PENGEMBANGAN E-MODUL SEBAGAI SUMBER BELAJAR MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA FASE D DI MTs N 1 BUKITTINGGI

Devi Nobita[1], Puti Andam Dewi[2], Fenny Ayu Monia[3], Hidra Ariza[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : devinobita0802@gmail.com[1], putiandamdewi@gmail.com[2], fennyayumonia.fa@uinbukittinggi.ac.id[3], hidrariza@uinbukittinggi.ac.id[4]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kelengkapan buku paket dan jumlah buku yang tersedia tidak sesuai dengan jumlah siswa yang ada serta kemandirian belajar siswa yang belum tercapai. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk E-Modul sebagai sumber belajar menggunakan aplikasi canva pada fase D di MTsN 1 Bukittinggi. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yaitu *(Analisis, Desain, Develop, Implementasi, dan Evaluasi)*. Kelayakan produk diuji melalui tahap validasi ahli (media, bahasa, materi), serta uji praktikalitas kepada guru dan siswa kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul memenuhi kriteria sangat layak dengan nilai uji validitas dari ahli media 85%, ahli bahasa 82%, dan ahli materi 93,33%. Sementara itu, untuk Uji Praktikalitas mendapatkan nilai 89,93% respon siswa, dan 98,65% dari respon guru. Dengan demikian, E-Modul layak dan praktis untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran melalui perangkat android.

Kata Kunci : *E-Modul, Sumber Belajar, Aplikasi Canva*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan usaha sadar yang terencana dan sistematis untuk mengubah perilaku melalui interaksi dengan sumber belajar (Hamalik, 2017). Belajar bukan proses yang tanpa sengaja, namun juga melibatkan keaktifan dari individu dan membutuhkan perencanaan dalam mengarahkan proses belajar sehingga belajar lebih terarah dan efisien. Dalam perspektif islam, belajar adalah kewajiban sepanjang masa, sebagaimana perintah untuk membaca *(Iqra')* dalam Qs. Al-'Alaq ayat 1-5. Proses pembelajran yang efektif sangat bergantung pada ketersediaan sumber belajar yang memadai dan menarik, karena sumber belajar memegang peranan penting dalam menunjang kualitas proses maupun hasil belajar siswa (Sudjana, 2016).

Pada Era digital saat ini, pendidikan juga menuntut transformasi instrumen pembelajaran dari bentuk konveksional menuju bentuk yang lebih adaptif dan interaktif serta tetap relevan dengan tuntutan zaman (Yamin, 2021). Transformasi pendidikan di era digital bukan sekedar tentang digitalisasi adminitsrasi, melainkan sebuah perubahan paradigma dalam proses pembelajaran yang menempatkan teknologi sebalat untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, adaptif, dan berpusat pada siswa *(student-centered learning)* (Alkhowarizmi, 2025).

Pada tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), khususnya pada Fase D. Siswa diharapkan tidak hanya menguasai konten materi, tetapi juga memiliki literasi digital yang baik. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik karena penyampaian materi yang cenderung bersifat naratif-hafalan (Hamalik, 2017) Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam juga sering dianggap sebagai pelajaran yang berat karena berisi tentang cerita masa lalu, nama tokoh-tokoh, serta tahun peristiwa yang harus diingat.

Namun, realitas yang ada dilapangan sering kali menunjukkan kendala dalam ketersediaan bahan ajar. Di MTs N 1 Bukittinggi, ditemukan bahwa kelengkapan buku paket masih belum memadai dan jumlah buku yang tersedia tidak sebanding dengan jumlah siswa. Selain itu, ketergantungan pada bahan ajar cetak yang terbatas secara grafis membuat siswa cepat merasa jenuh dan bosan (Neni Sumanti, 2025). Guru mengalami kesulitan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran apabila tidak didukung oleh sumber belajar yang bervariasi dan memadai.

Inovasi dalam penyediaan summber belajar digital menjadi krusial untuk mengatasi tantangan tersebut. E-Modul interaktif yang disusun secara sistematis dalam format digita menawarkan solusi bagi peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri dan fleksibel (Cecep dan Daddy,2020). Penggunaan aplikasi canva sebagai platform desain grafis memungkinkan pengembangan E-Modul yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses belajar (Munir, 2017).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media interaktif berbasis canva sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan nilai validasi 88,8% (ahli media), 88,04% (ahli materi), dan 98,2% (ahli bahasa). Kepraktisan media juga sangat tinggi berdasarkan penilaian guru 97,8% dan respon siswa 97% (Elisa, 2024. Penelitian lain mencatat pengembangan E-Modul dengan aplikasi canva meningkatkan kepraktisan dan efektif dalam belajar sebesar ahli materi 96%, ahli media 88%, dan ahli bahasa 86%, aspek kepraktisan 93,72% dan aspek keefektifan 86,33% (Banyus,2024). Selain itu, pengembangan E-Modul dengan aplikasi

canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan minat dan partisipasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran ketika menggunakan media (Yuyun,2023).

Meskipun demikian, penelitian tersebut masih terbatas pada satu aspek saja. Belum banyak penelitian yang mengkaji Pengembangan E-Modul sebagai sumber belajar menggunakan Aplikasi canva secara bersamaan di madrasah negeri. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengembangan E-Modul sebagai sumber belajar menggunakan Aplikasi Canva Pada Fase D Di Mts N 1 Bukittinggi sangat relevan untuk dilakukan

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan R&D atau *(Research and Development.* Penelitian R&D merupakan penelitian yang mencakup berbagai tahapan mulai dari perencanaan hingga evaluasi untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan efektif dan dapat diterapkan dilapangan (Mike,2024). Selain itu, R&D juga diartikan sebagai proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan produk yang sudah ada (Loso, 2024). Dari beberapa pendapat diatas, dapat dipahami bahwa penelitian R&D merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk yang tersusun secara sistematis, dan terarah mulai dari tahapan awal hingga akhir, sehingga produk yang dihasilkan atau yang dikembangkan dapat diterapkan dilapangan.

Berdasarkan pemahaman tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan tujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu E-Modul dengan Aplikasi Canva. Media ini dipilih karena memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam lebih praktis, interaktif, dan efektif dengan menggunakan E-Modul sebagai sumber belajar menggunakan aplikasi canva pada Fase D di MTs N 1 Bukittinggi.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengadopsi model ADDIE sebagai model pengembangan yang digunakan. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Sugiyono, 2021). Tahap *Analyze* dilakukan untuk menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan belajar serta karakteristik peserta didik. Tahap *Design* yaitu menyusun draft E-Modul, perancangan dan desain media. Tahap *Development* melakukan validasi produk, melakukan revisi, menghasilkan produk awal sekaligus melaksanakan uji coba. Tahap *Implementation* dilakukan dengan mengintegrasikan produk kedalam proses pembelajaran. Terakhir, tahap *Evaluation* dilakukan unntuk menilai efektivitas dan kualitas produk yang dikembangkan.

Pada bagian desain uji coba, produk akan dikembangkan berdasarkan rancangan dan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Desain uji coba akan diujikan kepada subjek uji coba yaitu siswa Kelas VII di MTs N 1 Bukittinggi sedangkan untuk subjek uji coba adalah sisa kelas VII MTs N 1 Bukttinggi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket dan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan siswa kelas VII untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi pembelajaran di lapangan. Analisis data dilakukan dengan analisis dara statistik deskriptif untuk mengolah saran dari validator dan menghitung presentase praktikalitas media.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

E-Modul yang sudah dibuat kemudian dilakukan validasi untuk memperoleh masukan dan saran pada E-Modul yang dikembangkan. Penilaian terhadap E-Modul dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu validasi oleh para ahli dan uji praktikalitas pengguna. Validasi dilakukan oleh tiga validator yang memiliki latar belakang dan keahlian berbeda, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, kebahasaan dan kesesuaian denga tujuan pembelajaran. Setiap validator memberikan penilaian melalui instrumen angket dengan skala likert lima poin, yang hasilnya kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase :

$$V\text{-}ah = \frac{Tse}{Tsm} \text{ x100\%}$$

Keterangan :

V-ah : Validasi Ahli (%)
Tse : Total Skor empris yang didapatkan dari penilaian ahli media, ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran, yakni guru SKI
Tsm : Total skor maksimal yang diharapkan

Tabel 1. Interval Nilai Validitas

TingkatPencapaian(%)	KategoriValiditas
81 – 100	Sangatbaik
61 – 80	Baik
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang
0 – 20	Sangat kurang

Sumber : Farida Nurlaila Zunaidah dan Mohamad Amin

Selain dilakukan validasi terhadap ahli, penilaian terhadap E-Modul juga dilakukan melalui uji praktikalitas. Uji praktikalitas diilakukan untuk melihat sejauh mana E-Modul dapat digunakan dengan praktis, mudah, menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Uji praktikalitas dilakukan melalui instrumen angket dengan skala likert lima poin, yang hasilnya kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$P = \frac{Q}{R} \times 100\%$$

Keterangan :

P = praktikalitas
Q = skor yang di peroleh
R = skor yang maksimal

Tabel 2. Interval Nilai Praktikalitas

Tingkat Pencapaian(%)	Kategori Validitas
81 – 100	Sangatpraktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup praktis
21 – 40	Kurang praktis
0 – 20	Tidak praktis

Sumber : Doni Tri Putra Yanto

Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kualitas E-Modul telah sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan E-Modul yang baik dan layak digunakan oleh peserta didik. proses uji validasi dilakukan oleh beberap ahli yaitu dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menggunakan penilaian skala likert lima poin. Berikut hasi validasi dari beberapa ahli :

a. Validasi ahli media

Validasi terhadap Pengembangan E-Modul sebagai sumber belajar diberikan oleh para ahli yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran dan teknologi informasi. Adapun validator dalam aspek ini adalah **Bapak Imran Efendi, S.Pd.,M.Kom., Bapak Dr. Supratman Zakir, dan Bapak Riri Okra S. S. Kom.**

Tabel 3. Hasil Validasi Dari Para Ahli Media Terhadap E-Modul Sebagai Sumber Belajar Menggunakan Aplikasi Canva

No	Nama validator	Item							Jumlah	Nilai max
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	Irman Efendi S. Pd. M. kom	4	4	5	4	4	4	5	30	35
2.	Dr. Supratman Zakir	4	5	5	5	4	5	4	32	35
3.	Riri Okra, S. S. Kom	4	3	4	4	5	4	4	28	35
Jumlah									90	105

$$V\ ah = \frac{Tse}{Tsm}\ 100\%$$

$$V\ ah = \frac{90}{105}\ X\ 100\%$$

$$V\ ah = 0{,}85\ X\ 100\%$$

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli media terhadap Pengembangan E-Modul sebagai sumber belajar, diperoleh nilai sebesar 85%. Penilaian didapatkan dari total skor empiris sebesar 90 dari skor maksimal 105 yang berada pada kategori "Sangat Baik", yang menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari segi tampilan visual, desain interaktif, serta kesesuaian format media dengan karakteristik siswa MTs.

b. Validasi ahli materi

Validasi terhadap kelayakan isi materi dalam pengembbangan E-Modul dilakukan oleh para ahli yang memiliki latar belakang dan kompetensi dibidang Pendidikan Agama Islam (PAI). Adapun validator dalam aspek materi adalah **Bapak Dr. Darul Ilmi, Bapak Ilian Ikhsan, S.Hum., M.Pd., dan Bapak Mauliddin M. Sy.** Tujuan dari validasi ini ialah untuk memastikan bahwa konten/materi yang disampaikan melalui E-Modul sudah tepat, relevan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Tabel 4. Hasil Validasi Dari Para Ahli Materi Terhadap E-Modul Sebagai Sumber Belajar Menggunakan Aplikasi Canva

No	Nama validator	Item			Jumlah	Nilai max
		1	2	3		
1.	DR. Darulilmi	4	4	4	12	15
2.	Ilian Ikhsan, S. Hum, M. Pd	5	5	5	15	15
3.	Mauliddin M. Sy	5	5	5	15	15
	Jumlah				42	45

$$V\ ah = \frac{Tse}{Tsm}\ 100\%$$

$$V\ ah = \frac{42}{45}\ X\ 100\%$$

$$V\ ah = 0{,}93\ X\ 100\%$$

$$V\ ah = 93{,}33\%$$

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli media terhadap Pengembangan E-Modul sebagai sumber belajar, diperoleh nilai sebesar 93,33%. Penilaian didapatkan dari total skor empiris sebesar 42 dari skor maksimal 45 yang berada pada kategori "Sangat Baik", yang menunjukkan bahwa materi atau konten yang disajikan didalam E-Modul sudah sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, serta nilai-nilai keislaman. Dari hasil ini, menunjukkan bahwa E-Modul secara isi dan substansi materi telah memenuhi kelayakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

c. Validasi ahli bahasa

Validasi pada aspek kebahasaan terhadap pengembangan E-Modul dilakukan oleh para ahli yang memiliki latar belakang pemahaman pada bidang linguistik. Para validator dalam aspek ini adalah **Ibu Revvi Muthania, M.Pd., Ibu Deswalantri, Ibu Olyvia Mustyka, M.Pd., dan Ibu Netti, S.Pd.** Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa E-Modul menggunakan bahasa yang tepat, komunikatif, serta mudah dipahami oleh siswa.

Tabel 5. Hasil Dari Validasi Ahli Bahasa

No	Nama validator	Item					Jumlah	Nilai max
		1	**2**	**3**	**4**	**5**		
1.	Revvi Muthania, M. Pd	4	4	4	4	4	20	25
2.	Deswalantri S.S. M.Pd	4	4	4	4	4	20	25
3.	Olyvia Mustyka, M. Pd	4	4	4	3	4	19	25
4.	Netti, S. Pd	4	4	5	5	5	23	25

Jumlah	82	100

$$V\ ah = \frac{Tse}{Tsm} 100\%$$

$$V\ ah = \frac{82}{100} X\ 100\%$$

$$V\ ah = 0{,}82\ X\ 100\%$$

$$V\ ah = 82\%$$

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh ahli Bahasa terhadap Pengembangan E-Modul sebagai sumber belajar, diperoleh nilai sebesar 82%. Penilaian didapatkan dari total skor empiris sebesar 82 dari skor maksimal 100 yang berada pada kategori "Sangat Baik", yang menunjukkan bahwa E-Modul telah memenuhi standar kelayakan linguistik dan bahasa yang digunakan mampu membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa E-Modul sebagai sumber belajar menggunakan aplikasi canva layak untuk digunakan dan sudah sesua dari segi ketepatan, kesesuaian bahasa, ataupun dari kesantunan bahasa yang digunakan didalam E-Modul.

Uji Praktikalitas

Tujuan dari uji praktikalitas ini ialah untuk mengetahui sejauh mana E-Modul dapat diterapkan dan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi. Uji praktikalitas dilakukan dengan melibatkan peserta didik kelas VII MTs N 1 Bukittinggi sebagai subjek uji coba. Hasil uji praktikalitas dianalisis untuk melihat tannggapan pengguna terhadap E-Modul yang telah divalidasi sebelumnya.

$$P = \frac{Q}{R} 100\%$$

$$P = \frac{1.448}{1.610} X\ 100\%$$

$$= 0{,}89\ X\ 100\%$$

$$= 89{,}93\%$$

Hasil secara keseluruhan data angket praktikalitas ialah 89,93% yang berada pada kategori "Sangat Baik".dengan artian E-Modul yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu, E-Modul yang dikembangkan juga praktis ketika digunakan.

Selain itu, E-Modul juga diuji praktikalitasnya oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam setelah menggunakan E-Modul sebagai sumber belajar. Berikut adalah hasil dari uji praktikalitas :

$$P = \frac{Q}{R} 100\%$$

$$P = \frac{74}{75} X\ 100\%$$

$$= 0{,}98\ X\ 100\%$$

$$= 98{,}66\%$$

Berdasarkan hasil angket praktikalitas yang diisi oleh guru secara keseluruhan adalah 98,66% yang berada pada kategori "Sangat Baik" menurut pandangan guru sebagai pendidik. Berdasarkan penilaian guru, E-Modul sebagai sumber belajar menggunakan aplikasi canva sudah

layak dan sesuai dalam membantu proses belajar siswa dan telah memenuhi aspek kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Pada era digital saat ini, inovasi dalam pembelajaran menjadi sangat penting dan perlu diperhatikan, guna untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk inovasinya ialah dengan adanya pengembangan bahan ajar/sumber belajar yang lebih interaktif dan fleksibel serta bervariasi, sehingga dapat membantu dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa E-Modul sebagai sumber belajar menggunakan aplikasi canva pada Fase D Di MTs N 1 Bukittinggi yang sudah terbukti layak dan praktis digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran mandiri maupun didalam kelas.

E-Modul yang dikembangkan berfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Semester 2 (dua). Produk ini terdiri dari materi mengenai Perkembangan Khulafaur Rasyidin, Dinasti Umayyah, serta Kepemimpinan Umar Bin Abdul Aziz. Mengingat kemudahan penggunaan dan beragam fitur kreatif yang ditawarkan oleh canva. Sehingga, E-Modul yang dikembangkan tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual sehingga siswa tertarik dalam menggunakan E-Modul. Pada penelitian pengembangan ini ditemukan penelitian terdahulu yang relevan, meskipun keterkaitan pembahasan yang masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun penelitian terdahulu tersebut ialah :

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh St Rahmah, Usman, dkk pada tahun 2024 dengan judul *"Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo"* (St Rahmah, 2024). Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Khairul Ikhwan pada tahun 2024 dengan judul *"Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran PAI-BP SMP Kelas VII"* (Khairul, 2024)..

Dari kedua penelitian diatas, telah menjawab hasil penelitian ini, bahwa E-Modul yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran PAI. Dengan adanya E-Modul, memberikan dampak positif bagi siswa dan adanya pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa tidak mengalami bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.

Kemudian, Pengembangan berupa E-Modul ini juga telah menjawab isi ayat Al-Qur'an yaitu Qs. An-Nahl Ayat 80 :

وَاللّٰهُ جَعَلَ لَكُمْ مِّنْۢ بُيُوْتِكُمْ سَكَنًا وَّجَعَلَ لَكُمْ مِّنْ جُلُوْدِ الْاَنْعَامِ بُيُوْتًا تَسْتَخِفُّوْنَهَا يَوْمَ ظَعْنِكُمْ وَيَوْمَ اِقَامَتِكُمْۙ وَمِنْ اَصْوَافِهَا وَاَوْبَارِهَا وَاَشْعَارِهَآ اَثَاثًا وَّمَتَاعًا اِلٰى حِيْنٍ

Artinya :

Allah menjadikan bagimu rumah sebagai tempat tinggal dan Dia menjadikan bagimu dari kulit binatang ternak (sebagai) rumah (kemah) yang kamu merasa ringan (membawa) - nya pada waktu kamu bepergian dan bermukim. (Dijadikan-Nya pula) dari bulu domba, bulu unta, dan bulu kambing peralatan rumah tangga serta kesenangan sampai waktu (tertentu) (Qs. An-Nahl (16) : 80)

Dikutip dari tafsir Al-Azhar, ayat ini berisikan tentang mensyukuri nikmat-Nya sebagaimana Allah katakan "Dan dijadikannya untuk kamu dari kulit binatang ternak sebagai rumah, yang terasa ringan bagimu dihari keberangkatan kamu". Betapa pentingnya kulit binatang

ternak dalam menegakkan kemah. Demikianlah keadaanmu mengambil faedah daripadanya, sampai datang suatu masa kamu harus meninggalkannya dan pulang kembali kepada tuhanmu (Hamka, 2001).

Dari Qs. An -Nahl menunjukkan bagaimana manusia diberikan akal untuk menciptakan sesuatu dari bahan-bahan yang ada dialam. Manusia di ajarkan untuk berinovasi. Dalam dunia modern ini, E-Modul merupakan salah satu bentuk inovasi dari buku cetak menjadi bentuk digital yang menciptakan kepraktisan dan kemudahan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pada saat observasi selama proses pengembangan E-Modul hingga kepada tahap Implementasi E-Modul dikelas, terdapat beberapa manfaat ataupun kegunaan dari E-Modul yang dapat dirasakan dan membawa dampak positif bagi siswa, yaitu :

Fleksibilitas Dalam Belajar

E-Modul dapat diakses kapan saja dan dimana saja, baik didalam kelas maupun diluar kelas. Siswa juga tidak terikat pada jadwal kelas atau lokasi tertentu untuk mengakses materi pembelajaran asalkan dalam penggunaannya memiliki koneksi internet dan perangkat yang memadai. Secara teoritis, E-Modul memberikan otonomi penuh kepada peserta didik untuk mengatur ritme belajarnya sendiri (Self Paced Learning) sesuai dengan kesiapan kognitif dan ketersediaan waktu mereka (Daryanto, 2013)

1. Peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa

Interaktivitas dalam E-Modul memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mengontrol alur belajarnya sendiri, sehingga mereka tidak lagi menjadi penerima informasi yang pasif, melainkan menjadi subjek yang aktif mengeksplorasi pengetahuan (Rusman, 2021). Dari fitur yang disediakan dalam E-Modul, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena pembelajaran yang menjadi lebih menarik dan tidak hanya bersifat monoton.

2. Pembelajaran yang Mandiri

E-Modul yang dilengkapi dengan kuis interaktif memberikan dampak langsung berupa umpan balik kepada siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengetahui letak kekurangannya secara mandiri tanpa harus menunggu koreksi dulu (Cecep Kustandi, 2020). Dengan adanya E-Modul, siswa didorong untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan mereka sendiri.

3. Efisiensi Biaya dan kemudahan pembaharuan

Salah satu keunggulan dari E-Modul dibandingkan media cetak adalah fleksibilitasnya dalam proses penyuntingan dan perbaikan E-Modul seperti revisi materi, perbaikan kesalahan, ataupun menambah konten terbaru (I Kadek Suartama, 2021). Disamping itu, kehadiran E-Modul juga membantu siswa dalam mengurangi biaya cetak buku atau modul yang bersifat fisik.

4. Meningkatkan Keterampilan Digital

Integrasi E-Modul dalam pembelajaran mandiri mendorong siswa untuk menjadi produsen pengetahuan yang aktif diruang digital (Deni, 2022). Dengan menggunakan E-Modul, dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan digital yang sangat penting dan diperlukan pada era informasi seperti saat ini.

Kemudian, selain dari dampak positif yang diberikan dari pengembangan E-Modul ini, juga ditemukan keterbatasan keterbatasan pada saat implementasi E-Modul dikelas. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut ialah :

1. Keterbatasan koneksi internet

Pada hal ini, tidak semua area disekitar sekolah memiliki koneksi internet yang memadai. Masih banyak terdapat kendala dalam akses internet, baik dari kecepatan ataupun kestabilan internet yang kadang tinggi kadang rendah, sehingga menghambat proses implementasi dalam penyampaian penggunaan E-Modul atau pada saat percobaan E-Modul.

2. Kesiapan siswa

Beberapa siswa dalam proses implementasi E-Modul, masih bisa untuk diatur dan diarahkan. Dan beberapa yang lainnya, sangat sulit untuk diarahkan. Sehingga, waktu yang terbatas tadi, habis untuk mengatur siswa yang ada dikelas. Selain itu, juga terdapat siswa yang belum terbiasa belajar menggunakan E-Modul ataupun bahan ajar digital lainnya, sehingga mereka kesulitan dalam mengggunakan E-Modul.

3. Keterbatasan Akses Perangkat

Pada saat implementasi, tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi seperti handphone yang memadai. Maksudnya, dalam spesifikasi nya, perangkat yang dimiliki tidak memadai dalam menjalankan E-Modul sehingga sering terjadi error atau bug pada sistem perangkat.

4. Keterbatasan sumber daya sistem

Perangkat dengan prosesor yang lemah, dapat menyebabkan E-Modul berjalan sangat lambat. Selain itu, fitur interaktif yang ada pada E-Modul tidak sepenuhnya bisa di akses. E-Modul dengan beragam fitur interaktif dapat menyebabkan error pada perangkat, apabila perangkat yang digunakan tidak memiliki memori ataupun RAM yang cukup.

5. Keterbatasan Data dan Server

Pada saat implementasi E-Modul, masalah atau keterbatasan pada server database perangkat siswa dapat menyebabkan E-Modul tidak berfungsi dan lambat untuk diakses. Terkadang juga dapat menyebabkan error pada sistem saat memuat E-Modul.

KESIMPULAN

Kajian produk akhir dari penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan E-Modul sebagai sumber belajar yang dapat membantu siswa dan guru dalam proses belajar-mengajar. E-Modul dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva, dengan fokus pada pengalaman belajar siswa yang interaktif, visual dan mudah untuk diakses. Dari tahapan model ADDIE ini, menghasilkan produk akhir berupa E-Modul dengan desain dan tampilan yang memanfaatkan aplikasi canva.

Penggunaan canva, memberikan E-Modul tampilan yang menarik, profesional dan modern. Mulai dari tata letak (layout) yang terstruktur dan memudahkan pengguna dalam menelusuri informasi, penggunaan tone warna yang tidak terlalu mencolok serta mendkung kenyamanan visual pada saat membaca dalam waktu lama, dan font yang digunakan sudah konsisten dan jelas baik dari segi ukuran, ataupun jenisnya. Selain itu, produk E-Modul yang dikembangkan juga memberikan kualitas gambar dan ilustrasi yang sesuai dengan materi, dan merangkum informasi yang kompleks.

E-Modul juga dilengkapi dengan fitur navigasi yang intuitif, atau yang memudahkan siswa dalam menggunaka E-Modul seperti perpindahan dari halama satu kehalaman lain, ataupun dari bab ke bab selanjuitnya. E-Modul juga memuat kuis sederhana/soal latihan yang dapat

diintegrasikan melalui link ke platform kuis eksternal seperti quizizz, google form dan bisa juga melalui link yang disediakan langsung pada aplikasi canva. Selain itu, terdapat juga hyperlink yang dapat menghubungkan bagian bagian yang ada pada E-Modul seperti referensi, link video, dan lainnya

Setelah melalui tahapan tahapan dalam model ADDIE, maka didapat produk akhir berupa E-Modul sebagai sumber belajar menggunakan aplikasi canva. E-Modul ini, layak digunakann oleh guru bidang studi Sejarah Kebudayaan Islam untuk membantu guru dalam mempersiapkan proses belajar-mengaja, serta menjadi penunjang bagi guru selain menggunakan buku paket.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qosbah. (2022). *Al-Qur'an Hafalan Hafazan Perkata*. Jakarta : PT. Al-Qasbah Karya Indonesia.

Alkhowarizmi, N.K., dkk. (2025). Trasnformasi Pendidikan di Era Digital : Tantangan dan Peluang dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3, (4), 759-764

Banyus. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Darul Ilmi jurnal :Pendidikan agama islam, 2, (2).*

Benny A. Pribadi. (2018). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Dian Rakyat.

Daddy Darmawan dan Cecep Kustandi. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat.* Jakarta : Kencana

Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran (Peranannya sangat penting dalam memenuhi tujuan pembelajaran).* Yogyakarta: Gava Media.

Deni Hardianto.(2022). *Media Pembelajaran Digital.* Yogyakarta : UNY Press.

Elisa Mawarni. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar." *Jurnal:basicedu, 8, (4)* , 2660 - 2671.

Hamka. (2001). *Tafsir Al-Azhar jilid 1*. Singapura: Kerjaya Printing Indonesia.

I Kadek Suartama. (2021). *Teknologi Pembelajaran : Konsep dan Aplikasinya*. Singaraja :Undiksha Press

Khairul Ikhwan. (2024). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran PAI-BP SMP Kelas VII. *Jurnal : Permata Pendidikan Agama Islam,5, (1),*

Loso Judijanto. (2024). *Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD.* Jambi : Sonpedia Publishing

Mike Nurmala Sari, dkk. (2024). *Metodologi Penelitiaan Tindakan Kelas & Research and Development.* Sukaharjo: Pradina Pustaka Group.

Muhammad Yamin. (2021). *Revolusi Pembelajaran Digital : Pendidikan Di Era Society 5.0.* Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Alfabeta.

Nana Sudjana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Neni Sumanti. (2025, Mei 10). *Wawancara Pribadi*. MTs N 1 Bukittinggi.

Oemar Hamalik. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara

Rusman. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta : Rajawali Pers.

St Rahmah, dkk. (2024). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI di MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo. *Jurnal : Equiblirium, Jurnal Pendidikan, 12, (3)*

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung : Alfabeta

Yuyun Asnawati. (2023). "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Journal of : Islamic Education : 3,(1)*, 2548-2998.