

---

---

## Pengembangan E-Modul An-Nur dengan Menggunakan *Book Creator* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Laily Nur Azizah<sup>1</sup>, Jauhan Budiwan<sup>2</sup>, Suad Fikriawan<sup>3</sup>

<sup>123</sup> INSURI Ponorogo; Indonesia

Correspondence e-mail\*, [lailynurazizah30@gmail.com](mailto:lailynurazizah30@gmail.com)

Submitted: 2025/03/03

Revised: 2025/03/12

Accepted: 2025/03/13; Published: 2025/03/16

---

### Abstract

This study aims to develop and test the feasibility and attractiveness of e-module learning media by using book creators in the SKI subject of Sunan Kudus Class VI material. The type of research used is research and development (R&D). The development model uses the ADDIE development model adopted in Robert Maribe Brach. Media eligibility is based on the results of validation and media attractiveness based on student pre-test and Post-test results and media attractiveness response questionnaires. The effectiveness of the e-module was tested with nonequivalent control group design and t-test with SPSS program. The results showed that the results of media validation got a score of 85.45%, the results of material validation got a score of 91.30% with very feasible criteria, and the response of media attractiveness for students got a score of 80.87% with interesting criteria. Based on the t-test, a Sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$  was obtained, it can be concluded that there is an influence of the An-Nur e-Module using Book Creator on improving student learning result. The improvement in student learning result can be seen in the paired samples statistics table that the experimental class pre-test score is 58.61 and the experimental class Post-test is 84.52, and (5) the experimental class Post-test results are 84.52 and the control class Post-test group is 75.82. Thus, that the level of learning result among students with An-Nur e-Module is higher than students with conventional learning

---

### Keywords



---

*Development, E-module, Book Creator, Learning result*

© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

---

## INTRODUCTION

Pengembangan teknologi informasi semakin maju, tidak hanya untuk kebutuhan interaksi sosial atau yang dikenal dengan media sosial, melainkan juga telah berkembang dalam bidang pendidikan yang mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Guru saat ini mempelajari teknologi komputer beserta program-programnya yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung metode pembelajaran.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa pendidikan

adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan pintu ilmu yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang religius dan bertanggung jawab. Allah berfirman dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11:<sup>2</sup>

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan".

Berdasarkan ayat tersebut Allah menasihati manusia untuk memperoleh keinginan, ketekunan dan fastabiqul khoirot dalam mendapatkan ilmu. Allah Swt. menempatkan orang yang beriman dan berilmu pada tingkat tertinggi. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan pembelajaran yang sistematis.

Penyelenggara pendidikan dalam hal ini guru sebagai pelaku utama, hendaknya menciptakan model pembelajaran interaktif sehingga memberikan ruang gerak untuk siswa dapat berkembang. Suasana pembelajaran ini menciptakan pembelajaran efektif dan efisien yang dapat meningkatkan hasil belajar agar tujuan tercapai.

Pengamatan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Ponorogo menunjukkan banyak siswa yang pasif dalam proses belajar mengajar. Mereka hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa mengikuti pembelajaran secara aktif. Salah satu penyebabnya adalah metode pengajaran yang tidak membangkitkan minat siswa. Gaya mengajar yang monoton dan tidak partisipatif kurang efektif dalam mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu diterapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk memotivasi siswa belajar.<sup>3</sup>

Masalah selanjutnya adalah pencapaian siswa yang kurang memahami materi pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang tidak efektif dan siswa tidak termotivasi untuk mengikuti

<sup>1</sup> Republik Indonesia, "Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional." Jakarta: Sekretariat Negara (2011).

<sup>2</sup> Al-Qur'an Kemenag Online. Qur'an Dan Terjemahan. <https://quran.kemenag.go.id/>

<sup>3</sup> Observasi. Di kelas VI MIN 3 Ponorogo, 17 Januari 2023.

pembelajaran dimana siswa mengalami kesulitan dengan materi yang diberikan oleh guru.<sup>4</sup> Hal lain yang menjadi faktor kurang aktif dalam kegiatan belajar adalah Guru merasa terikat dan tertekan oleh terbatasnya waktu untuk mengajar. Sehingga akan berdampak kepada hasil belajar siswa. Dan melihat dari hasil belajar pada saat melaksanakan penilaian harian dengan metode yang diterapkan guru masih banyak nilai dibawah KKM (Kriteria Kelulusan Minimal), sedangkan KKM pada Madrasah tersebut adalah 70. Dari 23 siswa yang mampu mencapai nilai KKM hanya 10 siswa dan yang masih dibawah KKM sebanyak 13 siswa. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran tersebut, apalagi menyampaikan materi dengan metode konvensional tersebut siswa menganggap pelajaran SKI paling sulit diantara pelajaran agama lainnya sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa.

Hasil wawancara dengan siswa dalam mengajar siswa disuruh membaca kemudian guru menjelaskan materi yang terkait, apabila siswa diberikan kesempatan untuk bertanya hanya beberapa siswa yang aktif, selanjutnya siswa diberikan pertanyaan satu per satu dan kemudian mengerjakan soal yang ada di buku. Selain itu, peneliti menggali informasi kepada salah satu guru mata pelajaran SKI terkait penggunaan media dalam pembelajaran, guru tersebut mengatakan bahwa media pembelajaran di MIN 3 Ponorogo sudah disediakan smart TV namun tidak semua mata pelajaran menggunakan media tersebut, selama ini mata pelajaran SKI menggunakan buku paket dan modul dalam pembelajaran.<sup>5</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut, guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, dimana guru sebagai mediator materi, menuntut siswa untuk menghafal materi agar belajar menguasai materi. Penghafalan subyektif telah terbukti berhasil dalam penghafalan jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali siswa dalam pemecahan masalah jangka panjang. Dalam hal ini, Dr. Melvin L Siburman dalam bukunya *Pembelajaran Aktif* menjelaskan bahwa kita dapat menceritakan sesuatu kepada siswa dengan cepat, tetapi siswa lebih cepat melupakan apa yang kita beritahukan kepada mereka.<sup>6</sup>

Melihat kesenjangan tersebut, dimana pembelajaran kurang menarik dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, maka perlu alternatif pemecahan masalah tersebut, agar guru dan siswa dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yaitu perlu memanfaatkan media interaktif dan inovatif.

---

<sup>4</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), Hal 1.

<sup>5</sup> Azkia, wawancara, 20 Januari 2023.

<sup>6</sup> Mervin L Siburman, *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject*, (Allyn and Bacon, Bastom, 1996).

Guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI, yang merupakan dimensi ilmu dalam pembelajaran agama Islam tentang kehidupan silam yang bersejarah dan berjasa di masa sekarang. Proses pembelajaran tidak hanya tentang mengingat, namun juga memahami dan menerapkan konsep serta mengaitkannya dengan lingkungan dan kehidupan siswa, sehingga dapat menimbulkan semangat berjuang dan menginspirasi tindakan yang positif. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang tepat membangkitkan minat siswa dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Selanjutnya, media pembelajaran yang efektif dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran SKI.

Pembelajaran menjadi berkualitas apabila dapat memanfaatkan media teknologi dalam pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan media teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh Sadieman yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbeda dapat mengatasi kepasifan siswa, karena media pembelajaran berperan dalam merangsang semangat belajar siswa. Cara penyampaian informasi yang efektif dan efisien adalah penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi karena memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>7</sup>

Berdasarkan keterangan tersebut, untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran, peneliti mengimplementasikan pendekatan pembelajaran berbasis IT. Pembelajaran ini belum dipraktikkan di lembaga madrasah dimana peneliti akan mengadakannya. E-modul dibuat dengan memakai aplikasi *Book Creator* yang memanfaatkan smartphone serta laboratorium komputer.

*Book Creator* memiliki keunggulan dalam mempermudah pemahaman konsep dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan menggunakan media ini, diharapkan akan dapat mendorong minat siswa dan berdampak positif pada kualitas hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan E-Modul An-Nur dengan Menggunakan *Book Creator* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Analisis R&D pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Ponorogo).

## **METHOD**

---

<sup>7</sup>Imansari, N. & Sunaryantiningih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, Vol 2 No 1 pp 11-16.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk di bidang pendidikan melalui penerapan metode penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. Menurut sugiyono bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya, serta penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).<sup>8</sup>

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE mengadopsi dalam Robert Maribe Brach. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluations* (Evaluasi).<sup>9</sup>

Sesuai dengan model pengembangan di atas, produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media dan ahli materi mengisi angket untuk menilai kelayakan dan kualitas produk. Setelah validasi ahli, selanjutnya dilakukan uji coba dilapangan yang melibatkan dua kelas VI di MIN 3 Ponorogo, yaitu kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Sebelum produk diuji coba dilapangan, siswa pada kedua kelas tersebut terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum materi disampaikan. Kemudian siswa diberikan *Post-test* setelah melakukan pembelajaran pada masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen, setiap siswa mengisi angket respon kemenarikan media untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan antara lain adalah wawancara, lembar observasi, angket, tes hasil belajar (*pre-test* dan *Post-test*) dan dokumentasi.

Analisis kelayakan produk dilakukan dengan lembar validasi yang menggunakan skala likert.<sup>10</sup> Hasil validasi tim ahli dan angket kemenarikan media dipersentasekan kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori interpretasi. Selanjutnya, keefektifan media dapat dilihat dari tes hasil belajar siswa. Tes hasil belajar tersebut melalui tahapan pengolahan data sebagai berikut: (1) uji validitas kepada tim ahli media dan ahli materi, (2) analisis angket respon siswa, (3) uji normalitas menggunakan *uji Kolmogorov-Smirnov*, (4) uji homogenitas dengan rumus varian, dan (5) uji *t-test* dengan menggunakan desain *nonequivalent control group design* dan dianalisis menggunakan program SPSS 26.

---

<sup>8</sup> Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan: *Research and Development*, (Bandung Alfabeta, 2009), 407.

<sup>9</sup> Endang Mulyatiningsih, Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2014) Hal. 183.

<sup>10</sup> Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan: *Research and Development*, (Bandung Alfabeta, 2017), 166.

Data hasil validasi tim ahli dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>11</sup>

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : Nilai rata-rata

$\sum x$  : Jumlah skor jawaban penilaian

$\sum n$  : Jumlah total nilai

Penilaian dari hasil validasi dikualifikasikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran**

Nilai Rata-Rata (%)	Kriteria Kelayakan
0-20	Tidak layak/Revisi Total
21-40	Kurang layak/Revisi Total
41-60	Cukup layak/Revisi Sebagian
61-80	Layak/Tidak Revisi
81-100	Sangat layak/Tidak Revisi

Data hasil angket respon siswa dianalisis dengan rumus sebagai berikut.<sup>12</sup>

$$PRS = \frac{\sum A}{\sum B} \times 100\%$$

Keterangan:

PRS : Persentase sebanyak siswa yang memberikan respon positif terhadap kategori yang ditanyakan

$\sum A$  : Banyaknya siswa yang memberikan respon positif terhadap setiap kategori yang ditanyakan dalam angket

$\sum B$  : Banyaknya siswa yang menjadi subjek uji coba

Hasil angket kelas eksperimen pada setiap komponen dianalisis secara kuantitatif dalam analisa data dapat diinterpretasikan dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria penilaian pada setiap variabel**

Angket Ke-	Alternatif Jawaban	Skor	Frekuensi	Jumlah	Persentase (%)
	Sangat Menarik (SM)	5			

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2014), 315.

<sup>12</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009)

Menarik (M)	4
Netral (N)	3
Tidak Menarik (TM)	2
Sangat Tidak Menarik (STM)	1
Jumlah	

Sedangkan kriteria respon siswa dengan ketentuan sebagai berikut:<sup>13</sup>

**Tabel 3. Pedoman Interval**

Interval	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Menarik
21% - 40%	Tidak Menarik
41% - 60 %	Netral
61 % - 80 %	Menarik
81 % - 100 %	Sangat Menarik

## RESULTS AND DISCUSSION *(Palatino Linotype 11, Space 1.5, Justify)*

### 1. Analisis

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang akan digunakan dalam melakukan pengembangan e-modul. Caranya adalah melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui permasalahan pembelajaran SKI. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa siswa cenderung bosan dan kurang aktif saat proses pembelajaran. Hal itu disebabkan guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, guru sebagai penyampai materi menuntut siswa menghafal untuk menguasai materi. Oleh karena itu, perlu media yang menarik siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan e-modul An-Nur dengan menggunakan *Book Creator*, dengan menggunakan e-modul diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa pada zaman sekarang ini yaitu berbasis teknologi.

### 2. Desain

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan (design). Kegiatan tersebut meliputi:

- a. membuat desain pembelajaran. Membuat desain pembelajaran dengan cara mengidentifikasi kompetensi inti (KI) dan menetapkan kompetensi dasar (KD) serta menentukan tujuan pembelajaran. KI dan KD mengacu pada kurikulum 2013. Langkah selanjutnya adalah membuat silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b. membuat sketsa media, mengumpulkan objek rancangan, membuat desain tampilan dan

<sup>13</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*, Hal 15.

perakitan media. Desain e-modul dibuat dengan menggunakan aplikasi *canva* dan *corel draw*. Aplikasi *canva* memiliki template tanpa berbayar, namun terbatas elemen-elemennya karena tidak bisa menggambar sesuai dengan keinginan. Oleh karena itu, aplikasi *corel draw* sebagai pelengkap. *Corel draw* tidak menyediakan template, tetapi desainnya bisa dibuat sesuai keinginan. Agar lebih menarik diberikan gambar-gambar dari internet dan diberikan warna-warna sesuai keinginan ada template tersebut. Selain itu peneliti membuat video untuk merangsang minat belajar siswa agar lebih mandiri untuk memahami materi yang telah disampaikan.

- c. menguji media dan revisi. Pengujian media dilakukan untuk mengetahui aplikasi berjalan dengan baik apa tidak apabila digunakan pengguna. Setelah aplikasi dicoba ada beberapa kekurangan dalam penulisan, serta gambar dan suara yang kurang jelas sehingga perlu direvisi.

### **3. Pengembangan**

Tahap pengembangan meliputi tiga tahapan diantaranya:

- a. Pra-Produksi. Tahap pra-produksi dilakukan sebelum dilakukan pembuatan produk yaitu Peneliti menyiapkan laptop dan smartphone, serta menginstal beberapa software seperti *canva* dan membuat akun *Book Creator* untuk membuat produk. Selain itu, peneliti menyiapkan peta kompetensi, peta materi, dan naskah media, grafis, gambar, suara, video dan animasi yang sesuai dengan materi yang akan diproduksi.
- b. Produksi. Tahap produksi ini adalah realisasi dari bahan produk yang akan dibuat, dalam hal ini menyusun isi *Book Creator*. Penyusunan e-modul dengan menggunakan aplikasi *Book Creator* dan dioperasikan secara online. Adapun langkah-langkah dalam menyusun outline e-modul terdiri dari:
  - 1) Cover. Cover e-modul berisi judul/materi, gambar, nama creator, kelas VI dan semester genap. Cover dibuat untuk melihat gambaran awal materi.
  - 2) Pendahuluan. Pendahuluan yaitu lembar awal yang berisi petunjuk penggunaan, daftar isi. KI, KD dan tujuan pembelajaran.
  - 3) Materi. Materi yang disajikan dalam e-modul yaitu biografi, pendahuluan dan peninggalan bersejarah yang disajikan dengan desain yang menarik agar siswa tidak merasa bosan serta materi tentang peran dakwah Sunan Kudus yang disajikan melalui video.
  - 4) Penugasan dan Evaluasi. Kegiatan penugasan disajikan secara kelompok atau tugas proyek yang bertujuan untuk melatih siswa agar memperkuat hubungan antar teman dan belajar

untuk memecahkan masalah dengan cara berdiskusi. Penugasan dalam hal ini tugas proyek diantaranya membuat mind mapping (peta konsep) tentang materi biografi dan asal usul Sunan Kudus, untuk materi peninggalan sejarah Sunan Kudus yaitu disajikan dalam bentuk puzzle, dan pada materi peran Sunan Kudus dalam mengembangkan agama Islam di Indonesia disajikan dalam bentuk game yang bernama kantong kritis, jadi dalam game tersebut siswa mengambil pertanyaan dalam kantong kritis yang memiliki nilai berbeda, kemudian diselesaikan secara bersama oleh masing-masing kelompok. Kegiatan evaluasi secara individu yaitu menggunakan sistem online berbasis game yaitu teka-teki silang. Setelah selesai mengerjakan game tersebut maka nilai siswa muncul berupa sertifikat. Penugasan kelompok atau tugas proyek dan evaluasi individu dibuat agar tidak monoton dengan tes tulis, namun harus berinovasi guna untuk menarik dan memotivasi siswa dalam pembelajaran berlangsung. Adapun gambar desain game teka teki silang sebagai berikut:

- c. Pasca Produksi. Setelah pembuatan produk selesai dibuat, produk divalidasi oleh tim ahli yaitu tim ahli bidang materi yaitu Dr. Murdianto, M.Si. Beliau adalah dosen yang memiliki pengetahuan dalam pengalaman dalam berbagai bidang disiplin ilmu. Validasi media dilakukan oleh Dr. Nurul Malikhah, M.Pd. Beliau adalah dosen yang ahli dalam bidang teknologi pembelajaran. Saran dari validator sebagai bentuk perbaikan dari pengembangan e-modul. Setelah diperbaiki oleh tim ahli materi dan media tersebut, kemudian produk diuji coba dikelas eksperimen.

#### **4. Implementasi**

Tujuan dari implementasi untuk mengetahui kelayakan produk E-Modul An-Nur dalam proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah menggunakan produk tersebut. Proses penerapan dilakukan dikelas eksperimen, yaitu di kelas VI Ar-Rasyid. Sedangkan kelas kontrol dilakukan di kelas VI As-Shabur yang dijadikan pembanding kelas menggunakan bahan yang telah disediakan oleh madrasah yaitu buku paket dan modul siswa. Sebelum produk diuji cobakan, kelas eksperimen diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sebelum materi disampaikan, begitu pula dengan kelas kontrol juga diberikan soal *pre-test*.

#### **5. Evaluasi**

Kegiatan pada tahap ini dengan memberikan soal *Post-test* dan angket tentang kemenarikan media kepada siswa. Setelah produk dievaluasi, dapat ditentukan apakah perlu direvisi atau sudah layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji kelayakan e-modul diperoleh dari lembar validasi tim ahli media dan ahli materi serta angket respon kemenarikan media pada tabel berikut:

**Tabel 4. Validasi**

Lembar Validasi	Persentase	Kategori
Ahli Media (Dosen)	85,45%	Sangat layak/tidak perlu revisi
Ahli Materi (Dosen)	91,30%	Sangat layak/tidak perlu revisi
Angket (Siswa)	80,87%	Menarik/tidak perlu revisi

Kelayakan media pembelajaran SKI materi Sunan Kudus dengan menggunakan *Book Creator* meliputi validasi dari ahli media dan ahli materi, serta respon dari siswa mengenai kemenarikan media tersebut. Hasil validasi media mendapatkan nilai 85,45%, hasil validasi materi mendapatkan nilai 91,30% dengan kriteria sangat layak, dan respon kemenarikan media untuk siswa mendapatkan nilai 80,87% dengan kriteria menarik. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SKI pada materi Sunan Kudus layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil angket kelas eksperimen pada setiap komponen dianalisis secara kuantitatif dalam analisa data dapat diinterpretasikan pada tabel berikut:

**Tabel 5. Penilaian Siswa terhadap Kemenarikan Media**

No	Pertanyaan	Hasil Penilaian
1	Materi SKI pada e-modul pembelajaran dapat dipelajari secara mandiri di luar sekolah	74% setuju, 16% sangat setuju, dan 10% cukup setuju
2	Tampilan e-modul menarik membuat saya ingin membacanya	95% menarik dan 5% sangat menarik
3	Melalui e-modul saya lebih mudah memahami materi	89% mudah, 5% sangat mudah, 3% cukup mudah, dan 2% sulit
4	Tujuan pembelajaran dan materi e-modul sesuai dengan silabus	91% sesuai, 5% sangat sesuai, dan 3% kurang sesuai
5	E-modul mapel SKI mudah diakses melalui smartphone dan laptop	91% mudah diakses, 5% sangat mudah diakses, dan 3% cukup mudah diakses
6	Kesesuaian tujuan pembelajaran, materi dan latihan	21% sangat sesuai tujuan, 72% sesuai tujuan, dan 6% cukup sesuai tujuan
7	E-modul dapat membantu proses pembelajaran daring di sekolah	95% setuju dan 5% sangat setuju
8	Saya menyukai e-modul karena mudah dibawa kemana saja	53% sangat setuju dan 47% setuju
9	Penggunaan huruf dan font yang mudah dibaca	78% mudah dibaca, 16% sangat mudah dibaca, 3% cukup mudah dipahami dan 2% sulit dipahami
10	Saya suka mempelajari e-modul	6% sangat suka, 85% suka, 7%

karena materi singkat, padat, jelas.	kurang suka dan 2% tidak suka.
--------------------------------------	--------------------------------

Berdasarkan analisa dari data pada tabel 4 dapat diketahui bahwa penggunaan e-modul An-Nur untuk kelas VI yang dikembangkan secara umum sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Semua item dinilai sangat menarik dan dapat dipahami. Namun ada sedikit perbaikan pada aspek ke-3, ke-9, dan ke-10, tentang perbaikan soal-soal dan materi yang terdapat pada modul yang dikembangkan. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam pengerjaan soal yang disajikan dalam modul serta kephahaman materi yang ada dalam modul. Demikian, maka perlu ditinjau ulang mengenai pemilihan kata dalam modul supaya mudah dipahami oleh siswa.

Hasil *pre-test* dan *Post-test* dari kelas eksperimen dan kontrol kemudian diuji dengan uji *t-test*. Namun sebelum diuji *t-test* hasil *pre-test* dan *Post-test* terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dan hasilnya pada tabel berikut:

**Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Normalitas**

		<i>Tests of Normality</i>		
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
Kelas		Statistic	df	Sig.
Hasil	<i>Pre-test</i> Eksperimen	,176	23	,062
Belajar	<i>Post-test</i> Eksperimen	,165	23	,105
Siswa	<i>Pre-test</i> Kontrol	,163	22	,135
	<i>Post-test</i> Kontrol	,139	22	,200*

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 6. Uji normalitas kelompok siswa diperoleh nilai signifikansi ( $p > 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa untuk data kelompok siswa tersebut berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas, selanjutnya melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians antara kelompok yang diuji berbeda atau tidak, variansnya homogen atau heterogen. Hasil uji homegenitas data penelitian ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas**

		<i>Test of Homogeneity of Variance</i>			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,033	1	43	,858
Belajar	Based on Median	,047	1	43	,829

Siswa	Based on Median and with adjusted df	,047	1	42,208	,829
	Based on trimmed mean	,037	1	43	,849

Pada tabel 7 Kolom *Levene Statistic* diperoleh nilai signifikasi (Sig.) sebesar 0,858. Hal tersebut menunjukkan bahwa  $p = 0,858 > 0,05$ , maka dapat dikatakan data berasal dari populasi yang homogen.

Setelah diketahui bahwa kedua kelas tersebut sebaran datanya normal dan homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan uji *t-test* menggunakan uji *Independent Sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Perbedaan (*Independent Samples Test*)**

		Levene's Test for Equality of Variances		<i>t-test</i> for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	,033	,858	3,812	43	,000
	Equal variances not assumed			3,805	42,375	,000

Berdasarkan output tabel 8 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan e-modul An-Nur dengan media *book creator* dibandingkan dengan media konvensional.

**Tabel 9. Deskriptif Grup Statistik**

		<i>Group Statistics</i>				
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Hasil Belajar Siswa	<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	23	84,52	7,366	1,536	
	<i>Post-test</i> Kelas Kontrol	22	75,82	7,950	1,695	

Jika dilihat dari tabel 9 diperoleh nilai mean atau rata-rata hasil belajar pada kelompok *Post-test* eksperimen sebesar 84,52 dan kelompok *Post-test* kontrol sebesar 75,82. Dengan demikian, bahwa tingkat hasil belajar antara siswa dengan setelah pembelajaran dengan e-modul An-Nur lebih tinggi daripada siswa dengan pembelajaran tidak menggunakan e-modul An-Nur.

**Tabel 4.18 Hasil Perhitungan Uji Paired Samples Test**  
*Paired Samples Statistics*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pre-test</i> Eksperimen	58,61	23	8,322	1,735
	<i>Post-test</i> Eksperimen	84,52	23	7,366	1,536
Pair 2	<i>Pre-test</i> Kontrol	57,82	22	7,378	1,573
	<i>Post-test</i> Kontrol	75,82	22	7,950	1,695

*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	<i>Pre-test</i> Eksperimen - <i>Post-test</i> Eksperimen	-25,913	8,517	1,776	-29,596 -22,230	-14,592	22	,000
Pair 2	<i>Pre-test</i> Kontrol - <i>Post-test</i> Kontrol	-18,000	7,483	1,595	-21,318 -14,682	-11,282	21	,000

Berdasarkan output **Pair 1** diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pre-test* kelas eksperimen dengan *Post-test* kelas eksperimen. Berdasarkan output **Pair 2** diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk *pre-test* kelas kontrol dengan *Post-test* kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh e-Modul An-Nur dengan menggunakan *Book Creator* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel *paired samples statistic* bahwa nilai *pre-test* kelas eksperimen 58,61 dan *Post-test* kelas eksperimen 84,52.

Perkembangan teknologi informasi dan pengetahuan saat ini semakin pesat, terutama dalam bidang pendidikan yang memerlukan integrasi teknologi dengan materi mata pelajaran. Salah satu bentuk integrasi tersebut dapat dilakukan melalui penggunaan E-Modul yang dikembangkan dengan menggunakan *Book Creator*, yang mengikuti tren inovasi terbaru. Jika belum tersedia, maka dibutuhkan upaya pengembangan media tersebut.

Setelah menganalisis hasil wawancara dengan guru, terdapat beberapa perbedaan yang signifikan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menjadi solusi bagi para guru, sehingga mereka tidak hanya mengandalkan metode pembelajaran yang konvensional, tetapi juga memanfaatkan kemajuan teknologi dan media modern. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Proses pengembangan E-Modul An-Nur ini dengan menggunakan *Book Creator* yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode ADDIE yang digunakan dalam

pengembangan produk E-Modul menggunakan *Book Creator* terbukti sederhana dan mudah dipahami, sekaligus memberikan hasil yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kajian mengenai kelayakan media pembelajaran SKI materi Sunan Kudus dengan menggunakan *Book Creator* meliputi validasi dari ahli media dan ahli materi, serta respon dari siswa mengenai kemenarikan media tersebut. Berdasarkan pedoman kelayakan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SKI pada materi Sunan Kudus layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran efektif yaitu pembelajaran yang mampu mempermudah untuk memahami suatu materi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan dibuktikan lampiran hasil belajar siswa. Maka ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan e-Modul. E-modul ini bisa dikatakan efektif karena terbukti dilihat dari hasil belajar siswa dan pendapat tentang penggunaan e-modul yang menunjukkan hasil yang positif.

Hasil *pre-test* sebelum menggunakan e-modul mendapatkan nilai rata-rata 58,61. Hasil post test sesudah menggunakan e-modul mendapatkan nilai rata-rata 84,52. Dari hasil tersebut terlihat ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan e-modul An-Nur. Ada perbedaan yang signifikan antara nilai-nilai posttest eksperimen. Sehingga penggunaan e-modul yang dikembangkan peneliti efektif dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran SKI materi Sunan Kudus siswa kelas VI.

E-modul yang dikembangkan mempunyai kelebihan antara lain: (1) E-modul An-Nur mudah diakses dimana saja dan kapan saja bisa melalui smartphone atau laptop, (2) E-modul dapat menarik minat siswa untuk membaca baik dari segi tampilan, konten materi dan tahapan pembelajaran yang sangat baik dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran, (3) E-modul telah menerapkan pendekatan saintifik dalam pembelajaran yang merupakan tuntunan dari kurikulum 2013, (4) E-modul melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan permasalahan, dan (5) E-modul mudah dipahami oleh siswa secara mandiri karena materi dibuat menarik minat pembaca yang berupa tampilan warna, gambar maupun ilustrasi yang berbeda dengan e-modul lainnya.

Kekurangan e-modul antara lain: (1) untuk membuka E-modul dengan aplikasi *Book Creator* membutuhkan sinyal internet yang stabil, dan (2) memerlukan waktu lebih lama dalam pengadaan dan pengembangannya serta membutuhkan ketekunan tinggi dari guru untuk dapat terus menyempurnakan modul serta memantau proses belajar siswa dengan intensif.

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan antara lain: (1) Pengembangan E-Modul An-Nur dengan menggunakan *Book Creator* yaitu menggunakan ADDIE, yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (penerapan), dan evaluation (evaluasi), (2) Penerapan E-Modul An-Nur dengan menggunakan *Book Creator* dilaksanakan di MIN 3 Ponorogo selama tiga pertemuan pada kelas eksperimen. Siswa membawa smartphone sebagai media pembelajaran karena E-Modul An-Nur bisa diakses melalui laptop maupun smartphone dengan cara membagikan link e-modul tersebut. Kegiatan pembelajaran diawali dengan melakukan *pre-test* dan diakhiri dengan kegiatan *Post-test*. (3) Hasil validasi media mendapatkan nilai 85,45%, hasil validasi materi mendapatkan nilai 91,30% dengan kriteria sangat layak, dan respon kemenarikan media untuk siswa mendapatkan nilai 80,87% dengan kriteria menarik, (4) Berdasarkan uji *t-test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh e-Modul An-Nur dengan menggunakan *Book Creator* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel paired samples statistic bahwa nilai *pre-test* kelas eksperimen 58,61 dan *Post-test* kelas eksperimen 84,52, dan (5) Hasil *Post-test* kelas eksperimen sebesar 84,52 dan kelompok *Post-test* kelas kontrol sebesar 75,82. Dengan demikian, bahwa tingkat hasil belajar antara siswa dengan e-Modul An-Nur lebih tinggi daripada siswa dengan pembelajaran konvensional.

## REFERENCES

- Al-Qur'an Kemenag Online. Qur'an dan Terjemahan. <https://quran.kemenag.go.id/>
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endang Mulyatiningsih. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Imansari, N. & Ina, S. 2017. Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. 2 (1): 1-16.
- Mervin L Siburman. 1996. *Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject*. Allyn and Bacon, Boston.
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Riduwan. 2018. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.