siswa kelas X di SMAN 2 Rambatan.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil persentase tingkat kevalidan e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam pembelajaran PAI kelas X di SMAN 2 Rambatan yaitu 86,3% dengan kategori sangat valid.
2. Hasil persentase tingkat praktikalitas e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* pada materi zakat dalam pembelajaran PAI kelas X di SMAN 2 Rambatan yaitu 98,6% dengan kategori sangat praktis dan hasil yang sangat baik dari wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti. Hal ini berarti e-modul berbantu *kvisoft flipbook maker* dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru diharapkan agar dapat mengembangkan bahan ajar seperti e-modul yang sesuai dengan perkembangan peserta didik.
2. Bagi peneliti lain dapat mengembangkan e-modul dengan bantuan *kvisoft flipbook maker* pada materi yang berbeda.

## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abdullah, dkk. 2020. *Pengembangan E-module Interaktif Chemistry Magazine Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Pada Materi Laju Reaksi*. Jurnal Zarah 8 (1). ISSN: 2549-2217.
- Abidin, Zainal dan Sikky El Walida. 2017. *Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Case (Creative, Active, Systematic, Effective) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Geometri Transformasi Untuk Mendukung Kemandirian Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa*. Seminar Nasional Matematika dan Aplikasinya. Surabaya, Universitas Airlangga.
- Akmalia, Hafidhah Asni. 2012. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Alfiani, Mariska dkk. 2020. *Pengembangan E-modul Dengan Adobe Captivate Software Pada Materi Matriks*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2020 UIN Raden Intan Lampung.
- Asmi, Adhitya Rol dkk. 2018. *Pengembangan E-modul Berbasis Flip Book Maker Materi Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pancasila MPK Universitas Sriwijaya*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial 27 (1). ISSN: 2540-7694.
- Aysi, Rohadatul Desmita. 2020. *Pengembangan E-modul Berbantuan Sigil Software Dengan Pendekatan Saitifik Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)*. EduSains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika 8 (1).
- Chotimah, C. dan M. Fathurrohman. 2018. *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Daryanto, dan Syaiful karim. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta. Gava Media.
- Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan menengah. Kemendikbud. 2017. *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul tahun 2017*.
- Divayana, Dewa Gede Hendra dkk. 2018. *Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker bagi para Guru di SMK TI Udayana*. Abdimas Dewantara 1 (2). ISSN: 2615-8728.

- Fatikhah, Ismu dan Nurma Izzati. 2015. *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Bermuatan Emotion Quotient pada Pokok Bahasan Himpunan*. Eduma 4 (2). ISSN: 2086-3918.
- Hakim, Lukman. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Augmented Reality*. Jurnal Lentera Pendidikan 20 (1).
- Hayat, Nuim dan Harima Fitriyani. 2019. *Kvisoft Flipbook Maker Pro : Pengembangan E-Modul Matematika Berorientasi Soal Higher Order Thinking Skill Pada Materi Bentuk Aljabar Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Prosiding Sendika 5 (1).
- Herawati , Nita Sunarya dan Ali Muhtadi. 2018. *Pengembangan Modul Elektronik (E-modul) Interaktif pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan 5 (2). ISSN: 2460-7177.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia.
- Muhaimin, Haji. 2011. *Pemikiran dan Aktualisasi Pengembangan Pendidikan Islam* . Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulya, Egi Putrima dkk. 2017. *Pembuatan E-Modul Berbasis Inkuiri Terstruktur pada Materi Gerak Dan Gaya untuk Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP/MTs*. Jurnal Pendidikan Fisika (9).
- Nafi'ah Bidayatun dan Suparman. 2019. *Pengembangan E-modul Program Linear Berorientasi Higher Order Thinking Skills dengan Pendekatan Saintifik untuk Siswa SMK Kelas X*. Prosiding Sendika 5(1).
- Nasution. 2008. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Oktaviana, Melva. 2020. *Pengembangan Modul Elektronik Berbantuan Simulasi PhET Pada Pokok Bahasan Gerak Harmonik Sederhana Di SMA*. Jurnal Kumparan Fisika 3 (2).
- Raharjo, Moh. Wahyudi Catur, Suryati, Yusran Khery. *Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Mendorong Literasi Sains Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan kimia 5(1). ISSN: 2338-6480.
- Ramayulis. 2010. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru*. Bandung: Alfabeta.

- Rusli, Mulyadi dan Louis Antonius. 2019. *Meningkatkan Kognitif Siswa SMAN I Jambi melalui Modul berbasis E-Book Kvisoft Flipbook Maker*. Jurnal Sistem Komputer dan Informatika 1 (1). ISSN: 2685-998X.
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suarsana ,I M., dan G.A. Mahayukti. 2013. *Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa*. Jurnal Pendidikan Indonesia 2 (2). ISSN: 2303-288X.
- Sugiyanto, Doni, Ade Gafar Abdullah, Siscka Elvyanti, Yuda Muladi. 2013. *E-modul: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital*. INVOTEC, Vol IX, No 2.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Susanti, Riri. 2017. *Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Kurikulum 2013 di Kelas V SD Negeri 21 Batubasa, Tanah Datar*. JMKSP 2(2).
- Syarifuddin, DKK. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Diadit Media.
- Tania, Lisa. *Pengembangan Bahan Ajar E-modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya*.
- Ula, Rahmatul Iin. 2018. *Pengembangan E-modul Berbasis Learning Content Development System Pokok Bahasan Pola Bilangan SMP*. Jurnal Matematika,1 (2).
- Wena, Mena. 2016. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Aksara.
- Wibowo, Edi dan Dona Dinda Pratiwi. 2018. *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan*. Jurnal Matematika 2 (1). ISSN: 2613-9081.
- Yuberti. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Kvisoft Flipbook Maker yang Merujuk pada Nilai-nilai Keislaman di Perguruan Tinggi Negeri Lampung*. Lampung: IAIN Raden Intan Lampung.