

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATA
PELAJARAN FIQIH KELAS VI DI MIS AS'ADIYAH NO. 29
WELE KABUPATEN WAJO**

Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd.) pada
Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

Oleh:

ST. RAHMAH

NIM: 2020203886108009

PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE

TAHUN 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : St. Rahmah
NIM : 2020203886108009
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan *E-Modul* Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini adalah benar hasil karya penulis sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 3 Mei 2024

Penulis,



St. Rahmah
NIM: 2020203886108009

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis saudara St. Rahmah, NIM: 2020203886108009, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Prodi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: *Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo*, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Sesuai Prodi.

- | | | | |
|------------|---|---------------------------------|---------|
| Ketua | : | Dr. Usman, M.Ag. | (.....) |
| Sekretaris | : | Dr. Buhaerah, M.Pd. | (.....) |
| Penguji I | : | Dr. Herdah, M.Pd. | (.....) |
| Penguji II | : | Dr. H. Ambo Dalle, S.Ag., M.Pd. | (.....) |

Parepare, 24 Juli 2024

Diketahui oleh

Direktur Pascasarjana
IAIN Parepare.


 Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A. *R*
 NIP. 19840312 201503 1 004

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ
سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ.

Pujian kita panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini sesuai dengan aturan dan standar penulisan yang ditetapkan. Tak lupa Penulis kirimkan shalawat serta salam kepada Rasulullah saw., yang membawa tikar kebenaran lalu menumbangkan tikar kebohongan, sebagai suri tauladan bagi umat manusia dalam menjalani kehidupan yang lebih baik serta bertumbuh dalam keimanan, ketaqwaan kepada Allah swt., menjadi rujukan spiritual bagaimana misi khalifah akan maju di masa depan di muka bumi ini.

Penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orangtua Ayahanda tercinta H. Abdul Rahman, S.Pd.I. dan Ibu tercinta Hj. Hartati, serta mertua tercinta Bapak H. Muhammad Yahya R, S.Pd.I. dan Ibu Hj. Sitti Arifah serta suami tercinta Mukhlis, S.E., telah memberi semangat, arahan, doa restu sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akademiknya dengan baik. Selain itu, dengan segala kerendahan hati penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare, H. Saepudin, S.Ag., M.Pd., Dr. Firman, M.Pd., dan Dr. M. Ali Rusdi, S.Th.I., M.H.I., masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A., dan Dr. Agus Muchsin, M.Ag., masing-masing sebagai Direktur Pascasarjana IAIN Parepare dan Wakil Direktur Pascasarjana

IAIN Parepare yang telah memberikan layanan akademik kepada Peneliti dalam proses dan penyelesaian Program Studi.

3. Dr. Usman, M.Ag., selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk melanjutkan studi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare.
4. Dr. Usman, M.Ag. dan Dr. Buhaerah, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan II yang telah mengarahkan dan memberikan bimbingan yang sangat berharga bagi peneliti.
5. Dr. Herdah, M.Pd., dan Dr. H. Ambo Dalle, S.Ag., M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat bagi peneliti.
6. Kepala UPT Perpustakaan IAIN Parepare, serta seluruh staf dan pegawai yang telah banyak membantu penulis selama berada di IAIN Parepare, khususnya dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen yang ada di Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan ilmunya beserta arahan kepada peneliti.
8. Seluruh staf pascasarjana IAIN Parepare beserta seluruh staf dan karyawan yang telah memberikan pelayanan kepada penulis selama menjalani studi di IAIN Parepare terutama dalam penulisan tesis ini.
9. St. Ruhman, S.Pd.I, M.M., selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan memberikan dukungan kepada peneliti selama penelitian.
10. Kepada seluruh teman-teman sekelas Magister Pendidikan Agama Islam angkatan 2020 atas semangat dan kritik yang membangun dalam membantu saya menyelesaikan tesis ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dengan tesis ini, baik secara moril maupun materi. Semoga Allah SWT menilai semua kebaikan sebagai amal jariyah dan memberikan Rahmat dan pahala-Nya. Akhirnya, penulis meminta pembaca untuk memberikan saran yang bermanfaat untuk menyempurnakan tesis ini.

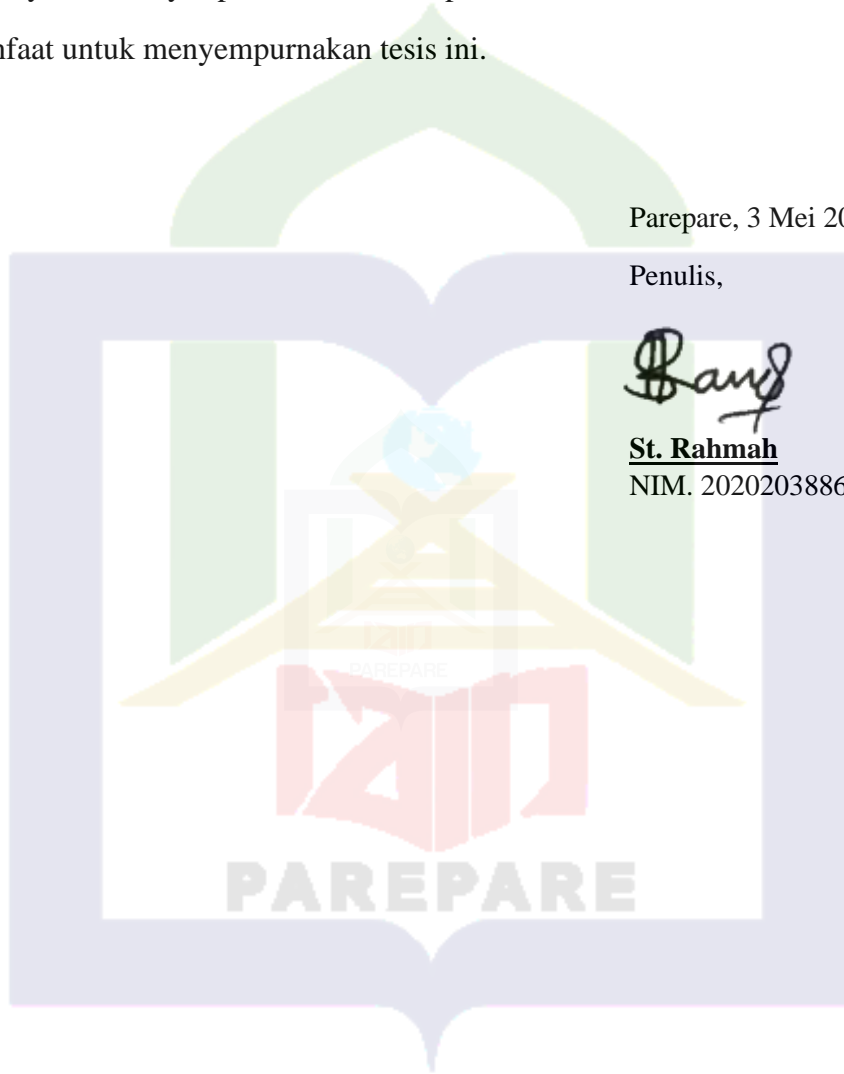
Parepare, 3 Mei 2024

Penulis,



St. Rahmah

NIM. 2020203886108009



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian.....	6
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	7
BAB II TINJAUAN TEORETIS	
A. Penelitian yang Relevan.....	9
B. Deskripsi Teori.....	12
C. Kerangka Pikir Penelitian	24
D. Bagan Kerangka Pikir	25
E. Indikator Kualitas <i>E-Modul</i> Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i>	25
F. Hipotesis.	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Langkah-Langkah Penelitian	28
B. Metode Penelitian	31

1. Populasi/Sampel.	31
2. Teknik Pengumpulan Data.	33
3. Instrumen Penelitian.	34
4. Teknik Analisis Data.	43
5. Perencanaan Desain Produk.	50
6. Validasi Desain.	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.	52
1. Desain Awal Produk.	52
2. Hasil Pengujian.	65
3. Revisi Produk.	67
B. Indikator Kualitas <i>E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva</i>	69
C. Pembahasan Hasil Penelitian.	85
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan.	96
B. Implikasi.	97
C. Rekomendasi.	97
DAFTAR PUSTAKA.	99
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	35
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen ahli materi	36
Tabel 3.3	kisi-kisi tes hasil belajar	36
Tabel 3.4	Instrumen aktivitas peserta didik	38
Tabel 3.5	Instrumen observasi aktivitas pendidik	39
Tabel 3.6	Instrumen angket respon peserta didik	40
Tabel 3.7	Instrumen observasi pengamatan keterlaksanaan	42
Tabel 3.8	Skala Likert	43
Tabel 3.9	Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Desain Media Dan Materi	44
Tabel 3.10	Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	45
Tabel 3.11	Interpretasi N-Gain	46
Tabel 3.12	Kriteria data hasil observasi aktivitas pendidik	47
Tabel 3.13	Kriteria data hasil obervasi aktivitas peserta didik	48
Tabel 3.14	Kriteria Angket Respon Peserta Didik	48
Tabel 4.1	Produksi media	59
Tabel 4.2	Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Terbatas	66
Tabel 4.3	Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Skala Besar	67
Tabel 4.4	Saran/Tanggapan Validator Media	68
Tabel 4.5	Saran/Tanggapan Validator Materi	68
Tabel 4.6	Hasil Validasi Ahli Media	70
Tabel 4.7	Hasil Validasi Ahli Media	72
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Observer 1	73
Tabel 4.9	Hasil Penilaian Observer 2	74
Tabel 4.10	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	76
Tabel 4.11	Tabel Uji Normalitas	77
Tabel 4.12	Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	78
Tabel 4.13	Hasil Uji <i>N-Gain</i>	78
Tabel 4.14	Hasil Analisis Aktivitas Peserta Didik	79
Tabel 4.15	Hasil Analisis Aktivitas Pendidik	81
Tabel 4.16	Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik	83

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Bagan Kerangka Pikir	25
Gambar 3.1	Tahapan Pengembangan Model ADDIE	31
Gambar 4.1	Sampul <i>e-modul</i> interaktif	53
Gambar 4.2	Petunjuk penggunaan <i>e-modul</i> interaktif	54
Gambar 4.3	Kata pengantar <i>e-modul</i> interaktif	54
Gambar 4.4	Daftar isi <i>e-modul</i> interaktif	54
Gambar 4.5	Pendahuluan <i>e-modul</i> interaktif	55
Gambar 4.6	Peta konsep <i>e-modul</i> interaktif	55
Gambar 4.7	Deskripsi KI dan KD <i>e-modul</i> interaktif	56
Gambar 4.8	Materi <i>e-modul</i> interaktif	56
Gambar 4.9	Rangkuman <i>e-modul</i> interaktif	56
Gambar 4.10	Tes Mandiri <i>e-modul</i> interaktif	57
Gambar 4.11	Rangkuman <i>e-modul</i> interaktif	57
Gambar 4.12	Profil penyusun	57

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Tabel berikut berisi daftar karakter Arab dan padanannya dalam bahasa Latin:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	b	Be
ت	ta	t	Te
ث	s\	s\	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	h}a	h}	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	De
ذ	z'al	z\	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	s}ad	s}	es (dengan titik di bawah)
ض	d}ad	d}	de (dengan titik di bawah)
ط	t}a	t}	te (dengan titik di bawah)
ظ	z}a	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
هـ	ha	h	ha
ء	hamzah	'	apostrof
ي	ya	y	ye

Hamzah (ء), yang muncul di awal kata, mengikuti vokal tanpa tanda. Tanda (') digunakan untuk menunjukkan apakah berada di tengah atau di akhir.

2. Vokal

“Vokal bahasa Arab terdiri dari vokal tunggal yang disebut monoftong dan vokal ganda yang disebut diftong, sama seperti vokal bahasa Indonesia”. Berikut transliterasi satu huruf vokal bahasa Arab yang dilambangkan dengan tanda atau harakat:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>dammah</i>	u	u

Transliterasi huruf vokal ganda bahasa Arab yang lambangnya merupakan gabungan huruf dan harakat adalah sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan ya'</i>	ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hau*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>fathah dan alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	ā dan garis di atas
يِ	<i>kasrah dan yā'</i>	ī	i dan garis di atas
وِ	<i>dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *mata*

رَمَى : *rama*

قِيلَ : *qila*

يَمُوتُ : *yamutu*

4. Ta' marbutah

Untuk ta' marbutah ada dua transliterasi: [t] untuk ta' marbutah yang hidup atau mempunyai harakat fathah, kasrah, dan dammah. Sedangkan transliterasi ta' marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun adalah [h]. Ta' marbutah ditransliterasikan menjadi ha (h) jika kata yang berakhiran ta' marbutah diikuti kata yang menggunakan kata sandang al- dan kedua kata tersebut dibaca secara terpisah.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madinah al-fadilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (Tasydid)

Dalam transliterasi ini, syaddah atau tasydid yang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan tanda tasydid (ّ), dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan rangkap) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَقَّ : *al-haqq*

نُعَمَّ : *nu'ima*

عَدُوُّ : *'aduwwun*

Huruf i ditransliterasi seperti huruf maddah apabila diberi tasydid di akhir kata dan didahului huruf kasrah ().

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Ali> (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

عَرَبِيٌّ : 'Arabi> (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

Huruf (alif lam ma'arifah) digunakan sebagai lambang artikel dalam tulisan Arab. Artikel ditransliterasikan dengan menggunakan huruf standar al-aksara dalam panduan ini, baik yang diawali dengan huruf syamsiyah maupun qamariyah. Artikel tidak selalu terdengar seperti surat yang muncul setelahnya. Dipisahkan dari kata sesudahnya, artikel dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bila>du*

7. Hamzah

Aturan mengubah huruf hamzah menjadi tanda kutip (') hanya berlaku untuk hamzah di awal dan akhir kata. Namun karena ditulis dengan huruf alif dalam bahasa Arab, maka hamzah di awal kata tidak dilambangkan.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'muruna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

سَيِّئٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah, dan kalimat bahasa Arab yang ditransliterasikan merupakan kata dan frasa bahasa Indonesia yang belum terstandarisasi dalam bahasa Arab. Cara transliterasi di atas tidak lagi digunakan pada kata, frasa, atau kalimat yang umum digunakan dalam bahasa Indonesia, sering ditulis dalam bahasa Indonesia, atau sering digunakan dalam konteks akademik tertentu. Alhamdulillah, misalnya, Alquran menjadi sumber istilah munaqasyah dan al-Qur'an. Namun jika ingin dimasukkan ke dalam kumpulan teks berbahasa Arab, maka harus ditransliterasikan secara keseluruhan. Contoh:

Fi Zilal al-Qur'an

Al-Sunnah qabl al-tadwin

9. Lafz al-Jalalah (الله)

Kata "Allah" ditransliterasi tanpa huruf hamzah karena didahului partikel seperti huruf guci dan huruf lainnya atau diposisikan sebagai mudaf ilaih (frasa nominal).

Contoh:

بِاللَّهِ *dinullah* بِاللَّهِ *billah*

Adapun *ta' marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi rahmatillah*

10. Huruf Kapital

Meskipun sistem penulisan bahasa Arab tidak menerima huruf kapital (Huruf Besar Semua), namun huruf-huruf tersebut ditransliterasi sesuai dengan pedoman ejaan bahasa Indonesia (EYD) yang menentukan kapan harus digunakan. Misalnya, huruf kapital digunakan untuk menulis huruf pertama nama diri seseorang, tempat, atau bulan dan huruf pertama sebuah kalimat. Apabila kata

sandang (al-) mendahului nama diri, huruf kapital digunakan untuk huruf pertama nama diri, bukan huruf pertama artikel. Huruf A pada artikel menggunakan huruf kapital (Al-) jika muncul di awal kalimat. Baik pada teks maupun catatan rujukan, aturan yang sama juga berlaku pada huruf pertama judul referensi yang muncul sebelum artikel al- (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa maMuhammadunillarasul

Innaawwalabaitinwudi'alinnasi lallazi bi Bakkatamubarakan

SyahruRamadan al-laziunzila fih al-Qur'an

Nasir al-Din al-Tusi

Abu Nasr al-Farabi

Al-Gazali

Al-Munqiz min al-Dalal

Nama belakang kedua seseorang wajib dicantumkan dalam daftar pustaka atau daftar referensi jika di dalamnya terdapat kata "Ibnu" yang berarti "putra" atau "Abu" yang berarti "bapak". Contoh:

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)

Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi: Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid, Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subhanahu wa ta'ala</i>
saw.	= <i>sallallahu 'alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>'alaihi al-salam</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4
UPTD	= Unit Pelaksana Teknis Daerah
SD	= Sekolah Dasar
KKM	= Kriteria Ketuntasan Minimal

ABSTRAK

Nama : St. Rahmah
NIM : 2020203886108009
Judul Tesis : Pengembangan *E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva* pada Mata Pelajaran Fiqih kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran fiqih materi makanan halal dan haram kelas VI. Bahan ajar yang dikembangkan digunakan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran materi makanan halal dan haram dan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi.

Model pengembangan ADDIE yang digunakan untuk penelitian ini terdiri dari lima tahapan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi): (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. *e-modul* yang interaktif dan dibuat dengan aplikasi *Canva*. Setelah lolos uji validasi ahli dan materi, *e-modul* interaktif ini diuji cobakan pada siswa kelas VI MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo yang memiliki skala kecil berjumlah tujuh orang dan skala besar berjumlah tiga belas orang.

Penelitian ini menghasilkan *e-modul* interaktif yang dibuat dengan aplikasi *Canva* Mata Pelajaran Fiqih. Uji validitas dilakukan sebanyak dua kali dan uji validitas media dengan hasil sebesar 89%. Tahap uji validitas materi dengan hasil sebesar 97,5% yang dinilai sangat baik. Uji kepraktisan produk menunjukkan bahwa *e-modul* interaktif yang dibuat dengan aplikasi *Canva* memenuhi syarat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran karena menunjukkan hasil rata-rata keterlaksanaan yang diberikan oleh kedua pengamat adalah $1: 0,8 = 0,8$ atau (0,5 M 1,5). Uji keefektifan produk berupa tes hasil belajar, dan hasilnya 0,8 yang termasuk pada kategori tinggi yaitu $0,7 < \text{Gain} < 1$. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk *e-modul* yang dibuat dengan aplikasi *Canva* efektif digunakan dalam pembelajaran fiqih. Hasil observasi aktivitas siswa yaitu 90% termasuk kategori 76-100% yakni sangat aktif. Hasil observasi pendidik juga menunjukkan bahwa rata-rata 92,86% pendidik berpartisipasi dalam dua pertemuan. Hal ini menunjukkan bahwa *e-modul* interaktif aplikasi *Canva* menunjukkan sangat baik. Selain itu, 99,38% menunjukkan hasil angket respon peserta didik dari hasil analisis menunjukkan kriteria angket respon peserta didik adalah "sangat aktif" dengan rata-rata skor 81%-100%.

Kata Kunci: *e-modul interaktif, Canva, fiqih*

ABSTRACT

Nama : St. Rahmah
 NIM : 2020203886108009
 Tittle : Development of an Interactive E-Module Using Canva for Fiqh Subject in Class VI at MIS As'adiyah No. 29 Wele, Wajo Regency

This research was conducted with the aim of developing an interactive e-module using the Canva application in the fiqh subject on the topic of halal and haram foods for grade VI. The teaching materials developed are used to facilitate educators in delivering learning materials on halal and haram foods and to facilitate students in accessing the materials.

The ADDIE development model used for this research consists of five stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation): (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The interactive e-module was created using the Canva application. After passing the expert and material validation tests, this interactive e-module was tested on students in grade VI of MIS As'adiyah No. 29 Kabupaten Wele Wajo, with a small scale of seven students and a large scale of thirteen students.

This research resulted in an interactive e-module created using the Canva application for the Fiqh subject. The validity test was carried out twice, and the media validity test resulted in 89%. The material validity test stage resulted in 97.5%, which was assessed as very good. The product practicality test showed that the interactive e-module created with the Canva application meets the practical requirements for use in learning because it shows an average implementation result given by the two observers of 1: 0.8 = 0.8 or (0.5 M 1.5). The product effectiveness test in the form of a learning outcome test resulted in 0.8, which is in the high category of $0.7 < \text{Gain} < 1$. Based on these results, it can be concluded that the e-module product created with the Canva application is effectively used in fiqh learning. The results of the observation of student activities show that 90% are in the category of 76-100%, which is very active. The results of the educator's observations also show that an average of 92.86% of educators participated in the two meetings. This indicates that the Canva application's interactive e-module shows very good results. Furthermore, 99.38% of the student response questionnaire results show that the criteria for the student response questionnaire are "very active" with an average score of 81%-100%.

Keywords: interactive e-module, Canva, Fiqh

تجريد البحث

الإسم : ستي رحمة
رقم التسجيل : ٢٠٢٠٢٠٣٨٨٦١٠٨٠٠٩
موضوع تطوير الكتاب الإلكتروني التفاعلي باستخدام تطبيق كانفا في مادة الفقه للصف السادس في مدرسة أسعدية رقم ٢٩ في ويلي، مقاطعة واجو

الدراسة تهدف إلى تطوير الوحدة التعليمية الإلكترونية التفاعلية باستخدام تطبيق كانفا في مادة الفقه للصف السادس. تم تطوير المواد التعليمية لتسهيل تقديم المحتوى التعليمي للمعلمين وتسهيل وصول الطلاب إلى المواد. تم استخدام نموذج التطوير ADDIE المكون من خمسة مراحل (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، والتقييم)، حيث تم تطوير الوحدة التعليمية الإلكترونية التفاعلية بتطبيق كانفا. بعد اجتياز اختبارات التحقق من صحة الخبراء والمواد، تم اختبار الوحدة التعليمية الإلكترونية هذه على طلاب الصف السادس في مدرسة ابتدائية خاصة أسعدية رقم ٢٩ ويلي، مقاطعة واجو، وشملت مجموعة صغيرة تتكون من سبعة أشخاص ومجموعة كبيرة تتكون من ثلاثة عشر شخصاً.

الدراسة أسفرت عن وحدة تعليمية إلكترونية تفاعلية تم إنشاؤها باستخدام تطبيق كانفا لمادة الفقه. تم إجراء اختبارات الصحة مرتين وحصلت اختبارات صحة الوسائط على نتيجة ٨٩٪، أما اختبار صحة المحتوى فحصل على نتيجة ٩٧.٥٪ وتم تقييمه بأنه ممتاز. أظهر اختبار العملية أن الوحدة التعليمية الإلكترونية التفاعلية التي تم إنشاؤها باستخدام كانفا تفي بشروط الاستخدام العملي في التعلم بسبب النتائج التي أظهرتها متوسط تنفيذ المراقبين حيث كانت ١ : ٨ ، ٠ ، ٨ ، ٠ أو (٥ ، ٥ M٠ ، ١). كما أظهر اختبار فعالية المنتج، حيث بلغت نتيجته ٨ ، ٠ وكانت ضمن فئة عالية بمعنى ٧ ، ٠ > Gain .١

بناءً على هذه النتائج، يمكن استنتاج أن وحدة التعليم الإلكترونية التي تم إنشاؤها باستخدام كانفا فعالة في تعلم مادة الفقه. أظهرت نتائج ملاحظة نشاط الطلاب أن ٩٠٪ منهم كانوا نشطين بشكل كبير (فئة ٧٦-١٠٠٪). كما أظهرت نتائج ملاحظة المعلمين أن ٨٦.٩٢٪ منهم شاركوا في الاختبار. يدل ذلك على أن وحدة التعليم الإلكترونية التفاعلية باستخدام كانفا حققت نجاحاً كبيراً. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت نتائج استطلاع رأي الطلاب أن ٣٨.٩٩٪ منهم أعطوا استجابة "نشطة جداً" بمتوسط نقاط يتراوح بين ٨١٪-١٠٠٪.

الكلمات الرئيسية: الوحدة التعليمية الإلكترونية التفاعلية، كانفا، الفقه.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi yang sedang berlangsung, teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat cepat. Ini akan menyebabkan pertukaran informasi, pengetahuan, dan pemanfaatan teknologi untuk mengakses teknologi. Ini akan menuntut peningkatan kualitas sumber daya manusia sebagai produsen dan pengguna teknologi.¹ Pendidikan termasuk salah satu yang terdampak pada perkembangan teknologi informasi serta komunikasi. Pengajaran pada hakikatnya adalah diskusi untuk membantu siswa dalam mengembangkan kapasitasnya yang sebenarnya. Kemajuan mekanis menyiratkan bahwa pengajaran saat ini dapat bekerja berdasarkan kapasitas individu. Di era teknologi informasi dan komunikasi ini, pentingnya memasukkannya ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas Pendidikan sudah menjadi jelas. Dengan teknologi informasi dan komunikasi, kami bermaksud untuk lebih mengembangkan pendidikan dengan memberikan akses yang luas terhadap inovasi informasi dan data, dengan cara ini menjamin peningkatan kebutuhan akan pelatihan yang meningkatkan dan menarik. Oleh karena itu, guru-guru yang ada saat ini sebenarnya dapat mengekang kekuatan inovasi. Inovasi bukan lagi sesuatu yang asing, latihan kita sudah berpindah dari dunia nyata ke dunia maya di masa gangguan mekanis ini.² Pendidik dalam memanfaatkan teknologi informasi dan

¹ Usman, "Dinamika Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pada Lembaga Pendidikan Tinggi" dalam *Jurnalisa*. Volume 03 No. 1/Mei 2018, h. 62.

²Dewi Mardhiyana and Nur Baiti Nasution, "Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Matematika Menggunakan E-Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0", *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan (2018)*, h. 32.

komunikasi dalam proses pembelajaran memungkinkan lebih inovatif dalam penyampaian materi pelajaran.

Dalam UU tentang pendidik dan penceramah nomor 14 tahun 2005 pasal 8 disebutkan bahwa “Pendidik diharapkan mempunyai kemampuan skolastik, kapasitas, kesanggupan (keterampilan) instruktif, kesejahteraan jasmani dan rohani, serta kesanggupan untuk mencapai tujuan pendidikan umum. Kapasitas guru sebagaimana dimaksud dalam undang-undang meliputi kapasitas pertunjukan (metode pengajaran) dan kapasitas profesional yang dicapai melalui pendidikan profesional.³ Dengan demikian, dari setiap kemampuan tersebut, guru hendaknya mampu mengembangkan program pendidikan yang berkaitan dengan bidang yang diajarkannya dan menyelesaikan latihan peningkatan penguasaan untuk menunjukkan kemampuan (metode pengajaran) serta mampu mendorong kemajuan bahan ajar yang menggunakan data dan korespondensi. untuk pengalaman berkembang yang lebih inventif. lebih jauh lagi, imajinatif.

Komunikasi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan dikenal sebagai pengalaman berkembang. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu siklus yang dilakukan oleh guru dan siswa, yang membawa perubahan pada tingkah laku individu siswa. Dalam siklus ini, guru sebagai subjek yang mendidik, dan siswa sebagai subjek yang belajar. Menampilkan materi adalah salah satu bagian yang menjamin bahwa pengalaman yang berkembang akan membuahkan hasil.

Menurut Prastowo, bahan ajar adalah sumber daya terorganisir yang memberikan gambaran menyeluruh tentang keterampilan yang akan diperoleh dan digunakan siswa selama proses pembelajaran. Sumber daya ini dapat mencakup informasi, alat, dan teks. Tujuan dari sumber daya ini, yang meliputi buku teks, modul, lembar kerja, sumber audio, dan rencana pelaksanaan pengajaran dilayani

³Presiden Republik Indonesia, “Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen,” Produk Hukum ‘UU 14-2005 Guru dan Dosen.Pdf’.

oleh materi ini. Dengan cara ini, “menunjukkan materi” mengacu pada semua materi yang digunakan oleh guru untuk menciptakan pengalaman yang membantu siswa mencapai kemampuan total. Sebagaimana tercantum QS al-Alaq/96: 1 sampai 5, Allah swt berfirman:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Terjemahnya:

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah,
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.⁴

Mengingat firman Allah SWT. Dalam surah al alaq, materi pembelajaran atau materi pertunjukkan digambarkan pada bait 1 dan 3 (membaca dengan teliti), bait 4 (mengarang) dan bagian 2 (membantu mengenal diri melalui perjalanan penciptaan alam). Membaca dengan teliti merupakan materi utama yang dirujuk dalam surah al-'Alaq. Hal ini sesuai dengan kemajuan batas konsumsi dan jiwa orang (siswa). Kondisi ini sesuai dengan penegasan Allah dalam surat An-Nahl bait 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Terjemahnya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.⁵

Bahwa manusia dibekali dengan tiga kemungkinan, yaitu pendengaran, penglihatan dan perasaan (hati). Mempelajari cara mengarang tidak kalah pentingnya dengan membaca, oleh karena itu tidak diharapkan bahwa dalam bait 4 surat al-'Alaq Allah menegaskan bahwa Dia telah melatih manusia mengarang dengan menggunakan pena (qalam), yaitu sebuah alat mengarang yang pertama

⁴Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleema, 2010), h. 597.

⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. h. 275

kali dikenal dalam ranah persekolahan.⁶ Untuk menyampaikan pesan atau mengubah informasi dengan pena (qalam) merupakan media korespondensi, sehingga manusia saling berkomunikasi melalui tulisan, sekarang ini baik disebut dengan menampilkan materi atau media pembelajaran.

Bahan ajar adalah jenis bahan yang digunakan untuk membantu pendidik/guru dalam menyelesaikan latihan mendidik dan pembelajaran di kelas. Materi yang dimaksud dapat berupa materi tertulis maupun tidak tertulis. Salah satu bahan ajar yang dapat dibuat oleh guru adalah modul yang dibuat dalam struktur terkomputerisasi atau disebut dengan *e-modul* interaktif. Kemajuan *e-modul* sesuai dengan kesulitan zaman gangguan mekanis.

E-modul, pengembangan terbaru dari modul cetak, memungkinkan akses ke modul elektronik melalui PC yang digabungkan dengan pemrograman yang mendukung akses ke *e-modul*.⁷ *E-modul* berisi peta ide, penggambaran materi, soal-soal, tugas bebas dan rekaman pembelajaran yang disusun berdasarkan keterampilan dan penanda yang harus dicapai dalam sebuah ilustrasi.⁸ *E-modul* cerdas dan dapat menampilkan gambar, suara, video, gerakan, dan dilengkapi dengan tes/tes.⁹ Pelibatan *e-modul* dalam pembelajaran dapat menjadi pilihan dalam pemanfaatan inovasi data dan korespondensi dalam ranah pelatihan.

⁶ Masykur dan Siti Solekhah, Tafsir Qur'an Surah Al-'Alaq Ayat 1 Sampai 5 (Perspektif Ilmu Pendidikan, *Jurnal Studi Keislaman*, Volume 2, No. 2 Juli 2021, H. 81.

⁷Pande Gede Erick Suryadi, Ketut Agustini, and Nyoman Sugihartini, "Pengaruh *E-modul* Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Desain Komunikasi Visual Di Smk Negeri 1 Sukasada", *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Volume 6. Nomor 1 (Maret 2017), h. 71.

⁸Nurani Sulistyawatia, Esmar Budi, and Siswoyo Siswoyo, "Pengembangan *E-modul* Fisika Tegas (Tegangan, Regangan, Dan Modulus Young) Berbasis Android Dengan Pendekatan Inquiry Based Learning Pada Materi Elastisitas Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas", Volume VIII (Desember 2019), *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*.

⁹I M Suarsana, "Pengembangan *E-modul* Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa", *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, Volume 2. Nomor 2 (Desember 2013), h. 194.

Penggunaan *e-modul* Interaktif dapat mengurangi penggunaan kertas, serta memudahkan siswa belajar kapanpun dan dimanapun melalui PC atau telepon seluler. Dalam latihan pendidikan dan pembelajaran, *e-modul* dihubungkan dengan gabungan sebagai rute yang membuat siswa menjadi interaktif. Program ini dilengkapi dengan pengenalan latihan instruksional video, keaktifan dan suara untuk memajukan peluang pertumbuhan. Interaktif berarti memungkinkan komunikasi antara siswa dan media serta instruktur.¹⁰ Menampilkan materi menggunakan *e-modul* cerdas membantu siswa menjadi lebih dinamis dan bebas.

Pembuatan *e-modul* yang interaktif dapat memanfaatkan aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah alat penggambaran visual yang memungkinkan klien merencanakan berbagai jenis rencana kreatif di web. Salah satu kelebihanannya adalah memungkinkan klien membuat *e-modul* dengan aktivitas bergerak yang sangat menarik. Selain itu, mereka dapat menambahkan koneksi video yang dapat digunakan ke modul, menjadikannya pilihan yang luar biasa untuk manifestasi interaktif tambahan.¹¹ Berdasarkan persepsi dan pertemuan dengan siswa kelas VI, para ahli menemukan bahwa dalam pengalaman pendidikan fikih pendidik hanya berpusat pada bacaan mata pelajaran sebagai materi tayangan utama, menjadikan pembelajaran menonjol dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki sumber belajar lain. Terlebih lagi, tidak adanya aksesibilitas terhadap bahan bacaan membuat pembelajaran menjadi kurang layak, dan pemanfaatan inovasi sebagai bantuan dalam pembelajaran dirasa perlu. Siswa mengharapkan materi peragaan yang imajinatif sehingga siswa mempunyai materi

¹⁰Sa'idah, Yayat Ruhiat dan Sholih. "Pengembangan *E-modul* Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume. 13, Nomor. 1 (April 2022), h. 22.

¹¹Pemimaizita, "Pengembangan *E-modul* Berbasis Canva pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas Xi Man 1 Bungo", *Jurnal Pendidikan Matematika Mat-Edukasia*, Volume.7, Nomor. 1 (April 2022), h.17.

ajar yang berakal sehat yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat memperoleh materi dimana saja dan kapan saja, dan siswa juga memerlukan materi peragaan interaktif dimana pengenalan materi dan persepsi yang menarik sehingga pembelajaran tidak hanya sekedar menonton. dan fokus pada teks. Juga, bisa didapatkan kapanpun dan dimanapun.

Upaya peningkatan pembelajaran melalui penciptaan bahan ajar yang lebih berkualitas dipandang sangat penting kaitannya dengan permasalahan yang ada saat ini. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul tersebut, berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada uraian latar belakang sebelumnya yang berjudul “Pengembangan *E-modul* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran fiqih di MIS As’Adiyah no. 29 wele kabupaten wajo”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimana Langkah-langkah pengembangan *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran fiqih materi makanan halal dan haram di kelas VI di MIS As’adiyah No. 29 wele kabupaten wajo?
2. Bagaimana kualitas *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran fiqih materi makanan halal dan haram di kelas VI di MIS As’adiyah No. 29 wele kabupaten wajo?

C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

- a. Pengembangan *e-modul* interaktif dalam penelitian adalah menghasilkan produk *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* dan peneliti dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE.
- b. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain berbasis online yang dapat diakses melalui PC dan Android yang menyediakan berbagai elemen teks, animasi dan dapat menambahkan link video. Hal ini mempermudah mendesain produk yang lebih menarik seperti materi ajar. Dalam hal ini peneliti membuat produk *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* dan menggunakan aplikasi pendukung yaitu *heyzine*.
- c. Mata pelajaran fiqih dalam penelitian ini mencakup materi makanan halal dan haram.
- d. Kualitas *e-modul* interaktif dalam penelitian ini adalah memenuhi kriteria valid, efektif dan praktis.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Pembatasan Dengan membatasi luasnya eksplorasi, diyakini pemeriksaan akan lebih jelas, dari atas ke bawah, dan menjauhkan dari kecenderungan. Berikutnya adalah sejauh mana pemeriksaannya.

- a. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo.
- b. Pokok bahasan yang menjadi bahan dalam *e-modul* Interaktif menggunakan aplikasi *Canva* ini adalah mata pelajaran fiqih materi makanan halal dan haram.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran fiqih kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo
- b. Untuk mengetahui kualitas *e-modul* interaktif dengan menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran fiqih kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

Dengan mengembangkan *e-modul* interaktif yang menggunakan aplikasi *Canva*, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemikiran dan menambah khazanah keilmuan.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi Peserta didik : Melalui pembuatan *e-modul*, memberikan pengetahuan, pengalaman, dan inovasi dalam proses pembelajaran.
- 2) Bagi Pendidik : Dengan adanya pengembangan *e-modul* interaksi menggunakan aplikasi *Canva* dapat menambah khazanah keilmuan serta sebagai bahan ajar.
- 3) Bagi Sekolah : Hasil dari penelitian ini memberikan sumbangsi bahan ajar guna peningkatan kualitas pembelajaran.
- 4) Bagi Peneliti : Dalam penelitian ini pengembangan *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* mendapatkan banyak pengalaman, ilmu baru, semoga dari hasil penelitian ini bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang pembuatan *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* bukanlah yang pertama dilakukan, berikut beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Dwi Novitasari dan Emy Yunita Rahma Pratiwi. Dalam penelitiannya dengan judul “*E-Modul* interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada sekolah dasar”. Hasil penelitian menunjukkan presentase rata-rata 95,87% dari hasil validasi ahli materi dan media dan hasil validasi modul ajar mendapat presentase 93% sehingga dapat dikatakan sangat layak. Serta hasil dari angket respon siswa menunjukkan rata-rata presentase 91,71% masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan dari hasil yang ditunjukkan jadi, produk *e-modul* interaktif berbasis *Canva* menggunakan pendekatan R&D dan model pengembangan ADDIE. Kualitas produk *e-modul* interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa sudah ke dalam kriteria sangat valid, layak dan berkualitas sehingga sudah layak untuk digunakan di dalam kelas.¹² Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat *e-modul*. Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti mengangkat materi makanan halal dan

¹²Aulia Dwi Noviatasari dan Emy Yunita Rahma Pratiwi. “*E-Modul* interaktif Berbasis *Canva* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Innovative: Journal Of Social Science Research*, Volume 3, Nomor 3 (2023).

haram sedangkan penelitian sebelumnya mengangkat materi IPAS materi pokok IPS bab 8 Topik C “Awas kita bisa dihukum”.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Shafira Putri Salsabila dan Moh. Balya Ali Syaban, mahasiswa Program Studi IPS, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka pada tahun 2022. Dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *E-modul* Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar”. Hasil ujian terhadap butir soal modul elektronik cerdas yang dibuat berdasarkan penilaian ahli di bidang media berada pada klasifikasi secara umum sangat baik dengan tingkat skor rata-rata sebesar 83,86%, hasil penilaian ahli di bidang materi berada pada kelas sangat baik dengan skor tingkat tipikal 84,43%. Hasil reaksi siswa mendapat skor rata-rata 94,5% pada klasifikasi baik sekali. Mengingat konsekuensi perolehan informasi, maka dapat diasumsikan bahwa e-modul cerdas ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dan aset pembelajaran bagi siswa kelas 5 SD. Konsekuensi dari e-modul interaktif ini dapat membangun efisiensi pengajaran dan pembelajaran latihan dengan tenaga yang dapat diabaikan.¹³ Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat *e-modul*. Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti mengangkat materi makanan halal dan haram sedangkan penelitian sebelumnya mengangkat materi tentang penampakan alam Indonesia.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Pemimaizita, Guru MAN 1 Bungo. Hasil rata-rata bahan validasi ahli sebesar 4,39, validasi ahli bahasa sebesar 4,51, validasi ahli media sebesar 4,92 dan validasi guru matematika sebesar 4,90

¹³Shafira Putri Salsabila. Moh. Balya Ali Syaban. “Pengembangan *E-modul* Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal BasicEdu*, Volume. 6, Nomor. 5 (2022), h. 1.

dengan hasil kategori validasi keseluruhan menjadi sangat valid. Persentase kepraktisan angket yang diperoleh adalah 78,25% pada kategori praktis. Sedangkan persentase hasil belajar siswa diperoleh 88,25% dengan kategori efektif dan rata-rata persentase keaktifan siswa diperoleh 68,28% dengan kategori aktif. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis matematika yang dikembangkan valid, praktis dan efektif.¹⁴ Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan aplikasi Canva untuk membuat *e-modul*. Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti mengangkat materi makanan halal dan haram sedangkan penelitian sebelumnya mengangkat tentang pembelajaran matematika.

a. Referensi yang Relevan

Sumber referensi yang relevan pada fokus penelitian ini diambil dari berbagai macam referensi seperti buku, jurnal online, tesis sebagai berikut:

- 1) Buku yang berjudul, “Pengembangan *E-modul* sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21”.¹⁵ Buku ini ditulis oleh Citra Kurniawan dan Dedi Kuswadi. Buku ini membahas tentang pembelajaran abad 21 dimana pembelajaran ini sudah berbasis digital dalam bentuk *e-modul* buku ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan *e-modul*.
- 2) Buku yang berjudul, “Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya”¹⁶ Buku ini ditulis oleh Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo,

¹⁴Pemimaizita. “Pengembangan *E-modul* Berbasis Canva pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas XI MAN 1 Bungo”, dalam *Jurnal Mat-Edukasia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume. 7, Nomor. 1 (2022), h. 15.

¹⁵ Citra Kurniawan. Dedi Kuswadi, “*Pengembangan E-modul sebagai Media Literasi Digital pada Pembelajaran Abad 21*”, (Jakarta: Acamedia Publication, 2021).

¹⁶Najuah. Pristi Suhendro Lukitoyo. Winna Wirianti, “*Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*”, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020).

dan Winna Wirianti. Di dalam buku ini membahas tentang hakikat modul pembelajaran serta cara penyusunan dan pengaplikasiannya.

- 3) Buku yang berjudul, “Dinamika Penyusunan *E-modul*”. Buku ini ditulis oleh Slamet Triyomo¹⁷ Dalam buku ini membahas tentang dinamika menyusun *e-modul* yang baik
- 4) Penelitian yang berjudul, “Pengembangan *E-modul* Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Turen”¹⁸ Penelitian ini dilakukan oleh Mahirotul Husniah mahasiswa pascasarjana jurusan pendidikan agama islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2018.

B. Deskripsi Teori

1. Pengembangan *E-modul* interaktif

a. Pengertian pengembangan

Tugas dalam penelitian perbaikan adalah menciptakan dan membuat sesuatu yang memadukan metode pembelajaran, materi, media, instrumen, dan materi. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang berguna dalam memecahkan suatu masalah atau meningkatkan kinerja suatu produk. Karena ini digunakan untuk membahas kemajuan suatu ruang belajar atau laboratorium daripada menguji hipotesis, maka penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian.

¹⁷Slamet Triyomo. *Dinamika Penyusunan E-modul*, (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020).

¹⁸Mahirotul Husniah, *Pengembangan E-modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Turen*, Program Pascasarjana Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018.

Karya inovatif adalah interaksi atau gerakan ke arah pengembangan item lain atau pengerjaan item saat ini.¹⁹ *Borg and Gall* mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut:

*“Educational Research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives”.*²⁰

Menurut Seals dan Richey, penelitian kemajuan ialah metode yang melibatkan penguraian atau penggambaran keputusan rencana ke dalam struktur yang dapat diakses. Secara umum, istilah "penyempurnaan" mengacu pada metode yang paling umum dalam menciptakan materi pendidikan.²¹ Penelitian dan pengembangan pada dasarnya dapat dipahami sebagai suatu teknik eksplorasi yang bertujuan, metodis, dan diarahkan pada eksplorasi penemuan, perencanaan, perbaikan, penciptaan, penyampaian, dan pengujian kelangsungan suatu objek, model, teknik, sistem, atau metode., administrasi, dan strategi yang umum, baru, berhasil, berguna, dan signifikan.²² Seperti dapat dilihat dari definisi di atas, penelitian dan pengembangan biasanya terdiri dari upaya yang disengaja dan berkelanjutan untuk mengembangkan, menguji, dan mengevaluasi kemajuan praktik pembelajaran.

Materi yang disampaikan melalui Penelitian dan penelitian pengembangan di bidang pelatihan seharusnya secara tegas mempengaruhi efektivitas instruktif.

¹⁹Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008). h. 164.

²⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitati Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 297.

²¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitati Kualitatif dan R&D*, h. 298.

²²Azizah Mardan, *Pengembangan Media Pembelajaran Hormat dan Patuh Kepada Orang Tua dan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kelas IV SDN 158 Mundan Enrekang*, *Tesis* (Parepare: IAIN Parepare, 2019), h. 16.

Hal ini berarti menciptakan lulusan dalam jumlah besar yang benar-benar siap dan memiliki materi dan informasi yang tepat sesuai dengan permintaan saat ini. Contoh item instruktif meliputi program pendidikan yang secara eksplisit dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan instruktif yang eksplisit, pertunjukan imajinatif yang mendekat, aset instruktif seperti media dan bahan bacaan, modul untuk melatih kemampuan staf pengajar, kerangka penilaian dan tes kemampuan, pengaturan ruang belajar. disesuaikan dengan model pembelajaran eksplisit, model unit produksi, prosedur administrasi yang efektif, sistem pengembangan yang representatif, sistem keuangan, dan bagian-bagian lainnya.²³

Pekerjaan inovatif item diselesaikan dalam dua tahap. Pertama, konfigurasi soal dibuat dengan menggunakan teknik subjektif, dan kedua, pemeriksaan kuantitatif (tes) dilakukan untuk menguji kelayakan soal.²⁴

Tujuan pengembangan bahan ajar adalah sebagai berikut.

- 1) Menyediakan bahan ajar (e-modul) yang sesuai kebutuhan kurikulum dan memperhatikan kebutuhan peserta didik, seperti bahan ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan sosialnya.
- 2) Membantu siswa mendapatkan e-modul, sebuah alternatif yang dapat diakses dari buku teks.
- 3) Mendorong guru untuk belajar.

Manfaat bagi guru meliputi:

- 1) Materi (modul) pengajaran yang sesuai dengan kurikulum dan memenuhi kebutuhan siswa dalam hal pembelajaran
- 2) Tidak lagi bergantung pada buku teks yang sulit diperoleh,
- 3) Menjadi lebih baik karena dibuat dengan referensi yang berbeda
- 4) Menjadikan guru lebih berpengetahuan dan mahir dalam menulis materi pendidikan.
- 5) Menumbuhkan komunikasi pembelajaran yang produktif antara siswa dan guru.
- 6) Meningkatkan nilai kredit bila diterbitkan sebagai buku.

²³Sugiyono, "*Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*", (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 407.

²⁴Sugiyono, "*Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*", h. 494.

Sementara itu, keuntungan bagi pelajar adalah sebagai berikut:

- 1) Pelajaran memiliki kualitas yang lebih menarik.
- 2) Memiliki kesempatan untuk belajar mandiri dan menurunkan ketergantungan Anda pada instruktur.
- 3) Permudah mereka untuk memperoleh setiap keterampilan.²⁵

b. Pengertian *E-modul* Interaktif

Modul elektronik dapat direncanakan menggunakan pemrograman penting dan merupakan terjemahan modul cetak yang dapat dibaca komputer. Modul perangkat keras adalah suatu alat atau alat pembelajaran yang mempunyai materi, teknik, batasan, dan modalitas evaluasi yang direncanakan secara unik serta efisien guna mencapai kapasitas normal berdasarkan tingkat kerumitan perangkat. Sedangkan modul elektronik atau e-modul menurut Wijayanto yaitu sesuatu yang menampilkan data dalam bentuk buku, disajikan secara elektronik dengan menggunakan hardcircle, floppy plate, disc, atau Glimmer Drive, dan dapat dibaca dengan menggunakan PC atau buku digital.²⁶ Cecep, K. serta Bambang, S. menyampaikan bahwa media elektronik yang dapat diakses oleh mahasiswa memiliki banyak kelebihan dan keunggulan. Jika kita mempertimbangkan kelebihannya, media elektronik bisa menjadikan pendidikan lebih menarik, interaktif, dan dapat diakses kapan saja. Selain itu media elektronik juga dapat berperan dalam hakikat pembelajaran.²⁷ Jadi *e-Modul* ialah sekumpulan media pembelajaran terkomputerisasi yang sengaja disusun dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran secara cuma-cuma sehingga diharapkan siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun.

²⁵Safan Amir dan Lif Khiru Ahmadi, “Konstruksi Pengembangan Pembelajaran” (Surabaya : Prestasi Pustaka Publisher, 2010), h. 159-160

²⁶Kadek Aris Priyanthi and Dkk, “Pengembangan *E-modul* Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Singaraja),” *Jurnal KARMAPATI*, Volume. 6, No. 1 (2017), h. 3.

²⁷I Gede Agus Saka Prasetya, “Pengembangan *E-modul* pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model *Problem Based Learning* Di SMK N 2 Tabanan,” dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Volume. 14, No. 1 (2017), h. 3.

E-modul interaktif ialah modul yang menggabungkan setidaknya dua gambar, suara, video, teks, atau gerakan cerdas untuk mengontrol perintah. Hal ini membuat modul dan klien menjadi asosiasi dua arah.²⁸ Penglihatan dan suara, seperti e-modul interaktif, terdiri dari gabungan setidaknya dua media, seperti suara, teks, desain, gambar, keaktifan, dan video, serta kerja sama antara media dan kliennya, yang menggabungkan komunikasi dua arah atau korespondensi yang sesuai.²⁹ Dikatakan interaktif karena pengguna akan secara aktif memperhatikan gambar bergerak, teks yang berubah warna, suara, animasi, bahkan video saat berinteraksi dengannya. Keadaan intuisi akan sangat meningkatkan nilai korespondensi, menyiratkan bahwa data tidak hanya dapat ditemukan di atas kertas tetapi juga didengar, serta kegiatan framing dan reproduksi yang dapat membangkitkan kegembiraan dan memiliki nilai realistik yang tinggi dalam penyajiannya.

1) Karakteristik e-modul

- a) *Self-Instructional* (Pembelajaran Merdeka) Struktur modul meliputi tujuan pembelajaran, isi berorientasi konteks, latihan kerja, sinopsis, instrumen evaluasi, daftar referensi atau acuan materi, dan bahasa yang lugas dan terbuka agar peserta didik dapat mencapai kemajuan dalam kemampuannya. sendiri dan tidak bergantung pada orang lain.
- b) *Self-Contained* (Utuh) Siswa dapat mempelajari materi pembelajaran setiap unit kompetensi secara keseluruhan dengan menggabungkannya menjadi satu modul.

²⁸ Made Sri Astika Dewi, Nyoman Ayu Putri Lestari. "Interaktif Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa", dalam *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 4 No. 3 Oktober (2020), h. 435.

²⁹ Ricu Shidiq dan Najuah, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar", dalam *Jurnal Pendidikan Sejarah* 1, Volume 9 No. 1 Januari (2020)

- c) *Stand Alone* (Mandiri) Modul yang dibuat tidak bergantung pada media yang berbeda dan tidak perlu digunakan bersama dengan media yang berbeda.
- d) *Adaptif* modul harus fleksibel dan responsive terhadap kemajuan ilmu dan teknologi.
- e) *User Friendly* (Mudah digunakan) Modul harus tidak sulit digunakan dengan petunjuk ilustrasi yang lugas, aktivitas media dasar serta bahasa penyampaiannya harus membuat klien merasa dikenali dan terdorong untuk mempelajarinya.³⁰

2) Keunggulan dan kelemahan e-Modul

a) Keunggulan

- (1) Meningkatkan motivasi siswa karena tugas pelajaran diberikan dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan mereka.
- (2) Guru dan siswa dapat mengidentifikasi modul yang mana yang berhasil dan modul mana yang gagal setelah evaluasi.
- (3) Bahan pelajaran dibagi lebih merata dalam satu semester.
- (4) Bahan Pelajaran disusun dengan jenjang akademik sehingga lebih efektif.
- (5) Modul dengan penyajian statis dapat diubah menjadi lebih interaktif dan dinamis.
- (6) Dengan menggunakan video tutorial, elemen visual dapat ditambahkan agar modul tidak terlalu banyak verbalisme.

b) Kelemahan

- (1) Pengembangan membutuhkan banyak biaya dan waktu.
- (2) Menentukan tingkat disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa secara keseluruhan dan siswa yang belum matang terutama.
- (3) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari fasilitator untuk terus memantau proses belajar siswa, memberikan motivasi dan memberikan konsultasi individu kepada siswa saat mereka membutuhkan.³¹

³⁰ Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, Winna Wirianti, "Modul elektronik prosedur penyusunan dan aplikasinya" h. 19.

³¹ Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, Winna Wirianti. "Modul elektronik prosedur penyusunan dan aplikasinya" h. 20.

2. Penggunaan Aplikasi *Canva*

a. Pengertian Aplikasi *Canva*

Canva merupakan software desain online yang dapat digunakan untuk pemasaran, periklanan, dan pendidikan. Desain presentasi, media sosial, video, media cetak pemasaran, kantor, kolase foto, sampul buku, sampul majalah, kalender, poster, laporan, agenda, komik, proposal, dan sampul ebook semuanya tersedia melalui program ini.³² *Canva* ialah perangkat lunak desain online yang menawarkan berbagai fitur dan alat untuk mendukung berbagai kebutuhan desain. Beberapa area utama di mana *Canva* dapat digunakan meliputi:

- 1) Pemasaran dan Periklanan:
 - a) Desain Media Sosial: Membuat konten untuk platform seperti Instagram, Facebook, Twitter, dan LinkedIn.
 - b) Poster dan Flyer: Desain untuk iklan cetak dan digital.
 - c) Media Cetak Pemasaran: Kartu nama, brosur, dan pamflet.
- 2) Pendidikan:
 - a) Presentasi: Membuat slide presentasi untuk keperluan pengajaran dan seminar.
 - b) Laporan dan Proposal: Desain dokumen yang profesional dan menarik.
 - c) Agenda dan Kalender: Alat bantu pengorganisasian dan perencanaan.
- 3) Kreativitas dan Hiburan:
 - a) Kolase Foto: Menggabungkan beberapa foto menjadi satu desain yang indah.
 - b) Sampul Buku dan Majalah: Membuat sampul yang menarik untuk publikasi cetak dan digital.
 - c) Komik: Desain cerita bergambar dengan berbagai alat ilustrasi.

³²Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, dalam *Jurnal Sasindo Unpam*, Volume. 8, No. 2 (2020), h. 81-82.

4) Penggunaan Kantor dan Profesional:

- a) Poster dan Laporan: Untuk kebutuhan internal perusahaan atau organisasi.
- b) Proposal Bisnis: Desain yang membantu dalam menyampaikan ide dan proyek kepada calon klien atau investor.
- c) Sampul Ebook: Membuat desain yang menarik untuk publikasi digital.

Canva menyediakan template yang dapat disesuaikan, elemen desain, dan alat editing yang mudah digunakan, sehingga cocok untuk pengguna dengan berbagai tingkat keahlian dalam desain grafis. Platform ini juga memungkinkan kolaborasi antar pengguna, memudahkan tim untuk bekerja sama dalam proyek desain. *Canva* dapat diakses baik melalui perangkat mobile ataupun desktop. Sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. *Canva* memiliki 2 versi yaitu grafis dan berbayar fitur-fitur *Canva* secara grafis dapat digunakan walaupun tidak selengkap versi premium/berbayar.

b. Jenis-Jenis Fitur Aplikasi *Canva*

1. Template siap pakai

Ada banyak template penggunaan langsung yang dapat disesuaikan dengan spesifikasi pengguna dan mempercepat proses pembuatan desain konten.

2. Icon serta ilustrasi

Meskipun dalam versi gratis juga memiliki banyak gambar dan ikon yang dapat langsung digunakan.

3. Text dan Background

Menggunakan pilihan desain teks dan berbagai background dan dapat mengatur warna text atau background.

4. Animasi

Selain symbol, penggambaran ada berbagai macam gerakan yang dapat dimanfaatkan.

5) Duplikasi

Adanya duplikasi sangat membantu pengguna mempercepat proses desain.

6) Efek, Pelurus, Pemburaman, Kroping Foto

Ada banyak cara untuk mengedit foto, misalnya menerapkan efek, memperbaiki foto, mengaburkan dan memotong gambar untuk menjamin struktur gambar yang tepat.

7) Share serta unduh

Terdapat fitur yang memungkinkan Anda untuk secara lugas membagikan rencana ke berbagai media dan mengunduh rencana yang telah dibuat.

8) Memori penyimpanan 1 Gb

Ada sekitar 1 Gb penyimpanan yang digunakan untuk menyimpan hasil desain yang telah dibuat.³³

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Canva*

1) Kelebihan

- a) Memiliki banyak fungsi serta mudah digunakan.
- b) Tidak memerlukan pengunduhan dan dapat digunakan secara online.
- c) Hasil desain dapat diunduh dalam format png, jpg, atau pdf.
- d) Menampilkan berbagai template desain grafis.
- e) Memiliki puluhan ribu koleksi gambar yang dimuat sebelumnya.
- f) Menggunakan berbagai macam font.
- g) Dapat diakses dari komputer, laptop, atau ponsel.
- h) Hasil desain dapat dibagikan ke media sosial dan disimpan secara otomatis di website Canva.

2) Kekurangan

- a) Koneksi internet diperlukan karena berbasis web.
- b) Jika sinyalnya buruk, Canva tidak akan berfungsi dengan baik.
- c) Beberapa fitur memerlukan Canva Premium.
- d) hanya mengekspor file desain sebagai jpg, png, dan pdf. Selain itu, hanya versi berbayar yang mengizinkan ekspor GIF animasi atau hasil video.
- e) Karena banyak pengguna telah menggunakan template desain yang sama, hasilnya mudah diidentifikasi.³⁴

³³Isna Nisha Karlina, "Cara menggunakan Canva untuk Desain Menarik diakses pada tanggal 09 Oktober 2021" dari <https://qwords.com/blog/caramenggunakan-canva/>.

d. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi *Canva*

- 1) Mengunduh aplikasi dari play store
- 2) Membuat akun *Canva*.
- 3) Membuat desain.
- 4) Menyimpan hasil desain.³⁵

3. Mata Pelajaran Fiqih

Salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang mengkaji tentang fiqih ibadah dan fiqih muamalah adalah mata pelajaran fiqih. Makanan halal dan haram digunakan dalam penelitian ini.

a. Makanan Halal

1) Pengertian makanan halal

Makanan yang tidak haram atau dilarang oleh agama dianggap makanan halal; belum tentu semua makanan halal itu baik. Makanan yang sehat untuk dimakan dianggap sebagai makanan yang baik. Allah menyuruhmu makan makanan yang enak dan halal ini.³⁶

2) Hukum makanan halal

Surat Al Maidah ayat 88 yang terdapat dalam Al-Qur'an berisi petunjuk mengonsumsi makanan halal dan menghindari makanan haram.

وَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلَالًا طَيِّبًا وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي أَنْتُمْ بِهِ مُؤْمِنُونَ

Terjemahnya:

“Dan makanlah makanan yang halal lagi baik dari apa yang Allah telah rezekikan kepadamu, dan bertakwalah kepada Allah yang kamu beriman kepada-Nya”.³⁷

³⁴Riqqah Azzahra Leviasari, “Pengaruh Fitur Aplikasi Canva Terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya,” *Laporan Hasil Penelitian*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2021), h. 11-12.

³⁵Garris Pelangi, “Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, dalam *Jurnal Sasindo Unpam*, h. 87-94.

³⁶ M. Rikwan ES.Manik dan Muhammad Zuhrsyan, “Makanan Halal dan Makanan Haram dalam Perspektif Fikih Muamalah”, dalam *Jurnal Hukum Kaidah*. Volume 22, No. 1, h. 66.

³⁷ Departemen Agama RI, “*Al-Qur'an dan Terjemahnya*”. h. 122.

3) Macam-macam makanan halal

Agar suatu makanan dianggap halal dalam Islam, ia harus memenuhi sejumlah kriteria, antara lain halal bahannya, halal cara mendapatkannya, halal pengolahannya, dan halal penyimpanannya.³⁸

4) Mengonsumsi makanan halal

Mendapat keberkahan Allah, menjaga kesehatan jasmani atau kearifan tubuh, terhindar dari parasit yang merugikan tubuh, dan makanan yang kita makan semuanya merupakan berkah.³⁹

b. Makanan Haram

1. Pengertian makanan haram

Dalam hukum Islam, larangan mengonsumsi makanan haram memiliki dasar yang kuat dan dibagi menjadi dua kategori utama: haram lidzatihi dan haram lighairihi.

a) Haram Lidzatihi (Haram karena zatnya)

Makanan yang haram lidzatihi adalah makanan yang sifatnya haram karena zat atau esensinya sendiri. Ini berarti makanan tersebut pada dasarnya tidak boleh dikonsumsi oleh umat Islam, apapun kondisinya. Contoh: Daging babi, darah, bangkai, dan minuman beralkohol. Semua ini secara tegas disebutkan dalam Al-Qur'an dan Hadis sebagai sesuatu yang haram dikonsumsi.

b) Haram Lighairihi (Haram karena faktor luar)

Makanan yang haram lighairihi adalah makanan yang pada dasarnya halal tetapi menjadi haram karena faktor eksternal, seperti cara pengolahannya, cara memperolehnya, atau campuran dengan bahan yang haram. Contoh: Daging

³⁸ Dwi Edi Wibowo dan Benny Diah Mandusari, "Pengaruh Labelisasi Halal terhadap Keputusan Pembelian oleh Konsumen Muslim terhadap Produk Makanan di Kota Pekalongan". Dalam Jurnal *Indonesia Journal of Halal*, h. 75.

³⁹ Aina Soleha, "Hikmah Memakan Makanan Halal", diakses pada tanggal 21 juni 2023 dari [#">https://www.scribd.com/document/503007800/Hikmah-Memakan-Makanan-Halal #](https://www.scribd.com/document/503007800/Hikmah-Memakan-Makanan-Halal)

hewan yang disembelih tidak sesuai dengan syariat Islam, makanan yang diperoleh dari hasil mencuri atau menipu, serta makanan yang dicampur dengan zat haram seperti gelatin babi dalam permen.

Dalam Al-Qur'an dan Hadits, istilah "haram lighairihi" mengacu pada keadaan di mana substansi suatu benda halal, namun cara perolehannya tidak sesuai dengan ajaran. Yang dimaksud dengan "haram lidzatihi" adalah Allah dan Rasul-Nya telah mengharamkan hukum mengenai asal usul makanan itu sendiri yang disebut dengan "babi".⁴⁰

2. Dalil makanan haram

Beberapa ayat dalam al quran menyebutkan tentang ketentuan makanan haram dimana terdapat pada surah al an'am ayat 119:

وَمَا لَكُمْ أَلَّا تَأْكُلُوا مِمَّا ذُكِرَ اسْمُ اللَّهِ عَلَيْهِ وَقَدْ فَصَّلَ لَكُمْ مَا حَرَّمَ عَلَيْكُمْ إِلَّا مَا اضْطُرَّرْتُمْ إِلَيْهِ وَإِنَّ
كَثِيرًا لَيُضِلُّونَ بِأَهْوَاءِهِمْ بِغَيْرِ عِلْمٍ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِالْمُعْتَدِينَ

Terjemahnya:

“Mengapa kamu tidak mau memakan (binatang-binatang yang halal) yang disebut nama Allah ketika menyembelinya, padahal sesungguhnya Allah telah menjelaskan kepada kamu apa yang diharamkan-Nya atasmu, kecuali apa yang terpaksa kamu memakannya. Dan sesungguhnya kebanyakan (dari manusia) benar benar hendak menyesatkan (orang lain) dengan hawa nafsu mereka tanpa pengetahuan. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang melampaui batas”.⁴¹

Adapun penjelasan tentang makanan haram dalam surat al baqarah ayat 173:

إِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَلَحْمَ الْخَنزِيرِ وَمَا أُهْلَ بِهِ لِغَيْرِ اللَّهِ فَمَنْ اضْطُرَّ غَيْرَ بَاغٍ وَلَا عَادٍ فَلَا إِثْمَ عَلَيْهِ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَحِيمٌ

Terjemahnya:

“Sesungguhnya Allah hanya mengharamkan bagimu bangkai, darah, daging babi, dan binatang yang (ketika disembelih) disebut (nama) selain Allah. Tetapi barangsiapa dalam keadaan terpaksa (memakannya) sedang dia tidak menginginkannya dan tidak (pula) melampaui batas, maka tidak

⁴⁰ Departemen Agama RI. *Sistem dan Prosedur Penetapan Fatwa Produk Halal Majelis Ulama Indonesia*. Jakarta: 2013, h.14.

⁴¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. h. 143.

ada dosa baginya. Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang”.⁴²

3. Macam-macam makanan haram

Secara umum, makanan haram dibedakan menjadi dua kategori: haram aini, yang ditandai dengan adanya daging babi, darah, atau bangkai. Dalam kaitannya dengan hasil usaha yang dilarang oleh agama, hal ini dikenal dengan istilah haram sababi.⁴³

4. Akibat mengkonsumsi makanan haram

Adapun akibat mengkonsumsi makanan haram yaitu, menimbulkan penyakit, doa tidak dikabulkan, merusak amal saleh.

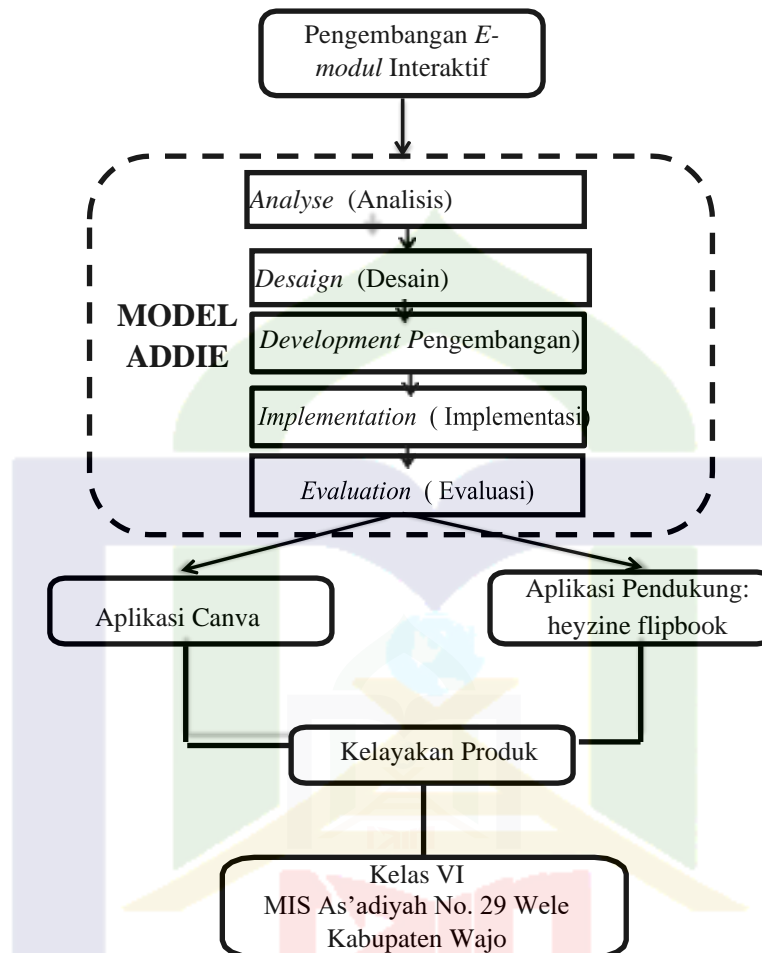
C. Kerangka Pikir Penelitian

Produksi media mutlak memerlukan dukungan aplikasi. Aplikasi Canva dipilih peneliti karena dibuat untuk pembuatan media pada saat proses pembelajaran. Siswa ditawarkan kesempatan untuk bekerja secara mandiri, sehingga implikasinya ketika mereka melakukannya, pengalaman pendidikan pun terjadi. Oleh karena itu, pembuatan e-modul interaktif pada mata pelajaran fiqh khususnya MIS As’adiyah No. 29 Wele Kab. Wajo diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar dengan lebih leluasa, sukses dan efektif dengan sifat-sifatnya yang luar biasa. dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

⁴² Departemen Agama RI, “*Al-Qur’an dan Terjemahnya*”. h. 26.

⁴³Nabila Fahmiayumtari, “*Hukum islam tentang makanan dan minuman*” diakses pada tanggal 21 juni 2023 https://www.academia.edu/27647367/Hukum_Islam_Tentang_Makanan_dan_Minuman

D. Bagan Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

E. Indikator Kualitas E-modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva

Penanda kualitas e-modul interaktif yang digunakan dalam ujian ini mengacu pada perspektif Nieveen, khususnya sah, layak dan menarik.⁴⁴ Berikut ini penulis akan menjabarkan indikator sebagai berikut:

1. Valid

Kriteria penentuan kualitas perangkat pembelajaran berdasarkan isi yang dikandungnya adalah aspek validitas. Jika seluruh komponen dalam suatu perangkat pembelajaran dihubungkan secara konsisten dan isinya sesuai dengan

⁴⁴ Rochmad, "Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika," dalam *Jurnal Kreano*, volume 3, No. 1 Juni (2012), h. 64.

pengetahuan saat ini, maka perangkat tersebut termasuk dalam kategori valid.⁴⁵ Dalam penelitian ini, data untuk melihat bahwa produk *e-modul* interaktif dinyatakan valid berdasarkan lembar validasi ahli media pembelajaran dan ahli materi.

2. Praktis

Perspektif wajar tersebut menjadi landasan dalam menilai hakikat perangkat pembelajaran, sejauh mana kesederhanaan dan kepraktisan pendidik serta peserta didik dalam memanfaatkan perangkat pembelajaran yang ada. Hasil penilaian pengguna atau pemakai suatu media menjadi indikator utama dalam menentukan seberapa praktis suatu media. Salah satu cara untuk mengetahui tingkat kepraktisan suatu media adalah dengan memberikan penjelasan apakah guru atau pihak lain percaya bahwa materi pelajaran tersebut sederhana dan mudah digunakan oleh siswa dan guru. Dalam penelitian ini, data yang menunjukkan bahwa *e-modul* interaktif dinyatakan praktis diperoleh berdasarkan instrumen lembar observasi pengamatan keterlaksanaan.

3. Efektif

Hamzah B. Uno menyatakan bahwa tingkat pencapaian siswa pada tujuan pembelajaran menentukan efektivitas proses pembelajaran. Instrumen pembelajaran dipandang menarik apabila tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan model tertentu. Perangkat pembelajaran juga dikatakan berhasil jika berdampak pada terselesainya pembelajaran siswa sesuai dengan asumsi atau lebih dari setara dengan KKM yang ditetapkan.⁴⁶ Berdasarkan empat instrumen, data penelitian ini menunjukkan bahwa *e-modul* interaktif dinilai efektif. Ini

⁴⁵Nieveen, N. *Prototyping to Reach Product Quality* dalam Plomp, T; Nieveen, N., Gustafson, K., Branch, R. M., & van den Akker, J (eds). *Design approaches and tools in education and training*. (London: Kluwer Academic Publisher, 1999), h. 127.

⁴⁶Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2018), h. 138.

termasuk tes hasil belajar, lembar persepsi tindakan siswa, lembar persepsi tindakan siswa, dan survei reaksi siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Istilah "hipotesis" berasal dari bahasa Yunani, di mana "hypo" berarti "di bawah" dan "thesis" berarti "pernyataan" atau "kebenaran." Dalam konteks penelitian, hipotesis adalah pernyataan atau proposisi awal yang diajukan untuk menjelaskan suatu fenomena atau hubungan antar variabel, yang kemudian akan diuji melalui penelitian dan eksperimen. Hipotesis merupakan suatu pemecahan sementara terhadap suatu permasalahan penelitian yang tidak dapat dibuktikan sampai data yang terkumpul dapat dibuktikan.⁴⁷ Hipotesis tindakan merupakan solusi sementara terhadap suatu masalah, namun validitasnya masih dipertanyakan sehingga harus diuji secara empiris.

Mengingat gambaran hipotesis dan kerangka pemikiran sebelumnya maka dapat dirumuskan bahwa "e-modul interaktif yang menggunakan aplikasi *Canva* dikatakan berkualitas apabila memenuhi tiga indikator valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran fiqih pada materi makanan halal dan haram.

⁴⁷Suharsimi Arikunto, "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*" (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), h. 71. (softcopy pdf adobe reader).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Langkah-Langkah Penelitian

Penggunaan model pengembangan prosedural atau deskriptif seperti ADDIE dalam penelitian untuk menggambarkan langkah-langkah yang diperlukan dalam menghasilkan suatu produk adalah langkah yang umum dalam bidang pendidikan, pelatihan, dan pengembangan. Model-model seperti ADDIE membantu dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi program-program pembelajaran atau pengembangan produk.⁴⁸ Model ADDIE dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik dari penelitian atau proyek pengembangan tertentu. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti atau pengembang dapat mengoptimalkan proses pengembangan produk dan memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan.

Langkah-langkah atau prosedur penelitian dalam penelitian ini terdiri dari lima tahap yaitu:

1. Analysis (analisis)

Kegiatan ini meliputi analisis materi pada MIS As'adiyah No.29 Wele Kabupaten Wajo sebagai tahap awal pengembangan produk dan analisis kebutuhan pendidik dan siswa.

2. Design (Desain)

a. Penyusunan Kerangka

Dengan menggunakan aplikasi *Canva*, kerangka e-modul interaktif dibuat berdasarkan analisis materi dari tahap sebelumnya. Untuk mempermudah proses

⁴⁸Punaji Setyosari, “*Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*”, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 200.

pembuatan e-modul interaktif, kerangka perancangan ini kemudian digambarkan dalam bentuk storyboard.

b. Penentuan Sistematika

Urutan penyajian desain dan bahan yang digunakan ditentukan pada titik ini. Makanan yang haram dan halal adalah dua hal yang disebutkan. Pemahaman landasan hukum, macam-macam makanan halal dan haram, contoh makanan halal dan haram, akibat mengkonsumsi makanan haram, hikmah menghindari makanan haram, dan hikmah mengkonsumsi makanan halal merupakan landasan materi sistematika dalam e-modul interaktif ini. Aplikasi *Canva* digunakan untuk merancang e-modul ini, yang dirancang secara menarik agar lebih menarik perhatian siswa.

c. Perancangan Alat Evaluasi

Dalam tahapan ini dilakukan evaluasi sebagai bentuk dari uji kompetensi yang diprioritaskan kepada siswa. Adapun jenis latihan yang digunakan penulis dalam *e-modul* interaktif adalah jenis soal pilihan ganda.

3. Development (Pengembangan)

- a. Produksi *E-modul* Interaktif mengikuti tahapan sebelumnya pada perancangan e-modul interaktif, sehingga langkah selanjutnya adalah dirancang dalam bentuk produk *e-modul* interaktif. Adapun aplikasi yang digunakan yakni aplikasi *Canva*.
- b. Membuat lembar validasi produk untuk ahli media, ahli materi, tes hasil belajar, respon peserta didik, observasi aktivitas peserta didik, observasi aktivitas pendidik, dan pengamatan keterlaksanaan.
- c. Validasi Produk *e-modul* interaktif ini divalidasi oleh beberapa ahli agar produk yang telah dirancang sempurna. Validasi tersebut dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli media dan ahli materi.

- d. Setelah divalidasi dan mendapat saran dari para ahli maka dilakukan revisi sebelum ketahap selanjutnya.

4. *Implementation* (Implementasi)

Produk yang telah diuji dalam skala kecil dan besar adalah sah. Produk akan direvisi berdasarkan hasil uji coba. Tahapan pelaksanaannya adalah

a. Uji Coba Lapangan Awal

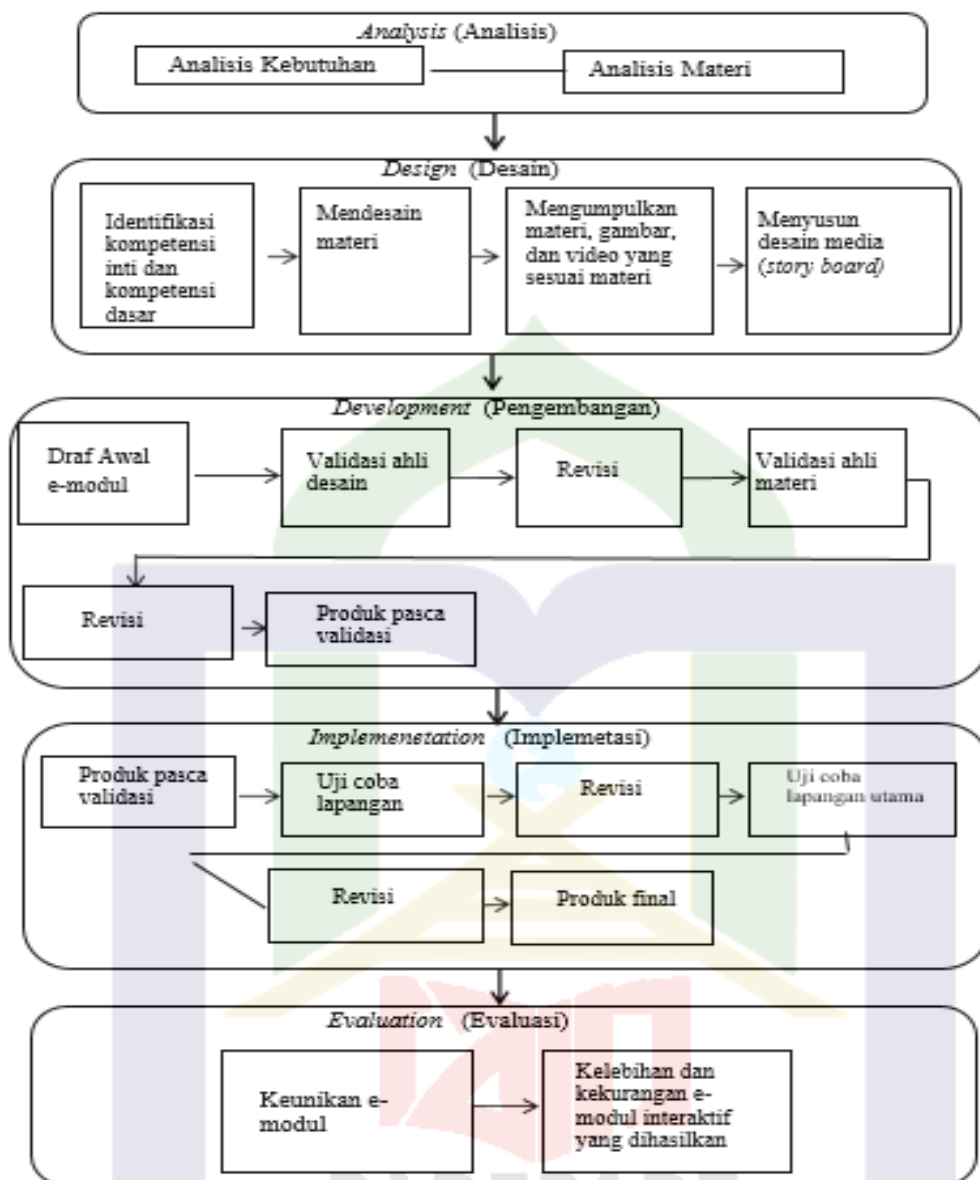
Terbatas pada uji coba lapangan tahap awal ini. Tujuh siswa VI berpartisipasi dalam survei tahap awal. Kelompok responden ini dipilih secara acak. Siswa yang menjadi kelinci percobaan pada tahap ini sudah tidak akan diingat lagi untuk babak penyisihan berikutnya. Siswa diberikan survei pada akhir uji coba untuk mengetahui perasaannya terhadap e-modul interaktif yang dibuat.

b. Uji Coba Lapangan Utama

Cakupan tahap uji coba ini diperluas. Siswa kelas VI yang tidak mengikuti uji coba lapangan awal menjadi peserta tahap ini sebanyak tiga belas siswa. Siswa diberikan survei pada akhir uji coba untuk mengetahui respon terhadap e-modul interaktif yang dibuat.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Berdasarkan hasil pengujian, pada tahap ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui apa saja kelebihan dan kelemahan e-modul interaktif. Berdasarkan temuan tersebut maka dilakukan penyempurnaan produk. Pada gambar di bawah ini Anda dapat melihat cara menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat e-modul interaktif:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE

B. Metode Penelitian

1. Populasi Sampel/Sumber Data

a. Populasi

Populasi dalam konteks penelitian adalah kelompok besar yang menjadi fokus dari studi atau investigasi. Kelompok ini terdiri benda atau orang yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Populasi ini tidak selalu terbatas pada manusia; bisa juga berupa objek, peristiwa, atau konsep tertentu yang memiliki atribut yang ingin diteliti oleh peneliti.

Dalam sebuah penelitian kesehatan yang ingin mengukur tingkat kebugaran penduduk kota, populasi yang dimaksud adalah semua penduduk kota tersebut. Dalam studi yang meneliti efisiensi berbagai jenis pupuk pada pertanian padi, populasi bisa berupa berbagai jenis pupuk yang digunakan dalam pertanian padi.

Tujuan utama dari mendefinisikan populasi dengan jelas adalah untuk memastikan bahwa penelitian dapat memberikan kesimpulan yang valid dan dapat diterapkan secara umum pada kelompok yang lebih besar. Karena itu, populasi harus didefinisikan secara tepat dan relevan dengan pertanyaan penelitian yang diajukan.⁴⁹ Populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa Kelas VI tahun ajaran 2023–2024 yang berjumlah 20 orang.

b. Sampel

Dalam menentukan jumlah sampel yang akan diolah dari jumlah populasi, identifikasi sampel merupakan salah satu komponen jumlah dan karakteristik populasi. Dengan menggunakan metode pengambilan sampel yang tepat, harus ditentukan jumlah sampel dari seluruh populasi yang perlu diolah.⁵⁰

Sampling jenuh merupakan jenis nonprobability sampling yang digunakan dalam penelitian ini. Pengujian terendam adalah prosedur pemeriksaan ketika semua individu dari masyarakat diperiksa. Hal ini dilakukan ketika jumlah penduduk cukup sedikit, di bawah 30 tahun, atau pemeriksaan perlu membuat spekulasi dengan kesalahan kecil, dimana seluruh penduduk diuji.⁵¹ Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka seluruh sampel penelitian ini adalah 20 siswa Kelas VI.

⁴⁹ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. (Bandung: CV. Alfabeta, 2013), h. 117

⁵⁰ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, h. 81.

⁵¹ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, h. 85.

2. Teknik Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan informasi dalam eksplorasi ini adalah sebagai jajak pendapat dan selanjutnya mengumpulkan laporan-laporan penting yang membantu penelitian ini. Penjelasan singkatnya dapat dilihat di bawah ini.

a. Angket

Cara pengumpulan datanya adalah dengan angket, yaitu meminta subjek penelitian untuk mengisi serangkaian pernyataan tertulis tentang subjek penelitian. Mengetahui variabel-variabel yang ingin diukur dan harapan responden atau subjek penelitian Anda sangatlah mudah dengan metode ini. Banyak subjek penelitian yang masih menggunakan teknik angket, bahkan dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari subjek di berbagai bidang.⁵² Angket penilaian untuk validator dan angket untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa terhadap hasil pengujian produk e-modul interaktif dengan aplikasi Canva merupakan angket digunakan dalam penelitian ini.

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses mencatat, menyimpan, dan mengatur informasi atau data secara sistematis sehingga dapat diakses, dipahami, dan digunakan kembali di masa depan. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, video, atau rekaman audio, tergantung pada jenis informasi yang didokumentasikan dan tujuan penggunaannya. Daftar periksa fungsional dengan daftar variabel data yang akan dikumpulkan dan panduan dokumentasi dengan garis besar atau kategori data yang akan dicari adalah dua jenis dokumentasi.

⁵² Amir Hamzah, "Metode Penelitian & Pengembangan *Research & Development* Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif", h. 107.

Keduanya dibedakan berdasarkan tingkat keparahan gejala yang diperiksa. Majalah, buku, dokumen, undang-undang, notulen rapat, jurnal, bahkan benda bersejarah seperti prasasti dan artefak semuanya dapat dipelajari.⁵³ Dalam penelitian ini, ahli media dan materi akan menggunakan foto sebagai bukti proses pengujian serta pelaksanaan proses desain, pengembangan, dan validasi.

3. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrumen kevalidan, instrument keefektifan serta instrument kepraktisan.

a. Instrument Kevalidan

1) Lembar Angket Penilaian

Salah satu cara penelitian mengumpulkan data adalah melalui kuesioner. Responden ditanyai serangkaian pertanyaan tertulis dalam metode ini dengan tujuan memperoleh informasi yang relevan untuk penelitian saat ini. Karena dapat menjangkau responden dalam jumlah besar dalam waktu yang relatif singkat, kuesioner sering digunakan di berbagai bidang, termasuk pendidikan, sosiologi, psikologi, dan pemasaran. Kuesioner yang berfokus pada subjek yang dihadapi untuk menilai kedalaman pengetahuan subjek merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Mengetahui variabel yang ingin diukur dan harapan responden atau subjek penelitian Anda sangatlah mudah dengan metode ini. Teknik angket masih digunakan pada subjek penelitian dalam jumlah besar bahkan dapat digunakan untuk mengumpulkan data dari subjek di beberapa bidang yang berbeda.⁵⁴ Penelitian ini menggunakan kuesioner validasi untuk memverifikasi pengembangan e-modul interaktif menggunakan aplikasi *Canva*

⁵³ Amir Hamzah, "Metode Penelitian & Pengembangan *Research & Development* Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif", h. 107.

⁵⁴ Amir Hamzah, "Metode Penelitian & Pengembangan *Research & Development* Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif", h. 107.

yang dirancang. Instrumen penentuan validitas media meliputi angket validasi berikut:

a) Angket Penilaian Ahli Media

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen ahli media⁵⁵

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Tampilan	Teks dapat dibaca dengan baik	1
		Pemilihan grafis <i>background</i>	1
		Ukuran teks dan jenis huruf	2
		Warna tulisan	1
		Kualitas tampilan gambar	1
		Kualitas animasi	1
		Sajian link video	1
		Suara terdengar dengan jelas	1
		Proses loading <i>e-modul</i>	1
		2	Penggunaan
Kejelasan petunjuk	1		
<i>E-modul</i> bisa digunakan kapan dan dimana saja	1		
Kemudahan dalam menggunakan <i>e-modul</i> interaktif	1		
Kemudahan menggunakan evaluasi belajar	1		
Jumlah Indikator			15

Sumber Data: Riska Susila Putri (Skripsi)

⁵⁵Susila Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di Sma Negeri 2 Banda Aceh", *Skripsi...*, h. 34.

b) Angket Penilaian Ahli Materi

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen ahli materi⁵⁶

No	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir
1	Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
		Materi disajikan sistematis	1
		Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	3
2	Materi	Materi disajikan secara jelas dan mudah dipahami	2
		Kesesuaian urutan materi	1
		kemenarikan penyajian materi gambar, dan link video yang digunakan sesuai dengan materi	2
		Kelengkapan materi	2
		Terdapat evaluasi	1
		Kesesuaian tes dan materi	1
		Jumlah Indikator	15

Sumber Data: Riska Susila Putri (Skripsi)

b. Instrument Keefektifan

Lembar tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan angket respon siswa digunakan dalam evaluasi e-modul interaktif konten makanan halal dan haram yang disertakan dalam aplikasi *Canva*. Keempat jenis instrumen yang dimaksud dibahas lebih rinci di bawah ini.

1) Lembar tes hasil belajar

Tabel 3.3 kisi-kisi tes hasil belajar⁵⁷

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal/Soal	Bentuk Soal
3.1 Menganalisis ketentuan makanan halal dan haram dikonsumsi	Makanan Halal dan	Arti makanan halal	PG
		Makanan yang halal artinya makanan yang...dimakan	PG

⁵⁶Riska Susila Putri, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di Sma Negeri 2 Banda Aceh", *Skripsi* (Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2019), h. 33.

⁵⁷Syafutri, Ma'rifatul And Imanah, Ulil Nurul And Putri, Rizky Oktaviana Eko (2020) "Pengembangan Multimedia Pembelajaran *Cashier Mathematics (Camath)* Berbasis Android Menggunakan *Adobe Animate Cc 2018* Pada Materi *Aritmatika Sosial*", h. 172-173.

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator Soal/Soal	Bentuk Soal
3.1 Menganalisis ketentuan makanan halal dan haram dikonsumsi	Makanan Halal dan Haram	Contoh makanan halal	PG
		Kriteria makanan yang halal	PG
		Seekor ikan air tawar ditemukan mati di dalam kolam tanpa sempat disembelih oleh pemiliknya. Berdasarkan kondisi tersebut, status ikan tersebut jika akan dikonsumsi adalah	PG
		Seorang petani yang memiliki sawah sering mengkonsumsi belalang yang berhasil dia tangkap di sawahnya. Hukum belalang jika dikonsumsi adalah	PG
		فَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلَالًا طَيِّبًا وَاشْكُرُوا نِعْمَتَ اللَّهِ إِنَّ كُنتُمْ لَإِيَّاهُ تَعْبُدُونَ	PG
		Ayat diatas menjelaskan tentang Hikmah mengkonsumsi makanan halal	PG
		Arti makanan haram	PG
		Contoh makanan haram	PG
		Makanan yang dinyatakan haram dalam QS. al-Maidah/5 ayat 3 adalah	PG
		Dalam QS. al-Maidah/5 ayat 3 Allah mengharamkan bangkai. Yang dimaksud bangkai disini adalah	PG
		Makanan yang lezat namun dapat membahayakan kesehatan hukumnya adalah....	PG
		Makanan yang halal zatnya, tetapi didapatkan dengan cara batil, maka hukum makanan tersebut adalah....	PG
		Diantara hikmah diharamkan mengkonsumsi makanan yang haram adalah	PG
		Disajikan ilustrasi mengenai hukum makanan haram	PG
		Yang merupakan akibat makan yang diharamka Allah yakni	PG

2) Lembar observasi Aktivitas Peserta didik

Tabel 3.4 Instrumen aktivitas peserta didik⁵⁸

No	Aspek yang dinilai	Hasil	
		0	1
I	Kegiatan Awal		
1	Peserta didik menjawab salam		
2	Peserta didik berdoa sebelum belajar		
3	Peserta didik secara bergantian menjawab kehadiran		
4	Peserta didik secara aktif mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalamannya		
5	Peserta didik menyimak kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru		
II	Kegiatan Inti		
6	Peserta didik menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru tentang materi yang terdapat pada <i>e</i> -modul interaktif materi makanan halal-haram		
7	Peserta didik mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dengan menggunakan <i>e</i> -modul interaktif materi makanan halal-haram		
III	Kegiatan Penutup		
8	Peserta didik menyelesaikan soal tes hasil belajar		
9	Peserta didik menyelesaikan pengisian angket setelah menggunakan <i>e</i> -modul interaktif		

⁵⁸Cece Fitri Lestari. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Caring Community Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa", Tesis..., h. 283-284.

3) Lembar Observasi Aktivitas pendidik

Tabel 3.5 Instrumen observasi aktivitas pendidik⁵⁹

No	Aspek yang dinilai	Hasil	
		0	1
I	Kegiatan Awal		
1	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam		
2	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar		
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik		
4	Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik		
5	Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran		
6	Guru memberikan penjelasan secara umum tentang materi yang terdapat pada e-modul interaktif materi makanan halal-haram		
II	Kegiatan Inti		
1	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dengan menggunakan e-modul interaktif materi makanan halal-haram		
2	Guru membimbing peserta didik untuk memahami materi pembelajaran		
3	Guru menciptakan suasana yang nyaman serta bisa membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar		
4	Guru memperhitungkan alokasi waktu dalam menerapkan e-modul interaktif		
III	Kegiatan Penutup		
1	Guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran		
2	Guru membimbing peserta didik dalam tahap menyelesaikan soal tes hasil belajar		
3	Guru mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam mengisi angket		
4	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik		

⁵⁹Cece Fitri Lestari. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Caring Community Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa", Tesis..., h. 273-274.

4) Angket Respon Peserta Didik

Tabe 3.6 Instrumen angket respon peserta didik⁶⁰

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
I. Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam <i>e-modul</i> interaktif ini mudah saya pahami				
2	Saya dapat memahami kalimat yang digunakan dalam <i>e-modul</i> interaktif ini				
3	Materi dalam <i>e-modul</i> interaktif menurut saya disajikan secara berurutan				
4	Saya dapat mengikuti kegiatan belajar tahap demi tahap dengan mudah				
5	Dalam <i>e-modul</i> interaktif ini terdapat link untuk mengerjakan soal Latihan				
II. Aspek Media					
6	Desain cover/sampul <i>e-modul</i> interaktif ini menarik				
7	Perpaduan warna <i>e-modul</i> interaktif ini tepat				
8	Ukuran <i>font</i> /huruf memudahkan saya untuk membacanya				
9	Jenis huruf yang digunakan menurut saya sudah tepat				
10	Gambar dan video membantu saya dalam memahami materi				
11	Gambar yang ditampilkan sangat menarik				
12	Ikon navigasi/tombol memudahkan saya mengikuti pembelajaran				
13	Tampilan dan isi pada <i>e-modul</i> interaktif tidak membuat saya bosan				
14	Petunjuk penggunaan <i>e-modul</i> interaktif jelas				

⁶⁰Aufa Nur Fahmidah, "Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* Interaktif Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Mtsn 5 Tulungagung", *Skripsi* (UIN Satu Tulungagung:2021), h. 63.

III. Aspek Pemanfaatan				
15	Petunjuk penggunaan <i>e</i> -modul interaktif ini mudah saya pahami			
16	Saya dengan mudah memahami materi makanan halal-haram menggunakan <i>e</i> -modul interaktif ini			
17	Saya lebih mudah belajar dengan menggunakan <i>e</i> -modul interaktif ini			
18	Saya sangat tertarik menggunakan <i>e</i> -modul interaktif ini			
19	<i>e</i> -modul interaktif mudah untuk saya gunakan			
20	Adanya <i>e</i> -modul interaktif ini memudahkan saya belajar mandiri			

c. Instrument Kepraktisan

Instrumen kepraktisan penggunaan *e*-modul interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada materi makanan halal dan haram diperoleh dengan menggunakan lembar observasi pengamatan .

1) Lembar observasi Pengamatan Keterlaksanaan

Tabel 3.7 Instrumen observasi pengamatan keterlaksanaan⁶¹

No	Aspek yang dinilai	Hasil Pengamatan	
		0	1
I	Penggunaan e-modul interaktif		
1	Fase pengenalan e-modul interaktif kepada peserta didik		
2	Fase mengarahkan peserta didik untuk belajar		
3	Fase membimbing peserta didik secara individu		
4	Fase mengecek kesiapan belajar peserta didik		
II	Interaksi		
1	Interaksi pendidik dengan peserta didik dan antar peserta didik dengan peserta didik lainnya		
2	Keaktifan peserta didik memahami e-modul interaktif secara individu		
3	Keaktifan peserta didik menyampaikan pendapat tentang makanan halal-haram		
4	Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan soal tes hasil belajar		
5	Keaktifan peserta didik dalam mengisi angket		
III	Prinsip Reaksi		
1	Guru menciptakan suasana yang nyaman serta bisa membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar		
2	Guru menyediakan dan mengelola e-modul interaktif		
3	Guru memperhitungkan alokasi waktu dalam menerapkan e-modul interaktif		
4	Guru membimbing peserta didik dalam tahap menyelesaikan soal tes hasil belajar		
5	Guru mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam mengisi angket		
6	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik		

⁶¹Askhabul Kahfi, "Pengembangan Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Siswa Kelas X SMAN 8 Maros", *Skripsi* (Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2018), h. 162.

4. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Kevalidan

1) Analisis angket validasi ahli media dan materi

Instrumen hasil lembar validasi ahli desain dan lembar validasi bahan ajar make up metode analisis data ini.⁶² Persetujuan konfigurasi e-modul cerdas memanfaatkan Canva ini direncanakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran tentang makanan halal dan haram. Skala Likert adalah skala yang mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok. Ini digunakan untuk membuat tanggapan terhadap kuesioner validasi ahli:

Tabel 3.8 Skala Likert⁷⁶

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Sesuai/Sangat Baik
2	3	Sesuai/Baik
3	2	Kurang Sesuai/Kurang
4	1	Tidak Sesuai/Sangat Kurang

Dengan membandingkan skor responden dengan skor ideal, ahli rencana media, materi, dan instrumen lainnya melakukan uji jajak pendapat persetujuan. Persamaannya adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase skor (dibulatkan)

$\sum R$: Jumlah seluruh skor jawaban yang diberikan responden

N : Jumlah skor ideal

⁶²Mardapi, "Teknik Penyusunan Instrumen tes dan non tes" (Yogyakarta: Mitra CendekiaPress, 2008), h. 123. (softcopy pdf adobe reader).

Tabel berikut menunjukkan kriteria pengukuran validasi yang digunakan:
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Desain Media
Dan Materi⁶³

No	Tingkat pencapaian (%)	Skala	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat baik	Sangat layak/ sangat valid/tidak perlu direvisi
2	80 – 89 %	Baik	Layak/valid/tidak perlu direvisi
3	70 – 79 %	Kurang	Kurang layak/ kurang valid/perlu direvisi
4	<69 %	Sangat Kurang	Tidak layak/ tidak valid/perlu direvisi

b. Analisis Data Keefektifan

Data keefektifan produk e-modul interaktif yang dibuat dengan Canva dikumpulkan dengan menggunakan empat instrumen yaitu tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan angket respon siswa. Metode analisis data yang dipermasalahkan dibahas pada bagian berikut.

1) Tes Hasil Belajar

Memperoleh informasi hasil pengujian diperoleh dari penyisihan lapangan dengan cakupan luas yang diselesaikan setelah menggunakan e-modul interaktif menggunakan Canva. Tahap pengujian informasi menggunakan rencana uji coba yang diselesaikan untuk menentukan korelasi ketika melibatkan item pengembangan sebagai e-modul interaktif menggunakan Canva. Tujuan uji efektivitas adalah untuk mengetahui apakah produk e-modul interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini digunakan *One Group Pretest Posttest Design*, sebagai berikut:

⁶³Nizamuddin, “Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur”, (Medan: Pantera Publishing, 2020), h. 191.

Tabel. 3.10 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal (*Pre-test*) sebelum dilakukan perlakuan

X = Mendapat perlakuan penggunaan *e-modul* interaktif

O₂ = Tes akhir (*post-test*) setelah diberi perlakuan

Analisis statistik hasil belajar peserta didik kelas VI MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo menggunakan hipotesis sebagai berikut:

H₀ = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi Canva

H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi Canva.

Langkah-langkah berikut dilakukan dalam beberapa tahap setelah pengumpulan data hasil belajar mata pelajaran fiqh sebelum dan sesudah penggunaan *e-modul* interaktif yang dimungkinkan oleh Canva:

a) Uji t-Test

Uji Paired Sample T-Test atau Uji-t Sampel merupakan salah satu metode statistik yang digunakan untuk membandingkan dua rata-rata dari sampel yang sama, tetapi dalam dua kondisi atau waktu yang berbeda. Dalam kasus Anda, Uji-t ini digunakan untuk melihat apakah ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *e-modul* interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva.

b) Uji N-Gain

Uji penambahan atau N-Gain (Normalisasi Gain) adalah metode yang digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi pendidikan, dalam hal ini penggunaan e-modul yang dibuat dengan Canva pada topik bahan pangan halal dan haram.

Rumus Meltzer yang digunakan untuk menghitung N-Gain adalah:

$$N - Gain = \frac{S \text{ post} - S \text{ Pre}}{S \text{ maks} - S \text{ Pre}}$$

Keterangan:

S Post = Rata-rata skor Posttest

S Pre = Rata-rata skor Pretest

S maks = Skor Maksimal

Langkah selanjutnya, jika nilai-nilai tersebut ditemukan, adalah menerjemahkannya ke dalam interpretasi nilai yang diperoleh berdasarkan Hake, seperti terlihat pada tabel di bawah.⁶⁴

Tabel. 3.11 Interpretasi N-Gain

Besar Persentase	Interpretasi
$0,7 < - Gain < 1$	Tinggi
$0,3 < - Gain < 0,7$	Sedang
$N - Gain < 0,3$	Rendah

2) Observasi Aktivitas Pendidik

Langkah-langkah berikut digunakan untuk menganalisis data kegiatan pendidik yang diamati.

⁶⁴ Hake, "Intraktive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanicstest data introductory physics course The Amerivan Journal of Physics Research". 1998, h. 74.

- a) Menjumlahkan skor dari semua pertemuan
- b) Menghitung persentase skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$SR = \frac{ST}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

SR = Skor rata-rata hasil observer (dalam persen)

ST = Skor total dari observer

SM = Skor Maksimal yang dapat diperoleh dari hasil observasi

- c) Berdasarkan pemeriksaan observasi aktivitas guru, membuat kesimpulan. Kriteria persentase skor rata-rata yang diperoleh dari observasi berikut digunakan untuk mengubah kesimpulan analisis data:

Tabel 3.12. Kriteria data hasil observasi aktivitas pendidik⁶⁵

Skor	Kesimpulan
$90\% \leq SR \leq 100\%$	Sangat Baik
$80\% \leq SR \leq 90\%$	Baik
$70\% \leq SR \leq 80\%$	Cukup
$40\% \leq SR \leq 70\%$	Kurang
$0\% \leq SR \leq 40\%$	Sangat Kurang

3) Observasi Aktivitas Peserta Didik

Pembelajaran diharapkan dapat berjalan apabila tingkat pergerakan siswa menunjukkan kelas yang layak. Rumus berikut digunakan untuk menghitung persentase aktivitas siswa:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase keaktifan skor rata-rata hasil observasi

F = Jumlah skor yang diperoleh observer

N = jumlah skor maksimal

Kriteria kegiatan dimasukkan ke dalam kesimpulan analisis data. Siswa yang menyelesaikan suatu kegiatan mendapat tanda centang tunggal, sedangkan

⁶⁵Cece Fitri Lestari. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Caring Community Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa, *Tesis...*, h. 61.

yang tidak mendapat kode nol. Tabel berikut menunjukkan bagaimana kriteria ditetapkan:

Tabel 3.13 Kriteria data hasil observasi aktivitas peserta didik⁶⁶

Skor	Kriteria
76-100%	Tinggi
56-75%	Cukup Tinggi
40-55%	Kurang Tinggi
40%	Tidak Tinggi

4) Angket Respon Peserta Didik

Analisisnya menggunakan rumus berikut untuk mengetahui persentase siswa yang menjawab setiap kategori pada angket:

$$\text{Presentasi} = \frac{\text{Jumlah Skor tiap butir}}{\text{Jumlah skor minimal}} \times 100$$

Tabel 3.14 Kriteria Angket Respon Peserta Didik

Ruang skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-25	Sangat Tidak Praktis

Setelah selesainya setiap kegiatan dalam proses pembelajaran, angket beserta tanggapannya dibagikan. Jika rata-rata penyajiannya lebih besar dari 80%, maka tanggapan siswa dianggap positif.⁶⁷ Penting untuk diperhatikan bahwa saat menggunakan aplikasi Canva untuk mengklasifikasikan e-modul interaktif, setidaknya tiga dari empat kriteria efektivitas—tes hasil pembelajaran, aktivitas

⁶⁶Suharsimi Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*”, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h.246.

⁶⁷Akbar S. “*Instrumen Perangkat Pembelajaran*” (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 42. (softcopy pdf adobe reader).

pendidik, aktivitas siswa, dan kuesioner respons siswa—harus dipenuhi agar dianggap efektif. Namun tes hasil belajar atau kriteria 1 harus dipenuhi.

c. Analisis Data Kepraktisan

1) Observasi Pengamatan Keterlaksanaan

Paling sedikit pada kategori terlaksana sebagian menunjukkan bahwa model belum direvisi, dan kriteria inilah yang digunakan untuk mengambil keputusan dalam analisis data observasi implementasi e-modul interaktif menggunakan aplikasi Canva. Langkah-langkah yang dilakukan ialah:

- a) Melakukan rekapitulasi hasil pengamatan keterlaksanaan dari penilaian ahli yang meliputi: 1) aspek (A_i), (2) kriteria (K_i);
- b) Mencari rata-rata setiap aspek pengamatan dari masing-masing pertemuan menggunakan rumus:

$$\overline{A_{mi}} = \frac{\sum_{j=1}^n \overline{k_{ij}}}{n}$$

Keterangan :

$\overline{A_{mi}}$: rata-rata aspek ke-i pertemuan ke-m

$\overline{k_{ij}}$: hasil pengamatan untuk aspek ke-i kriteria ke-j

n : banyaknya kriteria dalam aspek ke-i

- 3) Mencari rata-rata tiap aspek pengamatan dengan rumus

$$\overline{A_i} = \frac{\sum_{j=1}^n \overline{A_{mi}}}{t}$$

Keterangan :

A_i : rata-rata aspek ke-i

A_{mi} : rata-rata untuk aspek ke-I pertemuan ke-m

t : banyaknya pertemuan

- 4) Cocokkan rata-rata A_i atau rata-rata total M dengan kategori yang telah ditentukan untuk menentukan kategori pelaksanaan setiap aspek atau seluruh aspek.

- 5) Pada lembar observasi implementasi e-modul interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva, terdapat kategori bagaimana penerapan setiap aspek atau seluruh aspek sebagai berikut:

$1,5 \leq M \leq 2,0$ terlaksana seluruhnya.

$0,5 \leq M < 1,5$ terlaksana Sebagian.

$0,0 \leq M < 0,5$ tidak terlaksana.

Keterangan :

$M = A_i$ untuk mencari keterlaksanaan setiap aspek.

$M = x$ untuk mencari keterlaksanaan keseluruhan aspek.⁶⁸

5. Perencanaan Desain Produk

Desain produk merupakan serangkaian upaya guna mempelajari serta merencanakan fungsi dan estetika pakaian agar lebih bernilai dan bermanfaat bagi pemakainya. Istilah "desain produk" terdiri dari dua kata: desain serta produk. Dalam KBBI, desain merupakan bentuk , kerangka desain. Produk ialah barang serta jasa yang mempunyai nilai tambah yang dihasilkan pada akhir proses pembuatannya. Dengan kata lain, proses menciptakan sesuatu yang berharga dan berguna adalah desain produk.⁶⁹

Model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang banyak diteliti dalam penelitian pengembangan. Model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang berbasis pada proses interaktif dan pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Artinya, hasil evaluasi setiap tahap bisa menggerakkan pengembangan pembelajaran ke tahap berikutnya. Produk awal untuk fase selanjutnya adalah produk akhir dari satu fase. Lima tahapan atau

⁶⁸M. Asriadi, "Pengembangan Modul Fisika Dasar 1 Terintegrasi Al-Qur'an pada Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar", Skripsi (Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2018), h. 34-35.

⁶⁹Gamal Thabroni, "*Pengertian Desain Produk, Tujuan, Fungsi & Pendapat Ahli*", Artikel Online Diakses dari Serupa.id <https://serupa.id/pengertian-desain-produk-tujuan-fungsi-pendapat-ahli/> 2019. pada tgl 23 September 2022 pada pukul 08.32.

fase utama model ini adalah 1) analisis, 2) desain, 3) pengembangan, 4) implementasi, dan 5) evaluasi.

6. Validasi Desain

Validasi desain yaitu prosedur guna menentukan apakah desain suatu produk termasuk media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan. Mendatangkan pakar atau ahli yang berpengalaman untuk mengevaluasi produk merupakan salah satu metode validasi desain. Adapun peneliti yang menjadi subjek penelitian ini adalah:

a) Subjek Uji Validasi

Ahli desain media dan materi khususnya bidang hukum bertugas sebagai subjek uji validasi e-modul interaktif menggunakan aplikasi Canva. Subyek dipilih berdasarkan kriteria akademik, keahlian media, dan pengalaman mengajar kurang lebih tiga tahun.

b) Subjek Uji Coba

20 siswa kelas VI dijadikan sebagai subjek uji coba produk e-modul interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva. Setelah uji coba, siswa tersebut akan diberikan angket penilaian respon untuk diisi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Desain Awal Produk

Pengembangan *E-Modul* Interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada makanan halal dan makanan haram untuk peserta didik kelas VI MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo menggunakan prosedur model ADDIE. Berikut ini data hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis (*Analyse*)

Sebelum membuat *E-Modul* Interaktif, peneliti memulai dengan melakukan analisis kebutuhan. Langkah-langkahnya antara lain melihat karakteristik siswa dan proses pembelajaran fiqh yang telah dilakukan selama ini, dilanjutkan dengan mencari tahu apa yang dibutuhkan siswa. Peneliti menggunakan metode observasi untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

1) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik siswa khususnya Kelas VI diamati untuk mengidentifikasi tantangan pembelajaran. Siswa kelas VI MIS As'adiyah No. 29 wele menjadi subjek observasi dan wawancara peneliti pada hari Sabtu 17 juni 2023. Pengamatan peneliti membawa pada kesimpulan bahwa siswa mengharapkan bahan ajar yang inovatif sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta bahan ajar yang interaktif yang materinya disajikan dan visualisasinya menarik sehingga pembelajaran tidak membosankan. mengharuskan mereka untuk menonton dan fokus pada teks. dan dapat diakses dari lokasi mana saja dan kapan saja.

2) Analisis Kompetensi dan Materi

Silabus Kurikulum 2013 digunakan sebagai dasar analisis kompetensi pada materi fiqih yang digunakan untuk membuat e-modul interaktif.

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

1) Penyusunan Kerangka

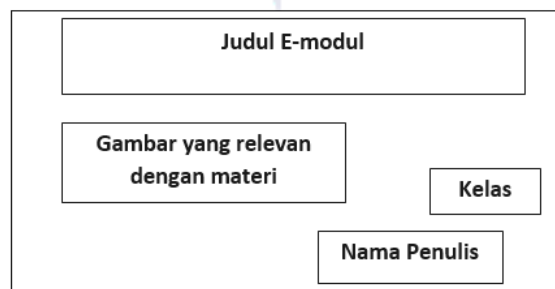
Berdasarkan analisis materi pada tahap sebelumnya maka dibuat kerangka *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* untuk mempermudah penyusunan media pembelajaran, kerangka tersebut digambarkan dalam bentuk *storyboard*.

a) Desain *Storyboard*

Tujuan dari desain tampilan yang disebut juga *storyboard* adalah untuk memudahkan pemrogram dalam mengubahnya menjadi bahasa pemrograman. Gambaran umum struktur program disediakan dalam tahap *storyboard*. Berikut adalah perancangan *storyboard* produk media pembelajaran yang akan datang. Mengembangkan spesifikasi produk pada Perkembangan baru tersebut adalah sebagai berikut:

(1) Sampul/Cover :

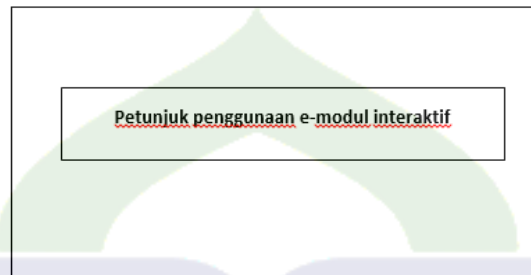
Halaman ini berisi tentang judul dari produk *e-modul* interaktif yang dikembangkan. Selain itu terdapat pula gambar yang relevan dengan materi, nama penulis *e-modul* serta kelas yang ditujukan. Halaman ini di desain menggunakan aplikasi *Canva*.



Gambar 4.1 Sampul *e-modul* interaktif

(2) Petunjuk Penggunaan *E-modul*

Halaman ini berisi tentang alur kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan *e-modul* interaktif.



Gambar 4.2 Petunjuk penggunaan *e-modul* interaktif

(3) Kata Pengantar

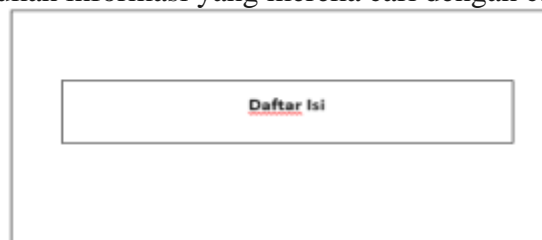
Halaman ini memuat tentang rasa ucapan terima kasih penulis kepada seluruh elemen yang telah memberikan sumbangsih pikiran.



Gambar 4.3 Kata pengantar *e-modul* interaktif

(4) Daftar Isi

Halaman ini mencantumkan topik buku teks dalam urutan tampilan dan nomor halaman, memberikan informasi kepada pembaca tentang topik tersebut. Tanpa harus membuka setiap halaman satu per satu, pembaca dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka cari dengan cara ini.



Gambar 4.4 Daftar isi *e-modul* interaktif

(5) Pendahuluan

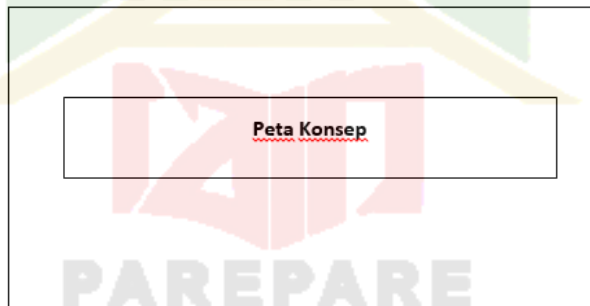
Halaman ini berisi tentang deskripsi materi terdapat dalam *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi Canva. Hal ini penulis lakukan untuk memberikan gambaran singkat mengenai materi yang akan dipelajari oleh peserta didik.



Gambar 4.5 Pendahuluan *e-modul* interaktif

(6) Peta Konsep

Halaman ini bertujuan untuk membuat struktur pemahaman dari fakta yang dikaitkan dengan pengetahuan lainnya.



Gambar 4.6 Peta konsep *e-modul* interaktif

(7) KI dan KD

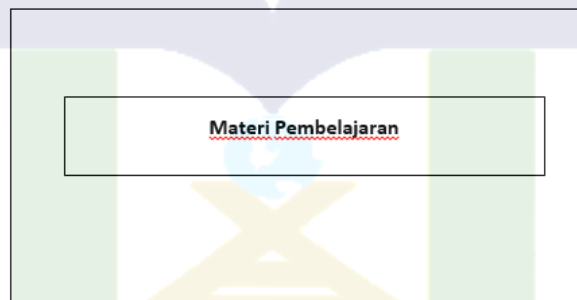
Kompetensi inti berfungsi sebagai panduan untuk mengatur keterampilan dasar. Hal ini menunjukkan bahwa kompetensi inti harus ditaati dan diselaraskan dalam seluruh kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan kompetensi dasar. Sebaliknya, mengukur tingkat pencapaian kompetensi dasar yang merupakan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam bentuk perilaku umum masih sulit dilakukan.



Gambar 4.7 Deskripsi KI dan KD *e-modul* interaktif

(8) Materi Pembelajaran

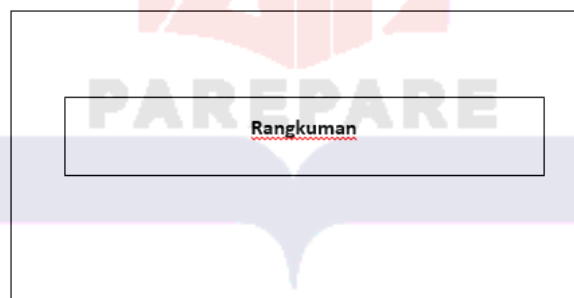
Halaman ini berisi tentang substansi materi makanan halal dan haram.



Gambar 4.8 Materi *e-modul* interaktif

(9) Rangkuman

Halaman ini berisi tentang rangkaian materi yang terdapat dalam *e-modul* interaktif.



Gambar 4.9 Rangkuman *e-modul* interaktif

(10) Tes Mandiri

Halaman ini berisi tentang tes yang akan dikerjakan oleh peserta didik setelah mempelajari materi yang ada pada *e-modul*. Tes yang dikerjakan oleh peserta didik di desain menggunakan aplikasi *google form* ataupun *quizziz*.



Gambar 4.10 Tes Mandiri *e-modul* interaktif

(11) Daftar Pustaka

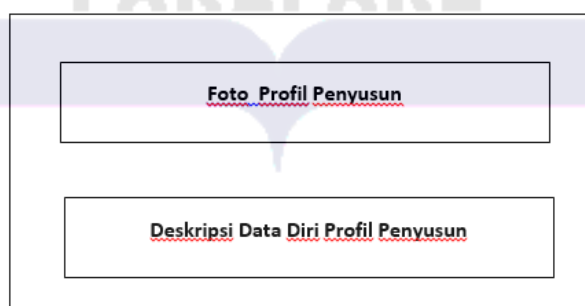
Halaman ini berisi tentang sumber literature yang dimuat dalam *e-modul* ini.



Gambar 4.11 Rangkuman *e-modul* interaktif

(12) Profil Penulis

Halaman ini berisi tentang biodata pribadi penulis yang terdiri dari nama, tempat dan tanggal lahir, alamat, serta nomor telepon.



Gambar 4.12 Profil penyusun

2) Penentuan Sistematika

Sistematika isi e-modul ini dimulai dengan pengertian, dasar hukum, macam-macam makanan halal dan haram, contoh makanan halal dan haram, akibat konsumsi makanan halal dan haram, hikmah konsumsi makanan halal, dan hikmah haram. menghindari makanan. Aplikasi *Canva* digunakan untuk merancang e-modul ini, yang dirancang secara menarik agar lebih menarik perhatian siswa.

3) Perancangan Alat Evaluasi

Memilih jenis pelatihan yang akan digunakan sebagai uji kompetensi siswa. Soal pilihan ganda merupakan jenis soal latihan yang peneliti gunakan dalam media pembelajaran ini.

c. Tahap pengembangan dan produksi (*Development and Production*)

1) Produksi media

Aplikasi digunakan dalam membuat produk *e-modul* interaktif ini dengan bantuan aplikasi *Canva* Berikut ini adalah hasil desain :

Tabel 4.1 Produksi media

Produksi Media	
 <p style="text-align: center;">Cover depan</p>	 <p style="text-align: center;">cover belakang</p>
 <p style="text-align: center;">Kata pengantar</p>	 <p style="text-align: center;">Daftar isi</p>

Produksi Media

PETUNJUK PENGGUNAAN E-MODUL INTERAKTIF

Agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam menggunakan e-modul interaktif ini, maka bacalah dengan cermat petunjuk dengan baik, antara lain:

- Jercalah sebelum belajar.
- Fasilitas handphone / laptop yang akan gunakan terhubung dengan internet.
- Bacalah e-modul dengan seksama agar dapat memahami materi dengan baik.
- Perhatikan video yang terdapat pada e-modul interaktif untuk menambah pemahaman.
- Kerjakan soal dengan cara mengklik. Tiris yang terdapat pada e-modul.
- Mintalah bimbingan kepada guru apabila mengalami kesulitan.

E-Modul Interaktif/Makanan Halal-Haram

Petunjuk penggunaan e-modul interaktif

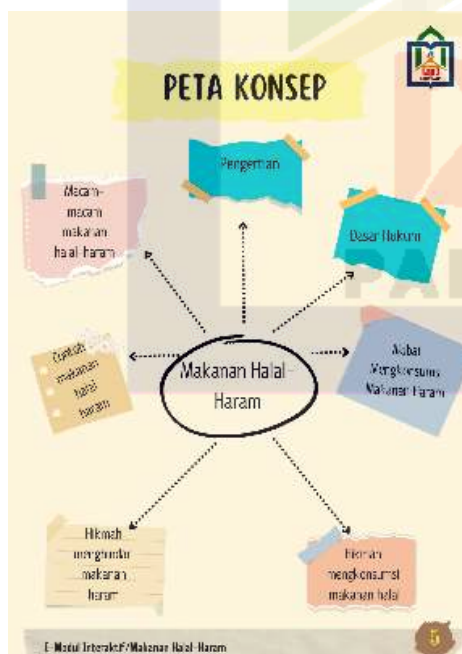
PENDAHULUAN

E-Modul interaktif ini membahas materi tentang makanan halal yang terdiri dari pengertian, dasar hukum, macam-macam makanan halal-haram, contoh makanan halal-haram, akibat mengkonsumsi makanan haram, hikmah mengkonsumsi makanan halal, hikmah menghindari makanan haram. Untuk lebih memahami materi, silahkan simak video singkat dibawah ini



E-Modul Interaktif/Makanan Halal-Haram

Pendahuluan



Peta konsep

KOMPETENSI DASAR INDIKATOR: PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar

Menganalisis ketentuan makanan yang halal dan makanan yang haram

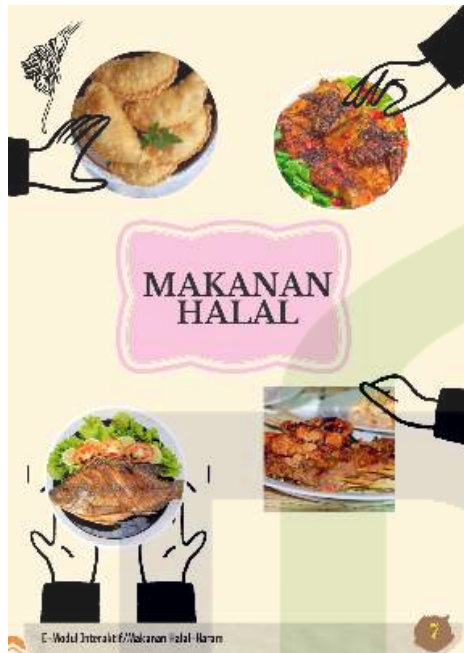
Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan pengertian makanan halal dan haram
2. Menunjukkan dalil yang terkait dengan makanan halal dan haram
3. Menyebutkan macam-macam makanan halal dan haram
4. Menyebutkan contoh makanan halal dan haram
5. Menyebutkan akibat mengkonsumsi makanan haram
6. Mengidentifikasi hikmah mengkonsumsi makanan halal
7. Mengidentifikasi hikmah menghindari makanan haram

E-Modul Interaktif/Makanan Halal-Haram

Kompetensi dasar ,
Indikator pencapaian kompetensi

Produksi Media



Makanan Halal

Pengertian Makanan Halal

Dalam ensiklopedia hukum Islam makanan halal ialah makanan yang diperbolehkan oleh agama untuk dikonsumsi.

Dasar Hukum Makanan Halal

Beberapa ayat dalam al-Quran menyebutkan tentang ketentuan makanan halal dan perintah untuk mengonsumsi makanan halal:

Al-Maidah: 88

Allah berfirman dalam surah al-Maidah ayat 88 bahwa Allah telah memerintahkan pada manusia untuk makan makanan halal saja.

وَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلالًا طَيِّبًا وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي أَنْتُمْ بِهِ مُؤْمِنُونَ

Dan makanlah dari apa yang telah diberikah Allah kepadamu sebagai rezeki yang halal dan baik, dan bertakwalah kepada Allah yang kamu beriman kepada-Nya.

E-Modul Interaktif/Makanan Halal-Haram

Materi Makanan Halal

Qs. Al-Nahl: 114

Dalam surah al-Nahl ayat 114 Allah memerintahkan kaumnya untuk memakan makanan halal sebagai bentuk rasa iman kepada Allah Swt.

فَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلالًا طَيِّبًا وَاشْكُرُوا لِعَدَّتِ اللَّهِ إِنْ كُنْتُمْ إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ

Maka makanlah yang halal lagi baik dari rezeki yang telah diberikan Allah kepadamu; dan syukurilah nikmat Allah, jika kamu hanya menyembah kepada-Nya.

Macam-Macam Makanan Halal

Adapun makanan halal dalam Islam dikenal dalam beberapa macam dan harus dipenuhi agar makanan layak dikatakan sebagai makanan halal:

1. Halal zatnya

Kebudayaan zat atau bahan dasar makanan, adapun cirinya:

- Makanan yang berasal dari binatang maupun tumbuhan yang tidak diharamkan oleh Allah.
- Dijelaskan di dalam al-Quran, hadis, ijma', dan q'as ulama.
- Bermanfaat bagi pertumbuhan kesehatan manusia.
- Tidak merusak badan, akal maupun pikiran.
- Tidak kotor, najis dan tidak menjijikkan.

E-Modul Interaktif/Makanan Halal-Haram

Materi Makanan Halal

2. Halal Cara Memperolehnya

Makanan dapat menjadi haram tergantung bagaimana cara memperolehnya. Makanan halal dapat menjadi haram apabila diperoleh melalui hasil memeras, menipu dan lain sebagainya.

3. Halal Cara Mempersiasinya

Jika makanan diproses dengan menggunakan sesuatu yang haram misalnya alat masak yang bekas digunakan untuk memasak makanan haram atau bahan-bahan lain yang tidak diperbolehkan atau diharamkan untuk dikonsumsi maka makanan tersebut bisa menjadi haram.

1. Halal Cara Penyajiannya

Jika makanan diproses dengan menggunakan sesuatu yang haram misalnya alat masak yang bekas digunakan untuk memasak makanan haram atau bahan-bahan lain yang tidak diperbolehkan atau diharamkan untuk dikonsumsi maka makanan tersebut bisa menjadi haram.

E-Modul Interaktif/Makanan Halal-Haram

Produksi Media

Contoh Makanan Halal

1. Dari Biji-bijian

Jagung, Pepaya, Kacang Tanah, Padi

2. Dari Daun-Daunan

Daun Pepaya, Daun Singkong, Kangkung

1-Modul Interaktif//Makanan Halal-Haram

Contoh Makanan Halal

3. Dari binatang yang disembelih dengan menyebut nama Allah

Daging Bebek, Daging Sapi, Daging Ayam, Daging kambing

4. Makanan berasal dari laut

Daging Ikan, Cumi-Cumi, Udang

1-Modul Interaktif//Makanan Halal-Haram

Materi Makanan Halal

Contoh Makanan Halal

5. Makanan yang dihalalkan

Nasi Goreng, Nugget, Sate ayam

Hikmah Mengonsumsi Makanan Halal

Mendapat ridha dari Allah karena sudah mentaati perintah-Nya.
 Terjaga kesehatan nya karena mengonsumsi yang baik, bagi tubuh.
 Memiliki akhlak yang baik karena setiap makanan dan minuman yang di konsumsi akan berubah menjadi tenaga yang di gunakan untuk beraktifitas dan beribadah.
 Mendapat rezeki yang berkah dunia dan akhirat.
 senantiasa di lindungi Allah dari perbuatan dosa.
 Menjaga hati dan akal sehat, dengan hati dan akal yang sehat maka kita akan selalu terjaga dari perbuatan yang dapat merugikan Islam dan.

1-Modul Interaktif//Makanan Halal-Haram

MAKANAN HARAM

E-Modul Interaktif//Makanan Halal-Haram

Makanan Haram

Materi Makanan Halal

Produksi Media

Pengertian Makanan Haram

Makanan haram adalah yang haram dikonsumsi oleh manusia terutama umat Islam dan apabila tetap mengkonsumsinya maka ia berdosa.

Dasar Hukum Makanan Haram

Adapun ayat yang berkenaan dengan makanan haram adalah,

Al-Maidah: 3
 Dalam surah al-Maidah ayat 3 menjelaskan tentang apa saja makanan yang dilarang untuk umat Islam konsumsi.

حُرِّمَتْ عَلَيْكُمْ الْمَيْتَةُ وَالْدَّمُ وَلَحْمُ الْخنزِيرِ وَمَا أَهْلَ بِغَيْرِ اللَّهِ بِهِ وَالْمُنْجِسَاتُ وَالْمَوْفُودَةُ وَالْمُتَرَدِّدَةُ وَالنَّجِيسَاتُ وَمَا أَكَلَ السَّبُعُ إِلَّا مَا ذَكَّيْتُمْ

Diharamkan bagimu (memakan) bangkai, darah, daging babi, dan (daging) hewan yang disembelih bukan atas (nama) Allah, yang terecekik, yang dipukul, yang jatuh, yang ditanduk, dan yang diterkam binatang buas, kecuali yang sempat kamu sembelih.

1-Modul Informatif/Makanan Halal-Haram 15

Macam-Macam Makanan Haram

Adapun makanan haram dalam Islam dikenal dalam beberapa macam dan harus dipenuhi agar makanan layak dikatakan sebagai makanan haram:

- 1. Bangkai**
 Yaitu hewan yang mati bukan karena disembelih atau diburu. Hukusnya jelas haram dan bahaya yang ditimbulkan bagi agama dan badan manusia sangat nyata. Bangkai ada beberapa macam sebagai berikut:
 - Al-Munkhalidh yaitu hewan yang mati karena terecekik, baik secara sengaja atau tidak.
 - Al-Mauquddhah yaitu hewan yang mati karena dipukul dengan alat/benda keras hingga mati olehnya atau disetrum dengan alat listrik.
 - Al-Muturaddiyah yaitu hewan yang mati karena jatuh dari tempat tinggi atau jatuh ke dalam samudra sehingga mati.
 - An-Nachibah yaitu hewan yang mati karena ditanduk oleh hewan lainnya.
- 2. Darah**
 Yaitu darah yang mengalir sebagaimana dijelaskan dalam ayat lainnya: **أَوْ ذَمًا مَشْفُوعًا**
 Atau darah yang mengalir

1-Modul Informatif/Makanan Halal-Haram 16

Materi Makanan Haram

Macam-Macam Makanan Haram

- 3. Daging Babi**
 Baik babi peiharaan maupun liar, jantan maupun betina. Dan mencakup seluruh anggota tubuh babi sekalipun minyaknya. Tentang keharamannya, telah ditandaskan dalam al-Qur'an, hadits dan ijma' ulama.
- 4. Sembelihan Untuk Selain Allah**
 Yaitu setiap hewan yang disembelih dengan selain nama Allah hukumnya haram, karena Allah mewajibkan agar setiap makhlukNya disembelih dengan nama-Nya yang mulia.
- 5. Hewan Yang Diterkam Binatang Buas**
 Yaitu hewan yang diterkam oleh harimau, serigala atau anjing lalu dimakan sebagiannya kemudian mati karenanya, maka hukumnya adalah haram sekalipun darahnya mengalir dan bagian tubuhnya yang cerna.
- 6. Binatang Buas Bertaring**
 Hal ini berdasarkan hadits, dari Abu Humairah dari Nabi Shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda:
كُلُّ ذِي نَابٍ مِنَ السَّبَاعِ فَأَكْلُهُ حَرَامٌ
 "Setiap binatang buas yang bertaring adalah haram dimakan" [Hadits Riwayat Muslim no. 1943].

1-Modul Informatif/Makanan Halal-Haram 17

Contoh Makanan Haram

- 1. Bangkai**

- 2. Darah**


1-Modul Informatif/Makanan Halal-Haram 18

Materi Makanan Haram

Produksi Media

Contoh Makanan Haram

3. Daging Babi

4. Binatang Buas Bertaring

E-Modul Interaktif/Makanan Halal-Haram 19

Akibat Mengonsumsi Makanan Haram

Orang yang sering makan dan minum yang haram akan menurun tingkat kecerdasan dan kemampuan berpikirnya. Mereka juga sering melakukan perbuatan-perbuatan dosa, seperti berbohong, menipu, dan berbuat fitnah kepada orang lain.

Hikmah Menghindari Makanan Haram

- Membuat tubuh menjadi lebih sehat karena terhindar dari bakteri dan virus yang terdapat dalam makanan haram.
- Tubuh menjadi lebih segar dan semangat dalam mengerjakan amal kebaikan dan amal ibadah kepada Allah.
- Meningkatkan keimanan kepada Allah karena menjauhi salah satu larangan Allah.

STOP

E-Modul Interaktif/Makanan Halal-Haram 20

Materi Makanan Haram

Rangkuman Materi

- Dalam ensiklopedia hukum Islam makanan ialah segala sesuatu yang boleh dimakan oleh manusia atau sesuatu yang boleh diminum seperti.
- Dasar hukum makanan halal terdapat dalam QS al-Maidah ayat 8 dan QS an-Nahl ayat 14.
- Macam-macam makanan halal dan segala jenis daging, telur, ikan dan memperlakukannya, halal atau haramnya, halal atau menyucikannya.
- contoh makanan haram diantaranya jagung, pepaya, padi, kacang tanah dan pepaya dalam bayam, daging babi, daging bebek, daging ayam, daging kambing.
- hikmah menghindari makanan haram adalah sebagai perintah Allah dari Allah karena sudah menaati perintah-Nya. Menjaga kesehatan diri karena mengonsumsi yang baik bagi tubuh.
- Makanan haram adalah yang haram dikonsumsi oleh manusia. Makanan haram ialah segala jenis daging memakan/mengonsumsi makanan haram.
- Dasar hukum makanan haram terdapat dalam QS al-Maidah ayat 8 dan QS an-Nahl ayat 14.
- Macam-macam makanan haram : binatang buas, daging babi, sembelihan selain Allah, binatang yang dimakan binatang buas, binatang buas bertaring.
- hikmah menghindari makanan haram: Membuat tubuh menjadi lebih sehat karena terhindar dari bakteri dan virus yang terdapat dalam makanan haram. Tubuh menjadi lebih segar dan semangat dalam mengerjakan amal kebaikan dan amal ibadah kepada Allah.

E-Modul Interaktif/Makanan Halal-Haram 21

Rangkuman

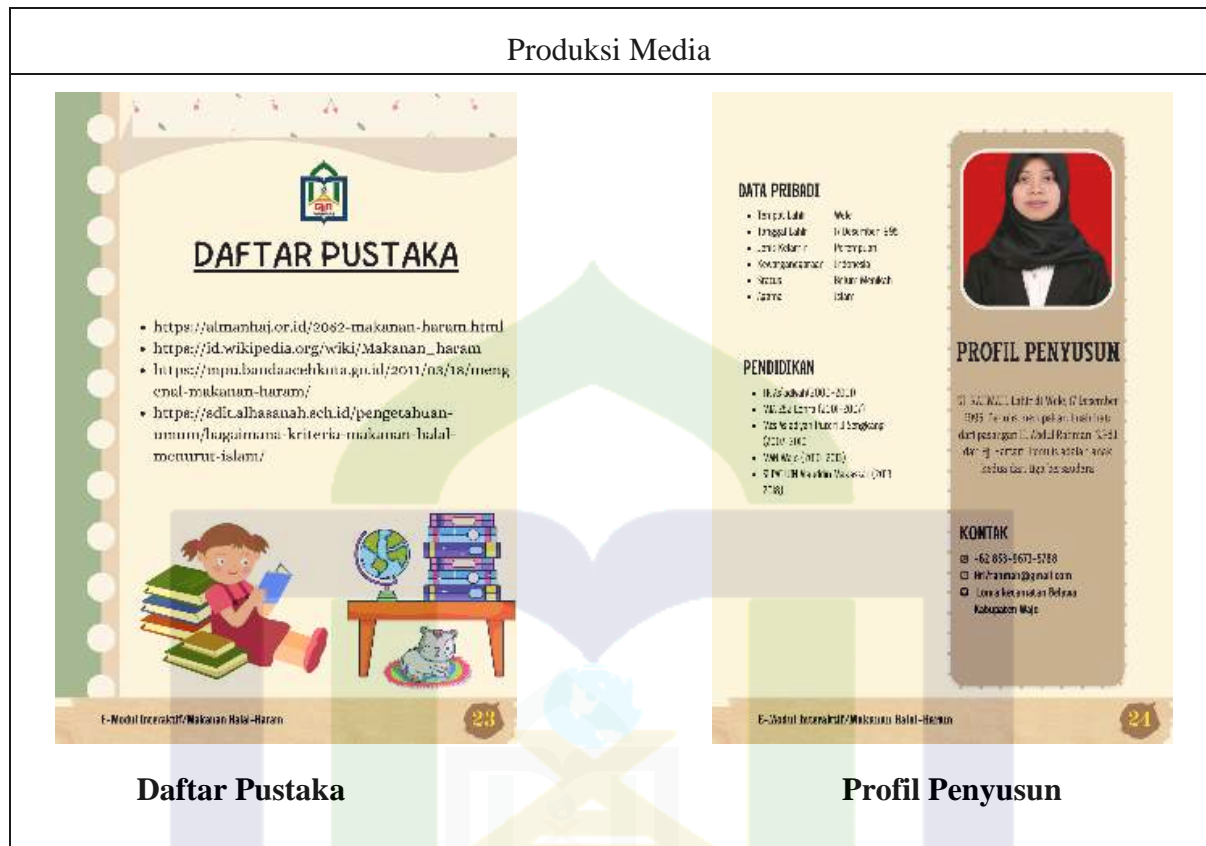
Post Test

Klik Lupa dan jawablah untuk mengerjakan posttest

E-Modul Interaktif/Makanan Halal-Haram 22

Tes Mandiri

Produksi Media



2) Validasi dan Revisi

Untuk membuat produk e-modul interaktif pertama dapat digunakan, . E-modul interaktif dikaji oleh ahli media dan ahli materi. Divalidasi oleh dosen multimedia pembelajaran dari IAIN Parepare. Ahli media memvalidasi aspek tampilan dan isi, aspek penggunaan, aspek pemanfaatan. Sedangkan ahli materi divalidasi oleh dosen yang menguasai materi yang akan dikembangkan adapun aspek yang divalidasi adalah aspek pembelajaran dan aspek materi. Hal ini diperjelas pada pembahasan kriteria validitas media pada tahap ini.

2. Hasil Pengujian

Pada tahapan pengujian produk ini, dilakukan dengan mengikuti prosedur ADDIE yang keempat yaitu tahapan implementasi sebagai berikut:

a. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah divalidasi, tahap implementasi produk telah melalui uji coba skala kecil dan besar. Produk akan direvisi berdasarkan hasil uji coba. Tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1) Uji Coba Lapangan Awal

Tujuan dari tahap pengujian produk awal ialah untuk mempelajari lebih lanjut tentang riwayat penerapan dan kelayakan produk. Karena terbatasnya uji coba ini, hanya sedikit orang yang merespons. Tujuh siswa kelas VI mengikuti tahap uji coba ini. Siswa yang berpartisipasi dalam uji coba ini tidak akan diikutsertakan dalam uji coba produk lagi. Tes singkat ini diberikan di kelas VI pada tanggal 14 Agustus 2023, rincian tanggapan angket adalah:

Tabel 4.2 Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Terbatas

No	Nama Peserta Didik	Skor Ideal	Skor Respon
1	Ambo Intang	80	73
2	Denni Sri Waty	80	79
3	Muh. Maruf	80	75
4	Muhammad Ramadani	80	76
5	Nursahidah	80	78
6	Rabiatul Asifah	80	80
7	Siti Nur Fadillah	80	80
Jumlah			541
Rata-rata			77.29
Persentase			96.61

Sumber Data: Tabulasi Angket (Excel)

Setelah melewati tahap validasi oleh ahli media dan materi, peneliti menyajikan produk revisi pada tahap uji coba terbatas ini. Peneliti kemudian menyebarkan angket kepada tujuh siswa kelas VI terpilih, dan hasil angket tersebut dihitung menghasilkan hasil sebesar 96,61% dengan kategori sangat baik.

2) Uji Coba Lapangan Operasioanal

Tahap akhir pengujian produk pada penelitian ini adalah uji coba operasional lapangan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memverifikasi produk hipotesis. 13 siswa berpartisipasi dalam survei pada saat ini. Produk dievaluasi

oleh seluruh siswa dengan menggunakan angket. Hasil penilaian siswa dianalisis oleh peneliti dengan tujuan untuk merevisi produk versi kedua untuk menghilangkan kekurangan yang ada. Perolehan e-modul interaktif sebagai bahan ajar pembelajaran tentang makanan halal dan haram merupakan kesimpulan dari tahap ini. Berikut hasil rekapitulasi angket siswa:

Tabel 4.3 Hasil Angket Peserta Didik Uji Coba Skala Besar

No	Nama Peserta Didik	Skor Ideal	Skor Respon
1	Adriansyah	80	79
2	Andi Rehan	80	78
3	Andi Resa	80	76
4	Andia	80	78
5	Anisa	80	78
6	Erdiansah	80	78
7	Muh. Deril	80	80
8	Muh. Fatihur Rezki	80	76
9	Muh. Hasbi Maulana	80	77
10	Muhammad Reski	80	80
11	Mutmainnah	80	77
12	Naurah Ulfairah	80	79
13	Nayla Fitri Ramadani	80	76
Jumlah			1012
Rata-rata			77.85
Persentase			97.31

Sumber Data: Tabulasi Angket (Excel)

Setelah melewati tahap uji coba terbatas, peneliti mempresentasikan produk revisinya pada tahap uji coba skala besar ini. Setelah itu peneliti menyebarkan angket kepada 13 orang yang dipilih dari kelas VI, dan angket tersebut dihitung memberikan hasil dengan kategori sangat baik dengan persentase sebesar 97,31 persen.

3. Revisi Produk

Tahap revisi produk merupakan tahap evaluasi prosedur akhir pengembangan model ADDIE yang dilanjutkan. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir model ADDIE. Konsep pengembangan model ADDIE menyarankan bahwa tahap evaluasi dapat dilakukan kapan saja selama pengembangan produk dengan tujuan melakukan penyesuaian. Salah satu pilihan untuk evaluasi adalah dengan

menggunakan kuesioner. Evaluasi tersebut meliputi persepsi atau tanggapan siswa terhadap bahan ajar dan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran, masukan dan saran dipilih berdasarkan relevansinya dan dijadikan dasar untuk merevisi atau menyempurnakan produk akhir. Penyempurnaan produk berikut ini dilakukan sebagai tanggapan atas saran dan tanggapan kedua validator:

a. Validator Media

Tabel 4.4 Saran/Tanggapan Validator Media

No	Saran/Tanggapan	Perbaikan
1	Ukuran Font diperbesar	Ukuran font telah diperbesar sehingga dapat dibaca dengan jelas oleh peserta didik
2	Materi gunakan ukuran font 18-20 pt, konsisten menggunakan jenis dan ukuran pada sub.	Ukuran font pada materi telah diperbaiki dan telah konsisten penggunaan jenis dan ukuran pada sub materi
3	Kelemahan media hanya online, usahakan versi offline	Telah disediakan <i>e</i> -modul versi offline
4	Ukuran font pada footer diperkecil	Ukuran font pada footer telah diperbesar

b. Validator Materi

Tabel 4.5 Saran/Tanggapan Validator Materi

No	Saran/Tanggapan	Perbaikan
1	Tambahkan contoh makanan halal dan haram	Telah ditambahkan contoh makanan halal dan makanan haram
2	Materinya cukup padat	Materi yang disusun telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

B. Indikator Kualitas E-modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva

Dengan bantuan tenaga ahli atau spesialis di bidangnya, pengujian awal dilakukan melalui kegiatan yang bertujuan untuk memverifikasi kelayakan proyek. Dalam hal ini ahli materi serta media menjadi tim validasi. Ahli materi mengevaluasi isi e-modul interaktif menggunakan aplikasi Canva pada materi pangan halal dan haram, sedangkan ahli media mengevaluasi kesesuaian media. Kolom penilaian pada slip konfirmasi masing-masing validator berisi catatan yang digunakan untuk menilai kelayakan produk. Ada juga bagian komentar dengan saran dan kontribusi dari para ahli.

1. Uji Kevalidan Produk

a. Validasi media

Bapak Ali Rahman, S.Ag., M.Pd., melakukan tahap validasi media. Dia berasal dari perguruan tinggi terkemuka di Sulawesi Selatan dan juga mengajar PAI di Program Pascasarjana IAIN Parepare. Sebagai hasil dari berbagai pertimbangan, peneliti berkonsultasi dengan validator. Di antaranya termasuk:

- 1) Aktif sebagai dosen tetap di IAIN Parepare, sehingga memiliki keahlian dalam bidang pendidikan agama Islam yang sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran di mana siswa dan guru berinteraksi secara logis baik di dalam maupun di luar kelas
- 2) Memiliki latar belakang akademik dalam bidang pendidikan agama Islam berbasis teknologi.
- 3) Mengampuh beberapa mata kuliah di program pascasarjana IAIN Parepare yang berkaitan dengan teknologi. Di antaranya adalah kemajuan teknologi PAI.

Aspek tampilan dan isi, aspek penggunaan, dan aspek pemanfaatan merupakan tiga komponen utama lembar validasi ahli media. Pada tanggal 18 Juli 2023, validator terkait telah melaksanakan prosedur validasi media ini. Berikut tabel berisi data hasil validasi ahli media terhadap produk pengembangan e-modul interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva pada bahan pangan halal dan haram:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor
1	Pemilihan ukuran huruf	3
2	Pemilihan jenis huruf	4
3	Pemilihan warna tulisan	4
4	Teks dapat dibaca dengan baik	3
5	Kualitas tampilan gambar	4
6	Kesesuaian gambar dengan materi	4
7	Kualitas tampilan animasi	3
8	Kesesuaian animasi dengan materi	3
9	Link video sesuai dengan materi	4
10	Kejelasan uraian materi	4
11	Kejelasan kesesuaian urutan materi	4
12	<i>E-modul</i> interaktif dapat digunakan kapan dan dimana saja	3
13	Kemudahan dalam menggunakan <i>E-modul</i> interaktif	3
14	Proses loading <i>E-modul</i> interaktif	3
15	Proses pembelajaran menarik	4

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor
16	Mempermudah pendidik dalam memberikan materi makanan halal dan haram kepada peserta didik	4
Jumlah skor		57
Skor Ideal		64
Persentase		89%

Sumber Data: Angket validasi media

Skor total sebesar 57 diperoleh dari skor ideal yaitu 64 dengan persentase 89% berdasarkan analisis hasil validasi ahli media berdasarkan aspek tampilan dan penggunaan. Persentase yang berkisar antara 80 hingga 89 persen ini termasuk dalam skala yang baik sehingga dapat disimpulkan bahwa tampilan dan penggunaan media sudah memuaskan. Namun beberapa validator memberikan saran tambahan sehingga perlu adanya revisi dan penyempurnaan lebih lanjut sebelum media pembelajaran dapat diuji coba.

b. Validasi Materi

Ibu Dr. Hj. Marhani, LC., M.Ag., seorang dosen di IAIN Parepare, bertanggung jawab atas tahap validasi materi. Sebagai hasil dari berbagai pertimbangan, peneliti berkonsultasi dengan validator. Di antaranya termasuk:

- 1) Menjadi dosen tetap di IAIN Parepare dan memiliki kompetensi dalam ilmu hukum Islam, termasuk ilmu fiqih.
 - 2) Memiliki latar belakang akademik yang relevan dengan materi pelajaran.
- Secara umum, lembar validasi ahli materi terdiri dari dua elemen: elemen pembelajaran dan elemen materi. Pada tanggal 19 Juli 2023, validator yang bersangkutan menyelesaikan proses validasi materi ini. Data hasil validasi ahli materi untuk produk pengembangan e-modul interaktif yang melibatkan materi makanan halal dan haram disajikan di sini.

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media

No	Butir Penilaian	Jumlah Skor
1	Kesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2	Materi yang disajikan sistematis	4
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami	4
4	Materi disajikan jelas dan mudah dipahami	4
5	Kesesuaian urutan materi	4
6	Kemenarikan penyajian materi	4
7	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi	3
8	Link video yang digunakan sesuai dengan materi	4
9	Kelengkapan materi	4
10	Kesesuaian tes dengan materi	4
Jumlah skor		39
Skor Ideal		40
Persentase		97.5

Sumber Data: Angket Validasi Materi

Skor total sebesar 39 diperoleh dari skor ideal yaitu 40 dengan persentase 97,5 persen, berdasarkan analisis hasil validasi ahli materi dengan menilai berdasarkan aspek pembelajaran dan materi. Dengan persentase antara 90 hingga 100 persen, angka tersebut sangat baik, sehingga dapat disimpulkan materi dan konten pembelajaran dalam media pembelajaran ini baik dan patut untuk dicoba.

2. Uji Kepraktisan Produk

Peneliti memanfaatkan lembar observasi implementasi untuk menguji kepraktisan produk e-modul interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva pada

materi pangan halal dan haram. Guru kelas VI akan menerima lembar observasi pelaksanaan ini dari peneliti. Tujuan utama analisis data pedoman observasi pelaksanaan guna mengetahui tingkat kepraktisan produk pada e-modul interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva pada bahan pangan halal dan haram. Observasi dilakukan oleh seorang pengamat yang dilakukan sebanyak dua kali pada kelas VII, dengan tes kelompok kecil sebanyak tujuh siswa dan tes kelompok besar sebanyak tiga belas siswa. Berikut hasil analisis setiap aspek pengamatan implementasi e-modul interaktif materi pangan halal dan haram menggunakan aplikasi Canva:

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Observer 1

No	Aspek yang dinilai	O1		Rata-rata
		P1	P2	
I	Penggunaan E-Modul Interaktif			
1	Fase pengenalan <i>e</i> -modul interaktif kepada peserta didik	1	1	1
2	Fase mengarahkan peserta didik untuk belajar	1	1	1
3	Fase membimbing peserta didik secara individu	1	1	1
4	Fase mengecek kesiapan belajar peserta didik	1	1	1
Rata-rata Aspek I		1	1	1
II	Interaktif			
5	Interaksi pendidik dengan peserta didik dan antar peserta didik dengan peserta didik lainnya	1	1	1
6	Keaktifan peserta didik memahami <i>e</i> -modul interaktif secara individu	1	1	1
7	Keaktifan peserta didik menyampaikan pendapat tentang makanan halal-haram	1	1	1
8	Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan soal tes hasil belajar	1	1	1
9	Keaktifan peserta didik dalam mengisi angket	1	1	1
Rata-rata Aspek II		1	1	1
III	Prinsip Reaksi			
10	Guru menciptakan suasana yang nyaman serta bisa membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar	1	1	1
11	Guru menyediakan dan mengelola <i>e</i> -modul interaktif	1	1	1

III	Prinsip Reaksi			
12	Guru memperhitungkan alokasi waktu dalam menerapkan <i>e</i> -modul interaktif	1	1	1
13	Guru membimbing peserta didik dalam tahap menyelesaikan soal tes hasil belajar	1	1	1
14	Guru mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam mengisi angket	1	1	1
15	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik	1	1	1
Rata-rata Aspek III		1	1	1
Rata-rata hasil observasi		1	1	1
Rata-rata hasil observasi setiap observer semua pertemuan		1		

Sumber Data: Hasil observasi observer 1

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Observer 2

No	Aspek yang dinilai	O2		Rata-rata
		P1	P2	
I	Penggunaan E-Modul Interaktif			
1	Fase pengenalan <i>e</i> -modul interaktif kepada peserta didik	1	1	1
2	Fase mengarahkan peserta didik untuk belajar	1	1	1
3	Fase membimbing peserta didik secara individu	0	1	0,5
4	Fase mengecek kesiapan belajar peserta didik	0	1	0,5
Rata-rata Aspek I		0,5	1	0,7
II	Interaktif			
5	Interaksi pendidik dengan peserta didik dan antar peserta didik dengan peserta didik lainnya	1	1	1
6	Keaktifan peserta didik memahami <i>e</i> -modul interaktif secara individu	1	1	1
7	Keaktifan peserta didik menyampaikan pendapat tentang makanan halal-haram	1	1	1
8	Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan soal tes hasil belajar	1	1	1
9	Keaktifan peserta didik dalam mengisi angket	1	1	1
Rata-rata Aspek II		1	1	1
III	Prinsip Reaksi			
10	Guru menciptakan suasana yang nyaman serta bisa membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar	1	1	1
11	Guru menyediakan dan mengelola <i>e</i> -modul interaktif	1	1	1

III	Prinsip Reaksi			
12	Guru memperhitungkan alokasi waktu dalam menerapkan <i>e-modul</i> interaktif	1	1	1
13	Guru membimbing peserta didik dalam tahap menyelesaikan soal tes hasil belajar	0	1	0.5
14	Guru mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam mengisi angket	0	1	0.5
15	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik	1	1	1
Rata-rata Aspek III		0.7	1	0.8
Rata-rata hasil observai		0.7	1	0,8
Rata-rata hasil observasi setiap observer semua		0,8		

Sumber Data: Hasil observasi Observer 2

Dari hasil observasi kedua observer diatas maka disimpulkan bahwa *e-modul* Interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada makanan halal dan makanan haram terlaksana sebagian karena nilai rata-rata keterlaksanaan adalah $1 : 0.8 = 0,8$ atau $(0,5 \leq M \leq 1,5)$ serta *e-modul* Interaktif menggunakan aplikasi *Canva* memenuhi kriteria praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

3. Uji Keefektifan Produk

Peneliti menggunakan tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan angket respon siswa untuk menguji efektivitas produk *e-modul* interaktif yang dibuat dengan aplikasi *Canva* pada makanan halal dan haram. Temuan analisis keempat instrumen dimaksud akan dibahas di bawah ini.

a. Tes Hasil Belajar

Sebelum menggunakan *e-modul* Interaktif konten makanan halal dan haram yang telah dikembangkan, dilakukan uji coba data menggunakan pretest dan posttest guna mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum produk yang telah dikembangkan dapat digunakan, dilakukan pretest kepada seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 20 orang pada tanggal 7 Agustus 2023 pada pertemuan kelas awal. Sementara itu, seluruh siswa Kelas VI yang

berjumlah dua puluh orang mengikuti posttest pada tanggal 11 September 2023. Tabel di bawah ini memberikan gambaran hasil tahap analisis pre dan post test produk yang dikembangkan:

Tabel 4.10 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest
1	Adriansyah	40	75
2	Ambo Intang	30	85
3	Andi Rehan	35	85
4	Andi Resa	45	85
5	Andia	40	90
6	Anisa	55	80
7	Denni Sri Waty	65	100
8	Erdiansah	65	85
9	Muh. Deril	45	90
10	Muh. Fatihur Rezki	45	85
11	Muh. Hasbi Maulana	45	75
12	Muh. Maruf	80	95
13	Muhammad Ramadani	40	90
14	Muhammad Reski	40	75
15	Mutmainnah	70	100
16	Naurah Ulfairah	70	100
17	Nayla Fitri Ramadani	40	80
18	Nursahidah	55	95
19	Rabiatul Asifah	60	95
20	Sitti Nur Fadillah	30	85
Jumlah		995	1750
Rata-rata		50	88

Sumber Data: Hasil Pretest dan hasil posttest

Uji coba dilakukan dengan satu kelas, dibuktikan dengan tabel di atas, sehingga menghasilkan single Group Pretest Design dengan rata-rata skor pretest 50 dan skor posttest 88. Selanjutnya digunakan uji T-Test dan N-Gain untuk

menguji skor pretest dan posttest untuk mengetahui apakah materi pembelajaran efektif.

1) Uji T-Test

Sebelum uji *T-Test* dilakukan, uji normalitas data dilakukan dengan *Kolmogorov Smirnov* atau *Shapiro Wilk*. Nilai pretest dan posttest berdistribusi normal jika signifikansi lebih dari 0,05, tetapi tidak normal jika signifikansi kurang dari 0,05. Uji normalitas berikut dilakukan dengan aplikasi SPSS.

Tabel 4.11 Tabel Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretes	.230	20	.007	.923	20	.112
Postes	.170	20	.133	.925	20	.122

a. Lilliefors Significance Correction

Dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,07 dan posttest sebesar 0,133 yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sesuai dengan temuan normalitas sebelumnya. Sedangkan data yang dinyatakan berdistribusi normal setelah dilakukan uji normalitas dengan Shapiro Wilk menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,112 untuk pretest dan 0,122 untuk posttest. agar uji T-Test dapat dilanjutkan dan data uji berdistribusi normal. Langkah selanjutnya menggunakan menu Paired Sample T-Test guna melihat apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran e-modul interaktif pada materi makanan halal dan haram. Hal ini dilakukan setelah diperoleh data yang berdistribusi normal.

Tabel 4.12 Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretes - Postes	-37.750	11.059	2.473	-42.926	-32.574	15.266	19	.000

Nilai signifikansi sebesar 0,00 atau sig0,05 diperoleh dari uji Paired Sample T-Test yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif konten makanan halal dan haram mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah digunakan.

2) Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* digunakan untuk membandingkan pengaruh e-modul interaktif terhadap bahan pangan halal dan haram sebelum dan sesudah penggunaannya. Hasil uji *N-Gain* termasuk nilai pretest dan posttest adalah sebagai berikut.

Tabel 4.13 Hasil Uji *N-Gain*

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	Pretest- Posstest	Skor Ideal (100)- Pretest	N-Gain Score	N-Gain Score %
1	Adriansyah	40	75	35	60	0.58	58.33
2	Ambo Intang	30	85	55	70	0.79	78.57
3	Andi Rehan	35	85	50	65	0.77	76.92
4	Andi Resa	45	85	40	55	0.73	72.73
5	Andia	40	90	50	60	0.83	83.33
6	Anisa	55	80	25	45	0.56	55.56
7	Denni Sri Waty	65	100	35	35	1	100
8	Erdiansah	65	85	20	35	0.57	57.14
9	Muh. Deril	45	90	45	55	0.82	81.82
10	Muh. Fatihur Rezki	45	85	40	55	0.73	72.73

No	Nama Peserta Didik	Pretest	Posttest	Pretest- Posstest	Skor Ideal (100)- Pretest	N-Gain Score	N-Gain Score %
11	Muh. Hasbi Maulana	45	75	30	55	0.55	54.55
12	Muh. Maruf	80	95	15	20	0.75	75
13	Muhammad Ramadani	40	90	50	60	0.83	83.33
14	Muhammad Reski	40	75	35	60	0.58	58.33
15	Mutmainnah	70	100	30	30	1	100
16	Naurah Ulfairah	70	100	30	30	1	100
17	Nayla Fitri Ramadani	40	80	40	60	0.67	66.67
18	Nursahidah	55	95	40	45	0.89	88.89
19	Rabiatul Asifah	60	95	35	40	0.88	87.5
20	Sitti Nur Fadillah	30	85	55	70	0.79	78.57
Jumlah		995	1750	755	1005	15.32	1529.97
Rata-rata		49.75	87.5	37.75	50.25	0.766	76.4985

Sumber Data: Hasil nilai *pretest* dan *posttest* (Excel)

Gain score yang diperoleh dengan membandingkan skor pretest dan posttest pada pembelajaran dengan produk e-modul interaktif pada materi makanan halal dan haram adalah sebesar 0,766 yang termasuk dalam kategori tinggi, terlihat dari hasil sebelumnya. Berdasarkan temuan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa e-modul interaktif konten makanan halal dan haram bermanfaat untuk pembelajaran.

b. Aktivitas Peserta Didik

Informasi mengenai hasil kegiatan siswa dari dua pertemuan, satu kelompok besar dan satu lagi untuk kelompok kecil. Hasil analisis data aktivitas siswa disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.14 Hasil Analisis Aktivitas Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Pertemuan/ Observer		Skor Total	Rata-Rata	Keterangan
		1	2			
1	Adriansyah	6	6	12	67%	Aktif
2	Ambo Intang	7	7	14	78%	Sangat Aktif
3	Andi Rehan	6	7	13	72%	Aktif
4	Andi Resa	7	6	13	72%	Aktif
5	Andia	9	9	18	100%	Sangat Aktif
6	Anisa	8	8	16	89%	Sangat Aktif
7	Denni Sri Waty	9	9	18	100%	Sangat Aktif
8	Erdiansah	8	8	16	89%	Sangat Aktif
9	Muh. Deril	9	9	18	100%	Sangat Aktif

No	Nama Peserta Didik	Pertemuan/ Observer		Skor Total	Rata-Rata	Keterangan
		1	2			
10	Muh. Fatihur Rezki	9	9	18	100%	Sangat Aktif
11	Muh. Hasbi Maulana	6	9	15	83%	Sangat Aktif
12	Muh. Maruf	9	9	18	100%	Sangat Aktif
13	Muhammad Ramadani	6	8	14	78%	Sangat Aktif
14	Muhammad Reski	8	9	17	94%	Sangat Aktif
15	Mutmainnah	9	9	18	100%	Sangat Aktif
16	Naurah Ulfairah	9	9	18	100%	Sangat Aktif
17	Nayla Fitri Ramadani	8	8	16	89%	Sangat Aktif
18	Nursahidah	9	9	18	100%	Sangat Aktif
19	Rabiatul Asifah	9	9	18	100%	Sangat Aktif
20	Sitti Nur Fadillah	8	8	16	89%	Sangat Aktif
Rata-Rata Keseluruhan					90%	

Sumber Data: Hasil Analisis Aktivitas Peserta Didik (Excel)

Berdasarkan tabel di atas, analisis aktivitas siswa menggunakan e-modul interaktif pada materi makanan halal dan haram diperoleh 90% siswa sangat aktif, masuk dalam kategori 76-100%. Berdasarkan temuan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa produk e-modul interaktif konten makanan halal dan haram bermanfaat untuk pembelajaran.

c. Aktivitas Pendidik

Dalam dua pertemuan, peneliti melakukan uji coba produk e-modul interaktif mengenai makanan halal dan haram. Dua pengamat menyaksikan setiap pertemuan penelitian saat produk yang sedang dikembangkan diajarkan. Melalui lembar pengamat, pengamat memberikan kepada peneliti penilaian terhadap kegiatan pendidik untuk menilai tingkat keefektifan produk. Analisis lembar observasi aktivitas pendidik menghasilkan kesimpulan sebagai berikut, yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.15 Hasil Analisis Aktivitas Pendidik

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Skor Total	Rata-Rata	%
		observer		observer				
		1	2	1	2			
I	KEGIATAN AWAL							
1	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam	1	1	1	1	4	1	100
2	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar	1	1	1	1	4	1	100
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik	1	1	1	1	4	1	100
4	Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik	1	1	1	1	4	1	100
5	Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	1	1	1	1	4	1	100
6	Guru memberikan penjelasan secara umum tentang materi yang terdapat pada <i>e-modul</i> interaktif materi makanan halal-haram	1	1	1	1	4	1	100
II	KEGIATAN INTI							
7	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dengan menggunakan <i>e-modul</i> interaktif materi makanan halal-haram	1	1	1	1	4	1	100
8	Guru membimbing peserta didik untuk memahami materi pembelajaran	1	1	1	1	4	1	100
9	Guru menciptakan suasana yang nyaman serta bisa membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar	1	1	1	1	4	1	100
10	Guru memperhitungkan alokasi waktu dalam menerapkan <i>e-modul</i> interaktif	1	1	1	1	4	1	100
III	KEGIATAN PENUTUP							
11	Guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran	1	1	1	1	4	1	100

III	KEGIATAN PENUTUP							
12	Guru membimbing peserta didik dalam tahap menyelesaikan soal tes hasil belajar	0	1	0	1	2	0.5	50
13	Guru mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam mengisi angket	0	1	0	1	2	0.5	50
14	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik	1	1	1	1	4	1	100
Jumlah keseluruhan		12	14	12	14	52		
Rata-Rata Keseluruhan		0.86	1	0.86	1	3.71		
Rata-Rata Pertemuan		0,93		0,93				
Rata-Rata Persentase Aktivitas Pendidik								92.86

Sumber Data: Hasil Analisis Aktivitas Pendidik (Excel)

Analisis lembar observasi pendidik menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: rata-rata persentase aktivitas pendidik dari dua kali pertemuan sebesar 92,86 persen seperti terlihat pada tabel di atas. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan e-modul interaktif untuk mempelajari makanan halal serta haram telah berjalan dengan baik.

d. Angket Respon Peserta Didik

Hasil respon siswa terhadap angket terkait produk yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini diperoleh berdasarkan hasil pengujian produk e-modul interaktif materi makanan halal dan haram melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar:

Tabel 4.16 Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Skor				Jumlah Skor	Persentase
		1	2	3	4		
I. Aspek Materi							
1	Materi yang disajikan dalam <i>e</i> -modul interaktif ini mudah saya pahami	-	-	2	18	79	98,75
2	Saya dapat memahami kalimat yang digunakan dalam <i>e</i> -modul interaktif ini	-	-	2	18	79	98,75
3	Materi dalam <i>e</i> -modul interaktif menurut saya disajikan secara berurutan	-	-	3	17	77	96,25
4	Saya dapat mengikuti kegiatan belajar tahap demi tahap dengan mudah	-	-	1	19	79	98,75
5	Dalam <i>e</i> -modul interaktif ini terdapat link untuk mengerjakan soal latihan	-	-	2	18	78	97,50
II. Aspek Media							
6	Desain cover/sampul <i>e</i> -modul interaktif ini menarik	-	-	-	20	80	100
7	Perpaduan warna <i>e</i> -modul interaktif ini tepat	-	-	-	20	80	100
8	Ukuran <i>font</i> /huruf memudahkan saya untuk membacanya	-	-	-	20	80	100
9	Jenis huruf yang digunakan menurut saya sudah tepat	-	-	-	20	80	100
10	Gambar dan video membantu saya dalam memahami materi	-	-	-	20	80	100
11	Gambar yang ditampilkan sangat menarik	-	-	-	20	80	100

II. Aspek Media							
12	Ikon navigasi/tombol memudahkan saya mengikuti pembelajaran	-	-	-	20	80	100
13	Tampilan dan isi pada <i>e</i> -modul interaktif tidak membuat saya bosan	-	-	-	20	80	100
14	Petunjuk penggunaan <i>e</i> -modul interaktif jelas	-	-	-	20	80	100
III. Aspek Pemanfaatan							
15	Petunjuk penggunaan <i>e</i> -modul interaktif ini mudah saya pahami	-	-	-	20	80	100
16	Saya dengan mudah memahami materi makanan halal-haram menggunakan <i>e</i> -modul interaktif ini	-	-	2	18	78	97,50
17	Saya lebih mudah belajar dengan menggunakan <i>e</i> -modul interaktif ini	-	-	-	20	80	100
18	Saya sangat tertarik menggunakan <i>e</i> -modul interaktif ini	-	-	-	20	80	100
19	<i>e</i> -modul interaktif mudah untuk saya gunakan	-	-	-	20	80	100
20	Adanya <i>e</i> -modul interaktif ini memudahkan saya belajar mandiri	-	-	-	20	80	100
Rata-Rata							99,38%

Sumber Data: Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik (Excel)

Hasil uji analisis tabel di atas dapat digunakan untuk menarik kesimpulan bahwa 99,38 persen siswa puas terhadap tingkat kepraktisan produk *e*-modul interaktif pada konten makanan halal dan haram. Selain itu, rata-rata hasil analisis

angket respon siswa kriteria “sangat aktif” berada pada rentang 81 hingga 100 persen. Selain itu, jika mengacu pada kriteria pengklasifikasian produk e-modul interaktif pada materi pangan halal dikatakan efektif jika minimal tiga dari empat kriteria efektivitas adalah (1) tes hasil belajar, (2) aktivitas pendidik, (3) aktivitas siswa, dan (4) angket respon siswa. Hasil analisis instrumen secara keseluruhan menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh peneliti semuanya memuaskan. Hasilnya, produk e-modul interaktif tentang konten makanan halal dan haram dapat dikatakan berhasil.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada pembahasan hasil penelitian, dirumuskan berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan. Berikut akan ijabrkan mengenai hasil penelitian.

1. Proses pengembangan *e*-modul interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran fiqh materi makanan halal dan haram di kelas VI di MIS As’adiyah No. 29 wele kabupaten wajo.

Penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi model pengembangan *ADDIE* yang memiliki lima langkah, penelitian ini dimulai dengan peneliti melakukan observasi kurikulum yang digunakan, kebutuhan peserta didik, menggunakan *e*-modul interaktif dan proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas VI MIS As’adiyah No. 29 Wele kabupaten wajo. *e*-modul interaktif yang dikembangkan berisi teks, gambar dan link video menggunakan aplikasi *Canva*.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Kegiatan analisis ini meliputi analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik dan materi dilakukan di MIS As’adiyah No. 29 wele kabupaten wajo sebagai langkah awal dalam pengembangan produk. Kemudian dilanjutkan

dengan studi Pustaka, yakni mengkaji teori dan hasil penelitian yang relevan Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yakni.

Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Dwi Novitasari dan Emy Yunita Rahma Pratiwi. Dalam penelitiannya dengan judul “*E-Modul* interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada sekolah dasar”. Hasil penelitian menunjukkan presentase rata-rata 95,87% dari hasil validasi ahli materi dan media dan hasil validasi modul ajar mendapat presentase 93% sehingga dapat dikatakan sangat layak. Serta hasil dari angket respon siswa menunjukkan rata-rata presentase 91,71% masuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan untuk penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti memperoleh 89% dalam kategori layak dari hasil validasi ahli media. Dan hasil validasi ahli materi 97,5% kategori sangat layak meskipun hasil dari validasi media dan materi tergolong layak namun masih ada beberapa materi dan media yang harus ditambah.

Penelitian yang dilakukan peneliti saat ini memiliki presentase hasil validasi media dan materi yang cukup mirip dengan hasil penelitian oleh Aulia Dwi Novitasari dan Emy Yunita Rahma Pratiwi dimana termasuk kategori sangat layak.

Perbedaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini terlihat pada penelitian yang dilakukan oleh Aulia Dwi Novitasari dan Emy Yunita Rahma Pratiwi berfokus pada proses pengembangan *E-Modul* interaktif berbasis *Canva* untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada sekolah dasar dan berfokus untuk mengukur tingkat kevalidan, kelayakan suatu produk. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah berfokus pada pengembangan e-modul interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mate

pelajaran fiqih materi makanan halal dan haram dan mengukur Tingkat kevalidan, kepraktisan serta keefektifan e-modul interaktif.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif menggunakan aplikasi *Canva* layak dan baik untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa sudah ke dalam kriteria sangat valid, layak dan berkualitas sehingga sudah layak digunakan di dalam kelas.

b. Tahap Perencanaan (*Design*)

1) Penyusunan kerangka

Berdasarkan analisis materi pada tahap sebelumnya maka dibuat kerangka *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *Canva* untuk mempermudah penyusunan media pembelajaran, kerangka tersebut digambarkan dalam bentuk *storyboard*. Pembuatan *storyboard* ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan tampilan media yang dikembangkan.

c. Tahap Pengembangan dan Produksi (*Development and Production*)

Tahap pengembangan meliputi produksi media dan validasi produk.

1) Produksi Media

Setelah melalui tahap desain selanjutnya tahap produksi. Adapun aplikasi yang digunakan dalam pembuatan *e-modul* interaktif dengan bantuan aplikasi *Canva*. Kemudian diuji cobakan kepada peserta didik di kelas VI. *e-modul* interaktif ini dikembangkan ini berpotensi menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar dalam proses pembelajaran. Pendidik tak lagi menjadi sumber satu-satunya dalam kelas. Peran pendidik sekedar membimbing, memfasilitasi sehingga siswa dapat belajar secara aktif.

2) Validasi dan Revisi

Untuk membuat produk *e-modul* interaktif pertama dapat digunakan *E-modul* interaktif dikaji oleh ahli media dan ahli materi dengan

mengkonfirmasi kelayakan atas dukungan orang yang berkompeten dibidangnya Pada ahli media mengevaluasi kelayakan media yang telah dikembangkan sedangkan ahli materi mengevaluasi isi materi dalam e-modul interaktif menggunakan aplikasi *Canva*. Dalam media divalidasi oleh dosen multimedia pembelajaran dari IAIN Parepare. Ahli media memvalidasi aspek tampilan dan isi, aspek penggunaan, aspek pemanfaatan. Sedangkan ahli materi divalidasi oleh dosen yang menguasai materi yang akan dikembangkan adapun aspek yang divalidasi adalah aspek pembelajaran dan aspek materi. Penilaian kelayakan produk yang dikembangkan dengan memberikan catatan pada kolom evaluasi yang disediakan pada slip konfirmasi setiap validator.

a) Uji Kevalidan Produk

(1) Validasi Media

Bapak Ali Rahman, S.Ag., M.Pd., melakukan tahap validasi media. Dia berasal dari perguruan tinggi terkemuka di Sulawesi Selatan dan juga mengajar di Program Pascasarjana IAIN Parepare. Sebagai hasil dari berbagai pertimbangan, peneliti berkonsultasi dengan validator. Di antaranya termasuk:

- (a) Aktif sebagai dosen tetap di IAIN Parepare, sehingga memiliki keahlian dalam bidang pendidikan agama Islam yang sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran di mana siswa dan guru berinteraksi secara logis baik di dalam maupun di luar kelas.
- (b) Memiliki latar belakang akademik dalam bidang pendidikan agama Islam berbasis teknologi.
- (c) Mengampuh beberapa mata kuliah di program pascasarjana IAIN Parepare yang berkaitan dengan teknologi. Di antaranya adalah kemajuan teknologi PAI.

Aspek tampilan dan isi, aspek penggunaan, dan aspek pemanfaatan merupakan tiga komponen utama lembar validasi ahli media. Proses validasi media ini dilakukan pada tanggal 18 Juli 2023.

(2) Validasi Materi

Ibu Dr. Hj. Marhani, LC., M.Ag., seorang dosen di IAIN Parepare, bertanggung jawab atas tahap validasi materi. Sebagai hasil dari berbagai pertimbangan, peneliti berkonsultasi dengan validator. Di antaranya termasuk:

- (a) Menjadi dosen tetap di IAIN Parepare dan memiliki kompetensi dalam ilmu hukum Islam, termasuk ilmu fiqh.
- (b) Memiliki latar belakang akademik yang relevan dengan materi pelajaran.

Secara umum, lembar validasi ahli materi terdiri dari dua aspek pembelajaran dan aspek materi. Pada tanggal 19 Juli 2023, validator yang bersangkutan menyelesaikan proses validasi materi ini.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi pengembangan emodul interaktif menggunakan aplikasi *Canva* peneliti menggunakan lembar observasi keterlaksanaan dan diberikan dua observer dengan tujuan utama untuk melihat tingkat kepraktisan emodul interaktif menggunakan aplikasi *Canva*. Observasi dilakukan dua kali pertemuan di kelas VI yang dibagi menjadi uji skala kecil sebanyak 7 peserta didik dan uji skala besar sebanyak 13 peserta didik.

Setelah melakukan observasi keterlaksanaan selanjutnya uji keefektifan produk emodul interaktif menggunakan aplikasi *Canva*, peneliti memanfaatkan empat instrumen yaitu tes hasil belajar, lembar observasi peserta didik, lembar observasi pendidik, dan respon peserta didik. Untuk aktivitas dilakukan sebanyak dua kali yaitu satu kali pertemuan di untuk kelompok kecil dan satu pertemuan untuk kelompok besar. Ditiap pertemuan peneliti ketika menerapkan produk

yang dikembangkan diamati oleh dua observer. Observer memberikan penilaian kepada peneliti melalui lembar observasi aktivitas pendidik untuk menganalisa tingkat keefektifan produk.

Menurut Sujono, argumen Mayer, yang teorinya berdasarkan pada tiga asumsi dasar proses pembelajaran: saluran ganda, kapasitas terbatas, dan pemrosesan aktif, menguatkan penelitian saat menggunakan aplikasi Canva ini untuk mengembangkan e-modul interaktif. Manusia memiliki dua saluran untuk menerima informasi: pendengaran untuk menerima informasi melalui suara dan penglihatan untuk menerima informasi melalui objek yang dilihat. Saluran ganda ini dapat digunakan bersamaan guna membantu manusia memaksimalkan sistem kerja memori mereka. Selain itu, jumlah informasi yang diterima manusia saat ini terbatas, atau salah satu saluran tidak dapat menampung semua informasi. Untuk menghindari membebani salah satu saluran, keduanya harus bekerja sama untuk mengurangi jumlah informasi yang dikirim.

Mayer memperkuat peran dan posisi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, yang telah melewati berbagai validasi dan uji coba pada materi makanan halal dan haram. Media pembelajaran ini memiliki kemampuan untuk mengaktifkan kedua saluran penerima informasi siswa, yaitu saluran audio visual dan audio. Dengan menggunakan pendengaran dan penglihatan, peserta didik akan mendapatkan lebih banyak informasi. Peserta didik juga melihat apa yang mereka dengarkan di sisi lain, sehingga pemahaman mereka lebih luas.⁷⁰

Dimungkinkan bagi siswa untuk menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berkat media pembelajaran yang dikembangkan ini. Guru tidak lagi

⁷⁰Herman Dwi Sujono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), h.24.

menjadi satu-satunya sumber di kelas. Mereka sekarang hanya perlu membimbing, mengarahkan, dan memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif.

Semua media pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahan berikut adalah beberapa keunggulan dan kelemahan media pembelajaran:

- 1) Keunggulan media pembelajaran E-Modul interaktif menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran fiqih:
 - a. Media pembelajaran ini bersifat interaktif berisi teks, gambar, audio, dan juga video serta animasi.
 - b. Fitur-fitur tersedia secara gratis ini pasti adalah cara yang bagus untuk membuat presentasi yang menarik tanpa mengeluarkan biaya tambahan.
 - c. Konten media yang ditampilkan sangat beragam siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
 - d. Media ini sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan intruksi khusus untuk menggunakannya.
 - e. Media pembelajaran ini dapat diakses dari berbagai perangkat. Aplikasi ini cocok digunakan bahkan untuk pemula.
 - f. Media ini memudahkan pengguna dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan seperti pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi dan lain sebagainya yang disediakan dalam Canva.
 - g. Tersedia berbagai macam template yang siap di edit dan mudah untuk disesuaikan dengan keinginan pengguna.
 - h. Mudah diakses melalui Android ataupun Iphone hanya dengan mendownload aplikasi ini mudah diakses oleh semua orang.
- 2) Kelemahan media pembelajaran E-Modul interaktif menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran fiqih:

- a. Kemampuan Offline Terbatas: Meskipun Canva dapat digunakan secara offline, Sebagian besar membutuhkan koneksi internet untuk beroperasi. Namun koneksi terputus, kemampuan untuk bekerja akan terbatas.
- b. Ada sejumlah template yang dapat dibeli melalui aplikasi Canva ini.
- c. Terkadang desain yang dipilih mirip dengan desain lain, baik dalam template, gambar atau warnanya.
- e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

evaluasi prosedur akhir pengembangan model ADDIE yang dilanjutkan. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir model ADDIE. Konsep pengembangan model ADDIE menyarankan bahwa tahap evaluasi dapat dilakukan kapan saja selama pengembangan produk dengan tujuan melakukan penyesuaian. Salah satu pilihan untuk evaluasi adalah dengan menggunakan kuesioner. Evaluasi tersebut meliputi persepsi atau tanggapan siswa terhadap bahan ajar dan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran, masukan dan saran dipilih berdasarkan relevansinya dan dijadikan dasar untuk merevisi atau menyempurnakan produk akhir. Penyempurnaan produk berikut ini dilakukan sebagai tanggapan atas saran dan tanggapan kedua validator:

1) Validator Media

Tabel 4.17 Saran/Tanggapan Validator Media

No	Saran/Tanggapan	Perbaikan
1	Ukuran Font diperbesar	Ukuran font telah diperbesar sehingga dapat dibaca dengan jelas oleh peserta didik
2	Materi gunakan ukuran font 18-20 pt, konsisten menggunakan jenis dan ukuran pad sub.	Ukuran font pada materi telah diperbaiki dan telah konsisten penggunaan jenis dan ukuran pada sub materi

3	Kelemahan media hanya online, usahakan versi offline	Telah disediakan <i>e</i> -modul versi offline
4	Ukuran font pada footer diperkecil	Ukuran font pada footer telah diperbesar

2) Validator Materi

Tabel 4.18 Saran/Tanggapan Validator Materi

No	Saran/Tanggapan	Perbaikan
1	Tambahkan contoh makanan halal dan haram	Telah ditambahkan contoh makanan halal dan makanan haram
2	Materinya cukup padat	Materi yang disusun telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

2. Kualitas e-modul interaktif menggunakan aplikasi *Canva* pada mata Pelajaran fiqh materi makanan halal dan haram di kelas VI di MIS As'adiyah No.29 Wele Kabupaten Wajo

Hasil uji kevalidan media pembelajaran ini yaitu berupa uji kevalidan materi dan uji kevalidan media yang dilakukan sebelum proses uji coba lapangan kecil dengan hasil sebagai berikut:

a. Validasi Media

Pada tahapan uji validasi media diperoleh persentase 89%. Namun masih terdapat beberapa saran dari validator sehingga masih perlu dilakukan revisi dan perbaikan sebelum dilakukan ujicoba kepada peserta didik baik dalam skala kecil maupun skala besar.

b. Validasi Materi

Pada tahapan uji validasi materi diperoleh persentase 97.5 angka ini berada pada skala sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa materi pada aspek pembelajaran dan materi, media pembelajaran ini sudah baik dan layak untuk diujicobakan

Kemudian pada proses pengujian kepraktisan produk didapatkan hasil rata-rata keterlaksanaan yang diberikan oleh kedua observer adalah 1:0.8 atau ($0,5 \leq M \leq 1,5$) serta media pembelajaran E-Modul interaktif menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran fiqih memenuhi kriteria praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya digunakan untuk menguji keefektifan produk media pembelajaran E-Module interaktif pada mata pelajaran Fiqih Islam. Produk tersebut dikatakan efektif apabila terpenuhi paling sedikit tiga dari empat kriteria efektivitas, yaitu: tes hasil belajar, kegiatan pendidik, kegiatan peserta didik dan angket respon siswa. Hasil analisis instrumen efektivitas peneliti secara keseluruhan menunjukkan bahwa skor yang diperoleh semuanya memuaskan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran E-Module interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran fiqih efektif.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Beberapa kesimpulan dapat dibuatkan uraian hasil penelitian dan pembahasan dibab sebelumnya.

1. Proses pengembangan media pembelajaran E-Modul interaktif menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran fiqh ini dikembangkan dengan pendekatan model ADDIE dengan terlebih dahulu melakukan analisis tentang kebutuhan peserta didik lokasi penelitian, setelah itu dilakukan desain media pembelajaran, kemudian dilakukan pengembangan media kemudian di implementasikan dan terakhir adalah proses evaluasi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk. Link produk <https://heyzine.com/flip-book/fb152dfb69.html>
2. Uji validitas media dilakukan dengan melakukan uji keabsahan sebanyak dua kali dan hasilnya 89 persen dinilai memuaskan. Tahap uji validasi materi menghasilkan skor rata-rata sebesar 97,5 yang tergolong memuaskan. Uji kepraktisan produk diketahui bahwa media pembelajaran E-Module interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva pada mata pelajaran fiqh memenuhi syarat praktis untuk digunakan dalam dunia pendidikan, dengan rata-rata hasil kinerja yang diberikan oleh kedua pengamat adalah $1:1,58 = 0,8$ atau $(0,5 \text{ M } 1.5)$. Uji keefektifan produk berupa tes hasil belajar dengan hasil menunjukkan 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi 0,7 (N-gain) ≥ 1 . Hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media pembelajaran E-Modul interaktif menggunakan aplikasi Canva pada mata

pelajaran fiqih efektif digunakan di dalam pembelajaran. Kemudian pada hasil observasi aktivitas peserta didik adalah 90 yang termasuk kategori 76-100% yakni sangat aktif. Kemudian hasil observasi aktivitas guru menunjukkan rata-rata persentase aktivitas guru dari dua kali pertemuan sebesar 92.86%. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan produk media pembelajaran E-Modul interaktif menggunakan aplikasi Canva pada mata pelajaran fiqih berlangsung sangat baik. Serta hasil angket respon peserta didik menunjukkan hasil rata-rata 99,38%. Selanjutnya mengenai kriteria angket respon peserta didik maka terlihat bahwa rata-rata dari hasil analisis tersebut berada pada kategori 81%-100% dengan kriteria “sangat aktif”.

B. Implikasi

Kesimpulan berikut dapat diambil dari temuan penelitian ini:

1. Minat belajar siswa dapat tumbuh selama proses pembelajaran bila media pembelajaran yang sesuai digunakan bersamaan dengan materi yang diajarkan.
2. Perlu dilakukan analisis terhadap kurikulum, karakteristiknya, dan pemilihan media yang tepat pada saat membuat media pembelajaran.
3. Karena memberikan pembelajaran yang interaktif dengan suara, video, gambar, dan animasi yang menarik, maka media pembelajaran fiqih materi makanan halal dan haram digunakan untuk menggugah minat siswa terhadap mata pelajaran fiqih.
4. Semangat, motivasi, dan minat belajar siswa akan meningkat akibat pembelajaran interaktif.

C. Rekomendasi

Peneliti kemudian merekomendasikan temuan atau produk yang dihasilkan dari hasil penelitian, khususnya berupa media pembelajaran E-Module interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva untuk mata pelajaran fiqih. Aplikasi Canva juga harus digunakan selama proses pembelajaran, menurut para peneliti. Tesis ini dapat menjadi referensi atau titik tolak bagi penelitian tambahan dalam bidang penelitian dan pengembangan.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'anul Al-Karim
- Akbar S. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Akbar. Muhammad Irfan. “*Pengembangan Handout Pendidikan Agama Islam Berbasis Lingkungan Pada Peserta Didik Kelas XI SMK Latanro Enrekang,*” *Laporan Hasil Penelitian*, Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2018.
- Amir, Safan. dan Lif Khiru Ahmadi, *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran Surabaya* : Prestasi Pustaka Publisher, 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006.
- Asriadi, M. “*Pengembangan Modul Fisika Dasar 1 Terintegrasi Al-Qur'an pada Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*”, Skripsi Makassar: UIN Alauddin Makassar, 2018.
- B. Uno, Hamzah. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Departemen Agama RI. *Sistem dan Prosedur Penetapan Fatwa Produk Halal Majelis Ulama Indonesia*. Jakarta: 2013.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: PT. Sygma Examedia Arkanleema, 2010.
- Dewi, Made Sri Astika. Nyoman Ayu Putri Lestari. “*Interaktif Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa*”, dalam *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 4 No. 3 Oktober 2020.
- Fahmiayumtari, Nabila. “*Hukum Islam tentang Makanan dan Minuman*” diakses pada tanggal 21 juni 2023 https://www.academia.edu/27647367/Hukum_Islam_Tentang_Makanan_dan_Minuman
- Fahmidah, Aufa Nur. “*Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Interaktif Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 5 Tulungagung*”, Skripsi UIN Satu Tulungagung:2021.
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan, Research & Development Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil, Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*.
- Husniah, Mahirotul. *Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Turen*, Program Pascasarjana Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2018.
- Kahfi, Askhabul. “*Pengembangan Modul Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Siswa Kelas X SMAN 8 Maros*”, Skripsi Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2018.

- Karlina, Isna Nisha. *Cara Menggunakan Canva untuk Desain Menarik* diakses pada tanggal 09 Oktober 2021 dari <https://qwords.com/blog/caramenggunakan-Canva/>.
- Kurniawan, Citra. Dedi Kuswadi, *Pengembangan E-modul sebagai Media Literasi Digital pada Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Acamedia Publication, 2021.
- Lestari. Cece Fitri. “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Creative Problem Solving Berbasis Caring Community Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Siswa*,” Tesis.
- Leviasari, Riqqah Azzahra. “*Pengaruh Fitur Aplikasi Canva terhadap Kreativitas Desain Komunikasi Visual Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya*,” *Laporan Hasil Penelitian*, Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2021.
- Ma'rifatul, Syafutri. And Imanah, Ulil Nurul And Putri, Rizky Oktaviana Eko *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Cashier Mathematics (Camath) Berbasis Android Menggunakan Adobe Animate Cc 2018 Pada Materi Aritmatika Sosial*, 2020.
- Manik, M. Rikwan ES. dan Muhammad Zuhrsyan, “*Makanan Halal dan Makanan Haram dalam Perspektif Fikih Muamalah*”, dalam *Jurnal Hukum Kaidah*. Volume 22, No. 1.
- Mardan, Azizah. *Pengembangan Media Pembelajaran Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kelas IV SDN 158 Mundan Enrekang*, Tesis Parepare: IAIN Parepare, 2019.
- Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra CendekiaPress, 2008.
- Mardhiyana, Dewi. and Nur Baiti Nasution, ‘*Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Matematika Menggunakan E-Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*’, *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan 2018*.
- Masykur dan Siti Solekhah, Tafsir Qur'an Surah Al- Alaq Ayat 1 Sampai 5 (Perspektif Ilmu Pendidikan, *Jurnal Studi Keislaman*, Volume 2, No. 2 Juli 2021).
- Mudloafar, Ali, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Islam*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Najuah. Pristi Suhendro Lukitoyo. Winna Wirianti, *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Nieveen, N. *Prototyping to Reach Product Quality* dalam Plomp, T; Nieveen, N., Gustafson, K., Branch, R. M., & van den Akker, J (eds). *Design approaches and tools in education and training*. (London: Kluwer Academic Publisher, 1999).
- Nizamuddin, *Penelitian Berbasis Tesis dan Skripsi Disertai Aplikasi dan Pendekatan Analisis Jalur*, Medan: Pantera Publishing, 2020.
- Noviatarani, Aulia Dwi. Emy Yunita Rahma Pratiwi. “*E-Modul interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada Sekolah*

- Dasar”, dalam *Jurnal Innovative: Journal of Social Science Research*, Volume 3, Nomor 3 2023.
- Pelangi, Garris. “Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, dalam *Jurnal Sasindo Unpam*, Volume. 8, No. 2 (2020).
- Pemimaizita, "Pengembangan E-modul Berbasis Canva pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas Xi MAN 1 Bungo", *Jurnal Pendidikan Matematika Mat-Edukasia*, Volume.7, Nomor. 1 April 2022.
- Prasetya, I Gede Agus Saka. “Pengembangan E-modul pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model Problem Based Learning di SMK N 2 Tabanan,” dalam *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Volume. 14, No. 1 2017.
- Prastowo, Andi. “*Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*”. Jakarta: Diva Press, 2015.
- Presiden Republik Indonesia, “*Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*,” Produk Hukum ‘UU 14-2005 Guru dan Dosen.Pdf’.
- Priyanthi, Kadek Aris. and Dkk, “Pengembangan E-modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Singaraja),” *Jurnal KARMAPATI*, Volume. 6, No. 1 2017.
- Noviatasari, Aulia Dwi. Emy Yunita Rahma Pratiwi. “E-Modul interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Innovative: Journal Of Social Science Research*, Volume 3, Nomor 3 2023.
- Putri, Riska Susila. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh, *Skripsi Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 2019.
- Putri, Susila. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di Sma Negeri 2 Banda Aceh, Skripsi...*
- Rochmad, “Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika,” dalam *Jurnal Kreano*, volume 3, No. 1 Juni 2012.
- Sa'idah, Yayat Ruhiat dan Sholih. “Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume. 13, Nomor. 1 April 2022..
- Salsabila, Shafira Putri. Moh. Balya Ali Syaban. “Pengembangan E-modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal BasicEdu*, Volume. 6, Nomor. 5 2022.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010).
- Shidiq, Ricu. dan Najuah, “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar”, dalam *Jurnal Pendidikan Sejarah* 1, Volume 9 No. 1 januari 2020.

- Soleha, Aina. “*Hikmah Memakan Makanan Halal*”, diakses pada tanggal 21 juni 2023 dari <https://www.scribd.com/document/503007800/Hikmah-Memakan-Makanan- Halal#>
- Suarsana, I M. "*Pengembangan E-modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa*", *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, Volume 2. Nomor 2 Desember 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitati Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sujono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif* , Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Sulistiyawatia, Nurani. Esmar Budi, and Siswoyo Siswoyo, "*Pengembangan E-modul Fisika Tegas (Tegangan, Regangan, Dan Modulus Young) Berbasis Android Dengan Pendekatan Inquiry Based Learning Pada Materi Elastisitas Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*", Volume VIII (Desember 2019), *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*.
- Suryadi, Pande Gede Erick. Ketut Agustini, and Nyoman Sugihartini, "*Pengaruh E-modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Desain Komunikasi Visual Di Smk Negeri 1 Sukasada*", *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Volume 6. Nomor 1 Maret 2017.
- Thabroni, Gamal. *Pengertian Desain Produk, Tujuan, Fungsi & Pendapat Ahli*, Artikel Online Diakses dari Serupa.id <https://serupa.id/pengertian-desain-produk-tujuan-fungsi-pendapat-ahli/> 2019. pada tgl 23 September 2022 pada pukul 08.32.
- Triyomo, Slamet. *Dinamika Penyusunan E-modul*, Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020.
- Usman. *Ragam Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2021
- Usman, “*Dinamika Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pada Lembaga Pendidikan Tinggi*” dalam *Jurnalisa*. Volume 03 No. 1/Mei 2018
- Wibowo, Dwi Edi. dan Benny Diah Mandusari, “*Pengaruh Labelisasi Halal terhadap Keputusan Pembelian oleh Konsumen Muslim terhadap Produk Makanan di Kota Pekalongan*”. Dalam *Jurnal Indonesia Journal of Halal*.



LAMPIRAN 1

Surat Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian dari Kampus

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Amal Bakti No. 8 Sorowang, Kota Parepare 91132 Telpun (0421) 21307, Fax (0421) 24494
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-44/In.39/PP.00.9/PPS 05/07/2023
Lampiran :
Perihal : Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian
14. Juli 2023

Yth. Bapak Bupati Wajo
Cq. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
(KESBANGPOL)

Di
Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : ST. RAHMAH
NIM : 2020203586108009
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo.

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan Juli sampai September Tahun 2023.

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.


Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19720703 199803 2 001

LAMPIRAN 2

Surat Rekomendasi Penelitian KesBangPol


PEMERINTAH KABUPATEN WAJO
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Rusa No. 17 Telepon (0485) 22330 Sengkang 90911
Email: bakesbangpolkabwajo@yahoo.com

REKOMENDASI PENELITIAN
NOMOR : 070 / 292 / KESBANGPOL

Membaca : surat permohonan **ST. RAHMAH** tanggal 12 Juli 2023 tentang Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian.

Dasar :

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Surat Keterangan Penelitian.
2. Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah dan Lembaga Lain Pemerintahan Kabupaten Wajo
3. Peraturan Bupati Wajo Nomor 33 Tahun 2013 tentang Pendelegasian Sebagian Kewenangan Bupati Mengenai Penandatanganan Pertinandan Non Perizinan kepada Penanaman Modal Kabupaten Wajo.
4. Peraturan Bupati Wajo Nomor 188 Tahun 2019 tentang Tugas Pokok, Fungsi dan Rincian Tugas Jabatan Struktural Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Wajo.

Memperhatikan : Surat dari Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor: B-454/ln.39/PP.00.9/PPS.05/07/2023 Tanggal 12 Juli 2023 Perihal : *Permohonan Rekomendasi Izin Penelitian*.

Setelah membaca maksud dan tujuan Penelitian yang tercantum dalam surat permohonan tersebut, maka pada prinsipnya pihak Pemerintah Kabupaten Wajo tidak keberatan memberikan Rekomendasi kepada yang bersangkutan untuk melaksanakan Penelitian / Pengumpulan Data / Wawancara / Praktek Lapangan di Daerah / Instansi dalam rangka penyusunan TESIS dengan judul :

" PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA PEMBELAJARAN FIQH KELAS VI DI MIS AS'ADIYAH NO. 29 WELE KABUPATEN WAJO "

Dengan ketentuan :

1. Sebelum melaksanakan Penelitian, terlebih yang menerbitkan Surat Izin Penelitian.
2. Sebelum dan sesudah melaksanakan Penelitian harus melaporkan diri kepada pemerintah setempat dan instansi yang bersangkutan.
3. Penelitian tidak menyimpang dari Rekomendasi yang diterbitkan oleh Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Wajo, semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
4. Mentaati semua perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat-istiadat setempat.
5. Menyerahkan 1 (satu) berkas hasil Penelitian kepada Bupati Wajo Up. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Wajo.
6. Rekomendasi ini tidak dapat dipergunakan untuk memungut dana di masyarakat atau instansi pemerintah. Demikian Rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tambahan

1. Bapek Bupati Wajo (sebagai laporan) di Sengkang
2. Kepala Dinas PMPTSP Kab. Wajo di tempat
3. Arsp.

Ditetapkan di : Sengkang
Pada Tanggal : 13 Juli 2023


Kepala Badan
Dra. SONI BALSAL, M.Si
Pangkat : Pembina Tingkat I
NIP : 19671231 198903 1 006

LAMPIRAN 3

Surat Izin Penelitian dari Daerah

PTSPWJ IP1068311


PEMERINTAH KABUPATEN WAJO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan Jerid, Ahmad Yani Nomor 33, Telp. / Fax. (0485) 323549, Sengkang (90914) Provinsi Sulawesi Selatan
Website : dpmptsp.wajokab.go.id, Email : dpmptsp.wajokab@gmail.com

IZIN PENELITIAN / SURVEY
NOMOR : 2652/IP/DPMTSP/2023

Membaca : Surat Permohonan **ST. RAHMAH** Tanggal **20 Juli 2023** Tentang Penerbitan Izin Penelitian/Survey

Mengingat :

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 138 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
3. Peraturan Bupati Wajo Nomor 6 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan Berusaha, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Wajo
4. Peraturan Bupati Wajo Nomor Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan.

Memperlihatkan :

1. Surat dari INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PARE-PARE INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PARE-PARE Nomor : B-454/In.39/PP.00.9/PPS.05/07/2023 Tanggal 7 Desember 2023 Perihal IZIN PENELITIAN
2. Rekomendasi Tim Teknis Nomor **02716/IP/TIM-TEKNIS/VII/2023** Tanggal **20 Juli 2023** Tentang Penerbitan Izin Penelitian / Survey

Menetapkan :

Memberikan IZIN PENELITIAN / SURVEY Kepada :

Nama : **ST. RAHMAH**
Tempat/Tanggal Lahir : **Wele, 17 Desember 1995**
Alamat : **Desa wele kecamatan belawa kabupaten wajo, Kecamatan Belawa**
Perguruan Tinggi/Lembaga : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PARE-PARE**
Jenjang Pendidikan : **S2**
PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA MATA
PELAJARAN FIQH KELAS VI DI MIS AS'ADIYAH NO.
29 WELE KABUPATEN WAJO
Judul Penelitian : **DI MIS AS'ADIYAH NO. 29 WELE KABUPATEN WAJO**
Lokasi Penelitian : **DI MIS AS'ADIYAH NO. 29 WELE KABUPATEN WAJO**
Jangka Waktu Penelitian : **20 Juli 2023 s/d 30 September 2023**

Untuk hal ini tidak merasa keberatan atas pelaksanaan Penelitian/Survey dimaksud dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian harus melaporkan diri kepada pemerintah setempat dan instansi yang bersangkutan
2. Penelitian tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan, semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati semua perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat-istiadat setempat.

Ditetapkan di : **Sengkang**
Pada Tanggal : **21 Juli 2023**

Ditandatangani secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU,



H. NARWIS, S.E., M.Si.
Pangkat : **PEMBINA UTAMA MUDA**
NIP : **196507151994031011**



No. Reg : 3682/IP/DPMTSP/2023
Retribusi : Rp.0.00

LAMPIRAN 4

Surat Keterangan Telah Meneliti dari Sekolah

 MADRASAH IBTIDAIYAH NO. 29 WELE
KECAMATAN BELAWA KABUPATEN WAJO
Alamat : Jl. Kemakmuran Wele 2 pos 90953

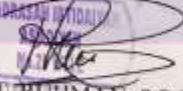
SURAT KETERANGAN
Nomor. 020/MIS.29/AS/C/IX/2023


Yang bertanda tangan di bawah ini kepala MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo menerangkan bahwa :

Nama	: ST. RAHMAH
NIM	: 2020203886108009
Jurusan/Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Universitas /Lembaga	: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare
Judul Penelitian	: "Pengembangan <i>E-Modul</i> Interaksi Menggunkan Aplikasi <i>Canva</i> pada Pembelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo"

Yang tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo mulai tanggal 7 Agustus sampai 26 September.

Demikian surat keterangan ini dibuat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wele, 29 September 2023
Kepala Madrasah

ST. RUHMAN, S.Pd.I., MM.
NIP. 19661231 200501 1 029



LAMPIRAN 5

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PENDIDIK

“Pengembangan *E-Modul* Interaksi Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As’adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo”

Mata Pelajaran : Fiqih

Materi Pokok : Makanan halal dan haram

Kelas/Semester : VI/Ganjil

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan bapak/ibu untuk memberikan penilaian dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan berdasarkan rubrik penilaian lembar observasi aktivitas pendidik.
2. Tujuan dari penyebaran lembar ini adalah: untuk mengetahui aktivitas pendidik selama pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* interaktif dengan materi makanan halal dan haram.
3. Mohon bapak/ibu untuk memberikan tanda tangan diakhir lembar observasi aktivitas pendidik.

B. Data Pribadi Observer

1. Nama :
2. NIP :
3. Pekerjaan :
4. Instansi Asal :

B. Keterangan

- 0 : Tidak Terlaksana (TT)
1 : Terlaksana (T)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Hasil	
		0	1
I	Kegiatan Awal		
1	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam		
2	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar		
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik		
4	Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik		
5	Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran		
6	Guru memberikan penjelasan secara umum tentang materi yang terdapat pada e-modul interaktif materi makanan halal-haram		
II	Kegiatan Inti		
1	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dengan menggunakan e-modul interaktif materi makanan halal-haram		
2	Guru membimbing peserta didik untuk memahami materi pembelajaran		
3	Guru menciptakan suasana yang nyaman serta bisa membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar		
4	Guru memperhitungkan alokasi waktu dalam menerapkan e-modul interaktif		
III	Kegiatan Penutup		
1	Guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran		
2	Guru membimbing peserta didik dalam tahap menyelesaikan soal tes hasil belajar		
3	Guru mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam mengisi angket		
4	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik		

Wajo,
Observer

.....

No	Nama	Aspek yang Diamati																		Jumlah
		A		B		C		D		E		F		G		H		I		
		0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	
8	Erdiansah																			
9	Muh. Deril																			
10	Muh. Fatihur Rezki																			
11	Muh. Hasbi Maulana																			
12	Muh. Maruf																			
13	Muhammad Ramadan																			
14	Muhammad Reski																			
15	Mutmainnah																			
16	Naurah Ulfairah																			
17	Nayla Fitri Ramadan																			
19	Nursahidah																			
20	Rabiatul Asifah																			

Aspek yang Diamati

- A = Peserta didik menjawab salam
- B = Peserta didik berdoa sebelum belajar
- C = Peserta didik secara bergantian menjawab kehadiran
- D = Peserta didik secara aktif mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalamannya
- E = Peserta didik menyimak kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru
- F = Peserta didik menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru tentang materi yang terdapat pada *e*-modul interaktif materi makanan halal-haram
- G = Peserta didik mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dengan menggunakan *e*-modul interaktif materi makanan halal-haram
- H = Peserta didik menyelesaikan soal tes hasil belajar
- I = Peserta didik menyelesaikan pengisian angket setelah menggunakan *e*-modul interaktif

Wele,
Observer

.....

LAMPIRAN 7

LEMBAR OBSERVASI PENGAMATAN KETERLAKSANAAN

“Pengembangan *E-Modul* Interaksi Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As’adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo”

Mata Pelajaran : Fiqih
Materi Pokok : Makanan halal dan haram
Kelas/Semester : VI/Ganjil

A. Petunjuk Pengisian

Untuk mengetahui keterlaksanaan *e-modul* interaktif materi makanan halal-haram, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk mengamati kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan produk *e-modul* interaktif materi makanan halal-haram serta memberikan tanda (√) pada instrumen yang telah disediakan.

B. Keterangan Kolom Pengamatan

0: Tidak Terlaksana (TT)

1: Terlaksana (T)

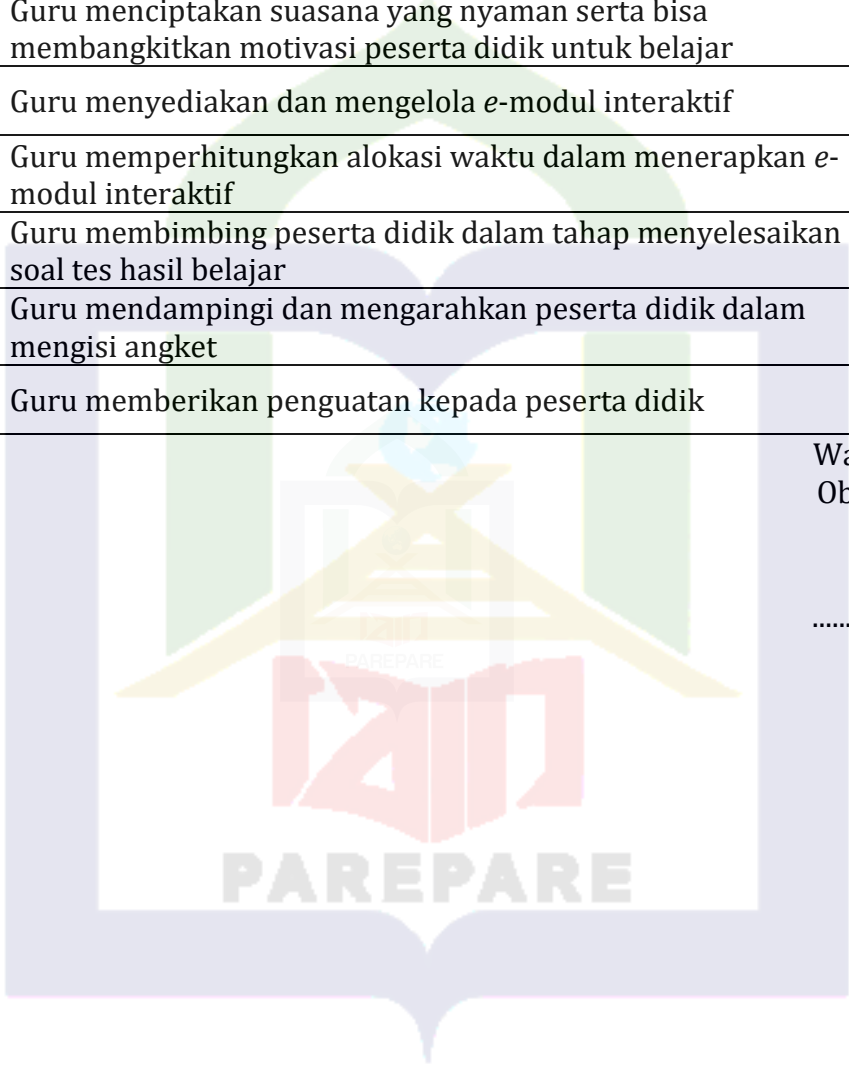
C. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Hasil Pengamatan	
		0	1
I	Penggunaan <i>e-modul</i> interaktif		
1	Fase pengenalan <i>e-modul</i> interaktif kepada peserta didik		
2	Fase mengarahkan peserta didik untuk belajar		
3	Fase membimbing peserta didik secara individu		
4	Fase mengecek kesiapan belajar peserta didik		
II	Interaksi		
1	Interaksi pendidik dengan peserta didik dan antar peserta didik dengan peserta didik lainnya		
2	Keaktifan peserta didik memahami <i>e-modul</i> interaktif secara individu		
3	Keaktifan peserta didik menyampaikan pendapat tentang		

	makanan halal-haram		
4	Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan soal tes hasil belajar		
5	Keaktifan peserta didik dalam mengisi angket		
III	Prinsip Reaksi		
1	Guru menciptakan suasana yang nyaman serta bisa membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar		
2	Guru menyediakan dan mengelola <i>e</i> -modul interaktif		
3	Guru memperhitungkan alokasi waktu dalam menerapkan <i>e</i> -modul interaktif		
4	Guru membimbing peserta didik dalam tahap menyelesaikan soal tes hasil belajar		
5	Guru mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam mengisi angket		
6	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik		

Wajo,
Observer

.....



LAMPIRAN 8

LEMBAR ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

“Pengembangan *E-Modul* Interaksi Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As’adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo”

Mata Pelajaran : Fiqih
Materi Pokok : Makanan halal dan haram
Kelas/Semester : VI/Ganjil

A. Petunjuk Pengisian

- 1). Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon anda terhadap pengembangan *E-Modul* Interaksi Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Fiqih Kelas VI
- 2). Isilah angket ini berdasarkan hasil pemahaman anda
- 3). Berikanlah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda dengan ketentuan penilaian sebagai berikut:
 - 1 = sangat tidak setuju
 - 2 = tidak setuju
 - 3 = setuju
 - 4 = sangat setuju

Identitas Peserta Didik

Nama :

NISN :

Kelas :

B. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1	Materi yang disajikan dalam <i>e-modul</i> interaktif ini mudah saya pahami				
2	Saya dapat memahami kalimat yang digunakan dalam <i>e-modul</i> interaktif ini				
3	Materi dalam <i>e-modul</i> interaktif menurut saya disajikan secara berurutan				
4	Saya dapat mengikuti kegiatan belajar tahap demi tahap dengan mudah				
5	Dalam <i>e-modul</i> interaktif ini terdapat link				

	untuk mengerjakan soal latihan				
Aspek Media					
6	Desain cover/sampul <i>e</i> -modul interaktif ini menarik				
7	Perpaduan warna <i>e</i> -modul interaktif ini tepat				
8	Ukuran <i>font</i> /huruf memudahkan saya untuk membacanya				
9	Jenis huruf yang digunakan menurut saya sudah tepat				
10	Gambar dan video membantu saya dalam memahami materi				
11	Gambar yang ditampilkan sangat menarik				
12	Ikon navigasi/tombol memudahkan saya mengikuti pembelajaran				
13	Tampilan dan isi pada <i>e</i> -modul interaktif tidak membuat saya bosan				
14	Petunjuk penggunaan <i>e</i> -modul interaktif jelas				
Aspek Pemanfaatan					
15	Petunjuk penggunaan <i>e</i> -modul interaktif ini mudah saya pahami				
16	Saya dengan mudah memahami materi makanan halal-haram menggunakan <i>e</i> -modul interaktif ini				
17	Saya lebih mudah belajar dengan menggunakan <i>e</i> -modul interaktif ini				
18	Saya sangat tertarik menggunakan <i>e</i> -modul interaktif ini				
19	<i>e</i> -modul interaktif mudah untuk saya gunakan				
20	Adanya <i>e</i> -modul interaktif ini memudahkan saya belajar mandiri				

LAMPIRAN 9

INSTRUMEN SOAL

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c dan d di depan jawaban yang paling benar!

1. Arti makanan halal adalah...

- a. makanan baik
- b. makanan yang dibolehkan oleh agama
- c. makanan enak
- d. dilarang oleh agama

2. Makanan yang halal artinya makanan yang...dimakan.

- a. makruh
- b. dilarang
- c. Boleh
- d. haram

3. Contoh makanan halal...

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

4. Berikut ini yang bukan macam-macam makanan halal...

- a. Halal zatnya
- b. Benar cara mendapatkannya
- c. Harganya tidak mahal
- d. Halal cara memprosesnya

5. Seekor ikan air tawar ditemukan mati di dalam kolam tanpa sempat disembelih oleh pemiliknya. Berdasarkan kondisi tersebut, status ikan tersebut jika akan dikonsumsi adalah...

- a. halal
- b. haram
- c. makruh
- d. mubah

6. Seorang petani yang memiliki sawah sering mengkonsumsi belalang yang berhasil dia tangkap di sawahnya. Hukum belalang jika dikonsumsi adalah...

- a. halal
- b. haram
- c. makruh
- d. mubah

7. Perhatikan ayat berikut ini!

فَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمْ اللَّهُ حَلَالًا طَيِّبًا وَاشْكُرُوا لِعِمَّتِ اللَّهِ إِنَّ كُتُوبَكُمْ إِيَّاهُ تُعْبَدُونَ

Ayat tersebut merupakan perintah untuk...

- a. bertaqwa kepada Allah
b. rajin beribadah
8. Hikmah mengkonsumsi makanan halal adalah...
- a. kulit menjadi halus
b. sehat dan semangat untuk beribadah
9. Arti makanan haram adalah...
- a. baik
b. dibolehkan oleh agama
10. Perhatikan daftar pernyataan dibawah ini:
- (1) darah
(2) daging babi
(3) daging sapi
(4) nasi goreng
(5) jalgankote
- Makanan yang dinyatakan haram dalam QS. al-Maidah/5 ayat 3 adalah...
- a. (1) dan (2)
b. (1) dan (3)
- c. makan yang halal dan baik
d. menjaga kebersihan lingkungan
- c. menghambat penuaan dini
d. perut menjadi lebih kenyang
- c. sehat
d. makanan yang harus dihindari
- c. (4) dan (5)
d. (2) dan (5)
11. Dalam QS. al-Maidah/5 ayat 3 Allah mengharamkan bangkai. Yang dimaksud bangkai disini adalah...
- a. hewan mati yang sudah membusuk
b. hewan mati bukan karena disembelih
- c. hewan mati karena diterkam hewan buas
d. hewan mati karena disembelih tapi sudah bau
12. Makanan yang lezat namun dapat membahayakan kesehatan hukumnya adalah....
- a. sunnah
b. haram
- c. halal
d. Mubah

13. Makanan yang halal zatnya, tetapi didapatkan dengan cara batil atau tidak baik maka hukum makanan tersebut adalah....
- a. mubah
 - b. haram
 - c. halal
 - d. Makruh
14. Diantara hikmah diharamkan mengkonsumsi makanan yang haram adalah...
- a. tubuh akan menjadi gemuk
 - b. tubuh akan menjadi kuat dan sehat
 - c. akan menimbulkan bibit penyakit
 - d. membuat tubuh menjadi awet muda
15. Yang merupakan akibat makan yang diharamkan Allah yakni...
- a. diberi kemudahan rizkinya
 - b. tubuh sehat dan kuat
 - c. susah menerima kebenaran
 - d. tidak dimurkai Allah
16. Budi adalah seorang kepala keluarga, dan beliau setiap hari mendapatkan uang dengan cara mencuri dan dibelikan beras untuk dimakan anak-anaknya, bagaimanakah hukum makanan yang dimakan anaknya...
- a. mubah
 - b. haram
 - c. halal
 - d. Makruh
17. Anto ingin sekali memakan buah mangga yang ada di kebun tetangganya, tanpa sepengetahuan tetangganya tersebut, Anto mengambil 5 buah mangga lalu memakannya. Mangga merupakan makanan yang halal dimakan, Namun mangga yang dimakan oleh Anto menjadi haram sebab...
- a. cara memperolehnya
 - b. cara memakannya
 - c. cara mengolahnya
 - d. cara membersihkannya
18. Berikut ini merupakan akibat meminum khmar adalah....
- a. menghangatkan tubuh
 - b. daya ingat terganggu
 - c. Emosi menjadil stabil
 - d. Tubuh semakin kuat
19. Binatang yang haram dimakan karena bertaring adalah....
- a. harimau
 - b. babi
 - c. ular
 - d. bangkai
20. Dibawah ini yang tidak termasuk jenis binatang yang haram dimakan adalah....
- a. binatang yang haram dilarang membunuhnya
 - b. binatang yang mempunyai kuku tajam
 - c. binatang yang ada dilaut
 - d. binatang yang mempunyai taring

LAMPIRAN 10

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Satuan Pendidikan : MIS As'adiyah No. 29 Wele
 Mata Pelajaran/Tema : Fiqih
 Kelas/Semester : VI/Ganjil
 Materi Pokok : Ketentuan makanan halal dan haram dikonsumsi
 Alokasi Waktu : 2 JP X 35 Menit

<p>A. Kompetensi Dasar 3.1 Menganalisis ketentuan makanan halal dan haram dikonsumsi</p>	<p>G. Kegiatan Pembelajaran</p> <p>1. Pendahuluan</p> <p>a. Guru membuka pembelajaran dan mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar dan dilanjutkan orientasi produk kepada peserta didik.</p> <p>b. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan mengorganisasikan peserta didik untuk bersiap dalam belajar dengan menggunakan <i>e-modul</i> interaktif materi makanan halal-haram</p> <p>c. Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik</p> <p>d. Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran</p> <p>e. Guru memberikan penjelasan secara umum tentang materi yang terdapat dalam <i>e-modul</i> interaktif materi makanan halal-haram</p> <p>2. Inti</p> <p>a. Peserta didik secara aktif dan bersama-sama menyimak materi pembelajaran yang terdapat dalam produk <i>e-modul</i> interaktif materi makanan halal-haram.</p> <p>b. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan seputar materi yang terdapat dalam <i>e-modul</i> interaktif</p> <p>c. Guru membimbing secara intens dan individu kepada peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran</p> <p>3. Penutup</p> <p>a. Guru membimbing peserta didik secara bersama membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran</p> <p>b. Guru memberikan motivasi kepada</p>
<p>B. Tujuan Pembelajaran</p> <p>1. Mengidentifikasi penjelasan mengenai makanan halal haram</p> <p>2. Mengidentifikasi dasar hukum makanan halal-haram</p> <p>3. Mengidentifikasi macam-macam dan contoh</p> <p>4. Mengidentifikasi akibat mengkonsumsi makanan haram</p> <p>5. Mengidentifikasi hikmah mengkonsumsi makanan haram dan hikmah menghindari makanan haram</p>	
<p>D. Materi Esensi Ketentuan makanan halal dan haram dikonsumsi</p>	
<p>E. Metode Ceramah dan tanya jawab</p>	

	<p>peserta didik yang berkaitan dengan materi pembelajaran</p> <p>c. Peserta didik secara aktif dan bersama-sama menyelesaikan soal tes hasil belajar yang diberikan oleh guru.</p> <p>d. Guru mendampingi peserta didik untuk mengisi angket yang diberikan kepada peserta didik setelah mempelajari materi yang terdapat dalam <i>e-modul</i> interaktif</p> <p>e. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan <i>ice breaking</i> sebelum mengakhiri pembelajaran</p> <p>f. Guru memberikan penguatan positif kepada peserta didik untuk lebih mendalami materi pembelajaran dan mengakhiri pembelajaran serta menyampaikan rancangan pembelajaran pada pertemuan selaniutnva</p>
<p>F. Media/Sumber Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>E-Modul</i> Interaktif Kelas VI. 2. Laptop/Hp 3. Internet 4. Speaker 	<p>H. Penilaian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spiritual: pengamatan, observasi, jurnal 2. Sosial: pengamatan, observasi, jurnal 3. Pengetahuan: tulis

Mengetahui,
Kepala Madrasah

ST. RUHMAN, S.Pd.I., MM
NIP. 19661231 200501 1 029

Wele,

Guru Mata Pelajaran

ST. RAHMAH, S.Pd.
NIP

LAMPIRAN 11

REKAPITULASI HASIL AKTIVITAS PENDIDIK

No	Aspek yang dinilai	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Skor Total	Rata-Rata	%
		observer		observer				
		1	2	1	2			
I	KEGIATAN AWAL							
1	Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam	1	1	1	1	4	1	100
2	Guru mengajak peserta didik untuk berdoa sebelum belajar	1	1	1	1	4	1	100
3	Guru mengecek kehadiran peserta didik	1	1	1	1	4	1	100
4	Guru mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik	1	1	1	1	4	1	100
5	Guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	1	1	1	1	4	1	100
6	Guru memberikan penjelasan secara umum tentang materi yang terdapat pada <i>e</i> -modul interaktif materi makanan halal-haram	1	1	1	1	4	1	100
II	KEGIATAN INTI							
7	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dengan menggunakan <i>e</i> -modul interaktif materi makanan halal-haram	1	1	1	1	4	1	100

8	Guru membimbing peserta didik untuk memahami materi pembelajaran	1	1	1	1	4	1	100
9	Guru menciptakan suasana yang nyaman serta bisa membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar	1	1	1	1	4	1	100
10	Guru memperhitungkan alokasi waktu dalam menerapkan e-modul interaktif	1	1	1	1	4	1	100
III	KEGIATAN PENUTUP							
11	Guru membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan mengenai materi pembelajaran	1	1	1	1	4	1	100
12	Guru membimbing peserta didik dalam tahap menyelesaikan soal tes hasil belajar	0	1	0	1	2	0.5	50
13	Guru mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam mengisi angket	0	1	0	1	2	0.5	50
14	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik	1	1	1	1	4	1	100
Jumlah keseluruhan		12	14	12	14	52		
Rata-Rata Keseluruhan		0.86	1	0.86	1	3.71		
Rata-Rata Pertemuan		0,93		0,93				
Rata-Rata Persentase Aktivitas Pendidik								92.86

LAMPIRAN 12**REKAPITULASI HASIL AKTIVITAS PESERTA DIDIK**

No	Nama Peserta Didik	Pertemuan/ Observer		Skor Total	Rata-Rata	Keterangan
		1	2			
1	Adriansyah	6	6	12	67%	Aktif
2	Ambo Intang	7	7	14	78%	Sangat Aktif
3	Andi Rehan	6	7	13	72%	Aktif
4	Andi Resa	7	6	13	72%	Aktif
5	Andia	9	9	18	100%	Sangat Aktif
6	Anisa	8	8	16	89%	Sangat Aktif
7	Denni Sri Waty	9	9	18	100%	Sangat Aktif
8	Erdiansah	8	8	16	89%	Sangat Aktif
9	Muh. Deril	9	9	18	100%	Sangat Aktif
10	Muh. Fatihur Rezki	9	9	18	100%	Sangat Aktif
11	Muh. Hasbi Maulana	6	9	15	83%	Sangat Aktif
12	Muh. Maruf	9	9	18	100%	Sangat Aktif

13	Muhammad Ramadani	6	8	14	78%	Sangat Aktif
14	Muhammad Reski	8	9	17	94%	Sangat Aktif
15	Mutmainnah	9	9	18	100%	Sangat Aktif
16	Naurah Ulfairah	9	9	18	100%	Sangat Aktif
17	Nayla Fitri Ramadani	8	8	16	89%	Sangat Aktif
18	Nursahidah	9	9	18	100%	Sangat Aktif
19	Rabiatul Asifah	9	9	18	100%	Sangat Aktif
20	Sitti Nur Fadillah	8	8	16	89%	Sangat Aktif
Rata-Rata Keseluruhan					90%	



LAMPIRAN 13

REKAPITULASI HASIL OBSERVASI KETERLAKSANAAN

Hasil Penilaian Observer 1

No	Aspek yang dinilai	O1		Rata-rata
		P1	P2	
I	Penggunaan E-Modul Interaktif			
1	Fase pengenalan <i>e</i> -modul interaktif kepada peserta didik	1	1	1
2	Fase mengarahkan peserta didik untuk belajar	1	1	1
3	Fase membimbing peserta didik secara individu	1	1	1
4	Fase mengecek kesiapan belajar peserta didik	1	1	1
	Rata-rata Aspek I	1	1	1
II	Interaktif			
5	Interaksi pendidik dengan peserta didik dan antar peserta didik dengan peserta didik lainnya	1	1	1
6	Keaktifan peserta didik memahami <i>e</i> -modul interaktif secara individu	1	1	1
7	Keaktifan peserta didik menyampaikan pendapat tentang makanan halal-haram	1	1	1
8	Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan soal tes hasil belajar	1	1	1
9	Keaktifan peserta didik dalam mengisi angket	1	1	1
	Rata-rata Aspek II	1	1	1
III	Prinsip Reaksi			

10	Guru menciptakan suasana yang nyaman serta bisa membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar	1	1	1
11	Guru menyediakan dan mengelola <i>e</i> -modul interaktif	1	1	1
12	Guru memperhitungkan alokasi waktu dalam menerapkan <i>e</i> -modul interaktif	1	1	1
13	Guru membimbing peserta didik dalam tahap menyelesaikan soal tes hasil belajar	1	1	1
14	Guru mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam mengisi angket	1	1	1
15	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik	1	1	1
Rata-rata Aspek III		1	1	1
Rata-rata hasil observasi		1	1	1
Rata-rata hasil observasi setiap observer semua pertemuan		1		

Hasil Penilaian Observer 2

No	Aspek yang dinilai	O2		Rata-rata
		P1	P2	
I	Penggunaan E-Modul Interaktif			
1	Fase pengenalan <i>e</i> -modul interaktif kepada peserta didik	1	1	1
2	Fase mengarahkan peserta didik untuk belajar	1	1	1
3	Fase membimbing peserta didik secara individu	0	1	0,5

4	Fase mengecek kesiapan belajar peserta didik	0	1	0,5
Rata-rata Aspek I		0,5	1	0,7
II	Interaktif			
5	Interaksi pendidik dengan peserta didik dan antar peserta didik dengan peserta didik lainnya	1	1	1
6	Keaktifan peserta didik memahami <i>e</i> -modul interaktif secara individu	1	1	1
7	Keaktifan peserta didik menyampaikan pendapat tentang makanan halal-haram	1	1	1
8	Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan soal tes hasil belajar	1	1	1
9	Keaktifan peserta didik dalam mengisi angket	1	1	1
Rata-rata Aspek II		1	1	1
III	Prinsip Reaksi			
10	Guru menciptakan suasana yang nyaman serta bisa membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar	1	1	1
11	Guru menyediakan dan mengelola <i>e</i> -modul interaktif	1	1	1
12	Guru memperhitungkan alokasi waktu dalam menerapkan <i>e</i> -modul interaktif	1	1	1
13	Guru membimbing peserta didik dalam tahap menyelesaikan soal tes hasil belajar	0	1	0,5
14	Guru mendampingi dan mengarahkan peserta didik dalam mengisi angket	0	1	0,5
15	Guru memberikan penguatan kepada peserta didik	1	1	1

Rata-rata Aspek III	0.7	1	0.8
Rata-rata hasil observai	0.7	1	0,8
Rata-rata hasil observasi setiap observer semua	0,8		



12	Naurah Ulfairah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	Nayla Fitri Ramadani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	Ambo Intang	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
15	Denni Sri Waty	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
16	Muh. Maruf	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	Muhammad Ramadani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
18	Nursahidah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
19	Rabiatul Asifah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	Siti Nur Fadillah	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Jumlah		78	78	77	79	78	80	80	80	80	80	80	80	80	80	80	78	80	80	80	80



MADRASAH ALYAH SYARIAH NEGERI PAREPARE

LAMPIRAN 15

REKAPITULASI HASIL TES BELAJAR

PRE-TEST

No	Nama	Nomor Soal																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Adriansyah	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	8	40
2	Ambo Intang	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	30
3	Andi Rehan	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	7	35
4	Andi Resa	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	9	45
5	Andia	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	8	40
6	Anisa	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	11	55
7	Denni Sri Waty	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	13	65
8	Erdiansah	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	13	65
9	Muh. Deril	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	9	45
10	Muh. Fatihur Rezki	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	9	45

11	Muh. Hasbi Maulana	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	9	45
12	Muh. Maruf	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	16	80
13	Muhammad Ramadani	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	8	40
14	Muhammad Reski	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	8	40
15	Mutmainnah	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	14	70
16	Naurah Ulfairah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	14	70
17	Nayla Fitri Ramadani	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	8	40
18	Nursahidah	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	11	55
19	Rabiatul Asifah	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	12	60
20	Sitti Nur Fadillah	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	30



LIBRARY OF STATE OF ISLAMIC UNIVERSITY PAREPARE

POST-TEST

No	Nama	Nomor Soal																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Adriansyah	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	15	75
2	Ambo Intang	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	17	85
3	Andi Rehan	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	17	85
4	Andi Resa	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	17	85
5	Andia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	18	90
6	Anisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	16	80
7	Denni Sri Waty	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
8	Erdiansah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	17	85
9	Muh. Deril	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	18	90
10	Muh. Fatihur Rezki	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	17	85
11	Muh. Hasbi Maulana	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	15	75
12	Muh. Maruf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95

13	Muhammad Ramadani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	90
14	Muhammad Reski	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	15	75
15	Mutmainnah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
16	Naurah Ulfairah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
17	Nayla Fitri Ramadani	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	16	80
18	Nursahidah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19	95
19	Rabiatul Asifah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	18	90
20	Sitti Nur Fadillah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85



DOKUMENTASI VALIDASI MATERI

Proses Validasi Materi Oleh: Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag.



ANGKET LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Proses Validasi Materi Oleh: Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag.

ANGKET LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

"Pengembangan *E-Modul* Interaksi Menggunakan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo"

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Tujuan dari angket validasi ini adalah untuk mendapatkan informasi dari ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas materi yang dibahas pada *e-modul* interaktif pada pembelajaran fiqih kelas VI yaitu materi makanan halal dan haram.
- 2) Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dengan skala penilaian:
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik
- 3) Mohon diberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat ibu.
- 4) Selain memberikan penilaian, Ibu diharapkan untuk memberikan komentar langsung di dalam lembar validasi ini pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

B. Data Pribadi Ahli Materi

- 1) Nama : Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag.
- 2) NIP : 19611231 199803 2 012
- 3) Jabatan : Dosen Pascasarjana IAIN Parepare

C. Tabel Penilaian

No.	Butir Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
ASPEK PEMBELAJARAN						
1	Kesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	
2	Materi yang disajikan sistematis				✓	
3	Ketepatan struktur kalimat dan bahasa mudah dipahami				✓	
ASPEK MATERI						
4	Materi disajikan jelas dan mudah dipahami				✓	

5	Kesesuaian urutan materi				✓
6	Kemenarikan penyajian materi				✓
7	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi				✓
8	Link video yang digunakan sesuai dengan materi				✓
9	Kelengkapan materi				✓
10	Kesesuaian tes dengan materi				✓

D. Komentar secara umum

- Perlu ditambah contoh makanan Haram dan makanan Halal.

- Materinya cukup padat.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian, maka *e-modul* interaktif pada pembelajaran fiqih kelas VI yaitu materi makanan halal dan haram dinyatakan:

- 1) Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- 2) Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- 3) Tidak layak untuk diuji cobakan

*) Lingkari salah satu opsi di atas

Parepare, 19-7 2023

Validator Ahli Materi

Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag.
NIP. 19611231 199803 2 012

LAMPIRAN 18

DOKUMENTASI VALIDASI MEDIA

Proses Validasi Media Oleh: Ali Rahman, S.Ag., M.Pd.



ANGKET LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Proses Validasi Media Oleh: Ali Rahman, S.Ag., M.Pd.

ANGKET LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

"Pengembangan E-Modul Interaksi Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo"

A. Petunjuk Pengisian

- 1) Tujuan dari angket validasi ini adalah untuk mendapatkan informasi dari bapak sebagai ahli media mengenai kualitas *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran fiqih kelas VI yang sedang dikembangkan oleh peneliti.
- 2) Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan dengan skala penilaian:
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Kurang Baik
1 = Sangat Kurang Baik
- 3) Mohon diberikan tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai dengan pendapat bapak.
- 4) Selain memberikan penilaian, bapak diharapkan untuk memberikan komentar langsung di dalam lembar validasi ini pada kolom yang telah disediakan. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

B. Data Pribadi Ahli Media

- 1) Nama : Ali Rahman, S.Ag., M.Pd.
- 2) NIP : 19720418 200901 1 007
- 3) Jabatan : Dosen Pascasarjana IAIN Parepare

C. Tabel Penilaian

No.	Butir Penilaian	Skor				Komentar
		1	2	3	4	
ASPEK TAMPILAN DAN ISI						
1	Pemilihan ukuran huruf			✓		
2	Pemilihan jenis huruf				✓	
3	Pemilihan warna tulisan				✓	
4	Teks dapat dibaca dengan baik			✓		
5	Kualitas tampilan gambar				✓	
6	Kesesuaian gambar dengan materi				✓	
7	Kualitas tampilan animasi	✗		✓		
8	Kesesuaian animasi dengan materi	✗		✓		

9	Link video sesuai dengan materi				✓	
ASPEK PENGGUNAAN						
10	Kejelasan uraian materi				✓	
11	Kejelasan kesesuaian urutan materi				✓	
12	<i>E-modul</i> interaktif dapat digunakan kapan dan dimana saja		✓	✓		
13	Kemudahan dalam menggunakan <i>E-modul</i> interaktif			✓		
14	Proses loading <i>E-modul</i> interaktif			✓		
ASPEK PEMANFAATAN						
15	Proses pembelajaran menarik				✓	
16	Mempermudah pendidik dalam memberikan materi makanan halal dan haram kepada peserta didik				✓	

D. Komentar secara umum

1. Ukuran font masih agak kecil, gunakan 18-20pt untuk isi materi dan konsisten menggunakan jenis dan ukuran pada sub
2. Sisipkan animasi pada materi
3. Kelemahan media ini hanya online, usahakan versi offline
4. Tulisan footer harusnya lebih kecil dari ukuran font isi

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian, *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *canva* pada pembelajaran fiqih kelas VI dinyatakan:

- 1) Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- 2) Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- 3) Tidak layak untuk diuji cobakan

*) Lingkari salah satu opsi di atas

Parepare, 18-7 2023

Validator Ahli Media

Ali Rahman, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19720418 200901 1 007

LAMPIRAN 20

DOKUMENTASI UJI COBA LAPANGAN



LAMPIRAN 21

Surat Keterangan Validasi Jurnal

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91131 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 809 Parepare 91100 website: lp2m.iainpare.ac.id, email: lp2m@iainpare.ac.id

SURAT PERNYATAAN
No. B.398/ln.39/LP2M.07/07/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP : 19880701 201903 1 007
Jabatan : Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi LP2M IAIN Parepare
Institusi : IAIN Parepare

Dengan ini menyatakan bahwa naskah dengan identitas di bawah ini :

Judul : Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI Di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo
Penulis : ST. RAHMAH
Afiliasi : IAIN Parepare
Email : Hr17rahmah@gmail.com

Benar telah diterima pada Jurnal *Equilibrium : Jurnal Pendidikan* Volume 12 No. 3 September 2024 yang telah terakreditasi SINTA 4.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya diucapkan terima kasih


Ketua LP2M
Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi

Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
NIP. 19880701 201903 1 007

Letter Of Acceptance (LOA)

EQUILIBRIUM p-ISSN: 2339-2401 | e-ISSN: 2477-0221
JURNAL PENDIDIKAN

Equilibrium : Jurnal Pendidikan
 Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 HP : 082337038444
 Email : jurnalbyotokopi@uinsu.ac.id

LETTER OF ACCEPTANCE

No : 23/EQUILIBRIUM/1445/VII/2024
 Perihal : Penerimaan naskah layak terbit

Kepada Yth Bapak/Thu
St. Rahmah¹, Usman², Buhaerah³, Herdah⁴, H. Ambo Dalle⁵
 Di -
 Tempat


Terima kasih telah berpartisipasi dan mengirimkan artikel ilmiah secara online pada jurnal Equilibrium Jurnal Pendidikan (P-ISSN : 2339-2401 ; E-ISSN : 2477-0221) dengan judul " *Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI Di Ms As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo* ".

1. Identitas Penulis	
Nama	: St. Rahmah
Instansi	: Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
2. Identitas Penulis	
Nama	: Usman
Instansi	: Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
3. Identitas Penulis	
Nama	: Buhaerah
Instansi	: Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
4. Identitas Penulis	
Nama	: Herdah
Instansi	: Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
5. Identitas Penulis	
Nama	: H. Ambo Dalle
Instansi	: Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan DITERIMA untuk dipublikasikan di jurnal kami untuk Volume 12 No. 3 September 2024. Informasi lebih lengkap dapat diikuti secara online di website kami: <https://journal.uinsu.ac.id/index.php/equilibrium/index>. Equilibrium jurnal pendidikan Terakreditasi Nasional Sinta 4 berdasarkan hasil Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (No.79/E/KPT/2023).

Demikian informasi ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.
 Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Waburakathu

Makassar, 04 Juli 2024
 Redaksi Jurnal (Equilibrium : Jurnal Pendidikan)



Risfaisal, S.Pd, M.Pd
 Editor In Chief

Surat Keterangan Validasi Abstrak



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
UNIT PELAKSANA TEKNIS BAHASA



Jalan Amal Bakil No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax: (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-121/In.39/UPB.10/PP.00.9/06/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP : 19731116 199803 2 007
Jabatan : Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa

Dengan ini menerangkan bahwa berkas sebagai berikut atas nama,

Nama : St. Rahmah
Nim : 2020203886108009
Berkas : Abstrak

Telah selesai diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada tanggal 27 Mei 2024 oleh Unit Pelaksana Teknis Bahasa IAIN Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 05 Juni 2024
Kepala,



Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP 19731116 199803 2 007

BIODATA PENULIS



Nama : St. Rahmah
Tempat, Tanggal Lahir : Wele, 17 Desember 1995
NIM : 2020203886108009
Nomor HP : 085396735788
Alamat E-Mail : hr17rahmah@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL

1. TK : Raudhatul Athfal As'adiyah No. 18 Lonra Tamat tahun 2001
2. SD : MIS As'adiyah No. 252 Lonra Tamat tahun 2007
3. SMP : MTs Putri As'adiyah Sengkang Tamat tahun 2010
4. SMA : MAN Wajo Tamat tahun 2013
5. S1 : UIN Alauddin Makassar Tamat Tahun 2018

RIWAYAT PEKERJAAN

Guru di MIS As'adiyah No. 29 Wele Sejak Tahun 2019 – sekarang