

PEMANFAATAN MODITIF (MODUL DIGITAL KREATIF) UNTUK PEMBELAJARAN PAI KELAS 6 SD MENGENAI ZAKAT

Ida Widiawati

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

idawidiawati14@upi.edu

Ari Rismayanti Azzahra

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

aririsma02@upi.edu

Rahma Isnaini Fadila

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

rahmafadila@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat memberikan perubahan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya teknologi, proses belajar mengajar bisa dilakukan dimanapun, dan kapan pun. Pemanfaatan perkembangan teknologi ini, dijadikan sebuah inovasi dalam pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan jenjang yang paling dasar untuk memberikan pengetahuan dan pembinaan kepada peserta didik. Maka, proses pembelajaran pun harus dilakukan secara menyenangkan agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Seperti pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi ini, seperti E-Modul (Elektronik Modul). Tujuan dari pembuatan E-Modul ini adalah untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi mengenai zakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah D&D (Design & Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). sebelum melakukan uji coba kepada peserta didik, peneliti melakukan pre-test dan post-test untuk mengetahui keberhasilan dalam penggunaan E-Modul Moditif (Modul Digital Kreatif). Hasil dari pre-test dan post-test, diolah dengan menggunakan Uji Normalitas Gain. Dengan hasil Gain sebesar 0,61, ini menandakan bahwa penggunaan E-Modul Moditif (Modul Digital Kreatif) cukup efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi mengenai zakat.

Kata kunci: E-Modul, PAI, SD, dan Zakat.

Abstract

The use of technology in education greatly changes the teaching and learning process. With the existence of technology, the teaching and learning process can be done anywhere, and anytime. Utilization of this technological development, is used as an innovation in learning, especially at the elementary school level. Elementary school is the most basic level to provide knowledge and coaching to students. So, the learning process must also be carried out in a fun way so that students get a meaningful learning experience. Such as making technology-based learning media. Making technology-based learning media, such as E-Modules (Electronic Modules). The purpose of making this E-Module is to facilitate students in the learning process, especially in material regarding zakat. The method used in this research is D&D (Design & Development) using the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). before conducting trials on students, researchers conducted pre-tests and post-tests to determine success in using Moditive E-Modules (Creative Digital Modules). The results of the pre-test and post-test were

processed using the Gain Normality Test. With a Gain result of 0.61, this indicates that the use of Moditive E-Module (Creative Digital Module) is effective enough to be used as a medium for learning material about zakat.

Keywords: E-Module, PAI, SD, and Zakat.

PENDAHULUAN

Era digital merupakan periode yang ditandai dengan adanya teknologi digital teknologi yang dominan di era ini adalah teknologi internet. Internet adalah bagian integral dari kehidupan. Teknologi internet berisi sisi positif dan negative penggunaan teknologi dalam pendidikan telah membawa banyak perubahan dalam cara kita belajar dan mengajar.¹ Di era digital saat ini teknologi telah memungkinkan pendidikan untuk menjadi lebih terjangkau, lebih interaktif dan lebih efisien. Teknologi telah memberikan dampak yang signifikan dalam bidang pendidikan terutama dalam hal pengajaran dan pembelajaran. Teknologi dapat membantu guru untuk memberikan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap siswa, dengan teknologi guru dan siswa dapat mengakses sumber daya pendidikan dimana saja dan kapan saja, ini dapat membantu siswa yang tinggal di daerah terpencil atau yang tidak memiliki akses ke sumber daya pendidikan yang cukup. Teknologi dapat membantu siswa terlibat lebih dalam pembelajaran, dengan teknologi guru dapat mengajar dengan cara yang lebih menarik dan bervariasi. Teknologi terus berkembang dan memainkan peran yang semakin penting dalam kehidupan manusia modern, pembelajaran di era sekarang adalah belajar yang dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dengan siapa saja, dan melalui sumber belajar apa saja. Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan. Tenaga pendidik bisa memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Pendidikan adalah tantangan besar abad ini. Jika tidak mengubah cara mendidik dan belajar- mengajar, maka 30 tahun mendatang kita akan mengalami kesulitan besar.

Kata teknologi menurut bahasa Yunani "*technologia*" yang menurut Webster Dictionary berarti systematic treatment atau penanganan sesuatu secara sistematis. Sedangkan *techne* menjadi dasar kata teknologi berarti seni, kemampuan ilmu atau keahlian, keterampilan ilmu. Jadi teknologi pendidikan bisa diartikan sebagai pegangan atau pelaksanaan pendidikan secara sistematis. Sedangkan teknologi menurut bahasa Yunani yaitu '*techne*', yang artinya seni, kerajinan tangan, atau keahlian. Bagi bahasa Yunani kuno teknologi diakui sebagai suatu aktivitas khusus, dan sebagai pengetahuan lalu proses teknologi pendidikan juga bersifat abstrak. Teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang rumit dan terintegrasi yang

¹ Aeni, A. N., Hanifah, N., & Sunaengsih, C. (2019). The impact of the internet technology on teacher competence and student morality. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012046>

melibatkan orang, ide, prosedur, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai, dan mengelola pemecahan kasus tersebut yang meliputi semua aspek belajar manusia. Teknologi Pendidikan adalah kombinasi dan pembelajaran, belajar, pengembangan, pengelolaan, dan teknologi lain yang diterapkan untuk memecahkan persoalan pendidikan.²

Teknologi pendidikan merupakan bentuk dari berkembangnya teknologi, dengan berkembangnya teknologi ini dalam kajian dan praktek pendidikan maka akan lebih efektif dan lebih mudah juga untuk memecahkan masalah pendidikan. Teknologi pendidikan adalah kombinasi dari pembelajaran, belajar, pengembangan, pengelolaan, dan teknologi lain yang diterapkan untuk memecahkan persoalan pendidikan. Teknologi pendidikan dapat memfasilitasi dan dapat meningkatkan kinerja pembelajaran. Teknologi pendidikan dapat dipahami sebagai suatu proses yang sistematis dan kompleks yang melibatkan manusia, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi. Teknologi pendidikan diharapkan dapat mampu mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai dan mengelola semua permasalahan pendidikan. Selain itu, teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang sistematis dalam mendesain, melaksanakan, dan mengevaluasi seluruh proses pembelajaran dalam bentuk tujuan yang spesifik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berpengaruh kepada berbagai segi kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan. Mengingat perkembangan bersifat dinamis dan terus menerus mengikuti zaman, maka keterampilan media pendidikan secara tepat diperlukan oleh setiap peserta didik. Guru adalah pendidik profesional yang terikat dengan empat kompetensi (pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial).³ Dengan semakin majunya proses belajar mengajar di semua jenjang pendidikan maka ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut penggunaan media pendidikan yang bervariasi sehingga dapat dicapai hasil pendidikan yang optimal. Untuk efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar penggunaan media/alat dalam pengajaran tentu saja akan membantu guru dalam menyampaikan materi dan peserta didik mudah memahami materi dengan baik.⁴ Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran, Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media

² Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgr Palembang*, 2(1), 18–25.

³ Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.

⁴ Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.

adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.⁵ Menurut Nasution, media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Media Pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat berupa alat bantu visual, audio atau gabungan keduanya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami konsep - konsep yang diajarkan dan dapat memperjelas konsep yang abstrak atau sulit dipahami. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, lalu dapat memotivasi siswa untuk belajar karena membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Namun dalam menggunakan media pembelajaran juga, perlu di perhatikan kualitas dan kecocokan nya dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan harus dikembangkan dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Selain itu juga perlu memperhatikan kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal.

Di Indonesia, Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah – sekolah umum, baik di sekolah negeri maupun swasta. Ada pula lembaga – Lembaga khusus yang menyelenggarakan Pendidikan Agama Islam, seperti pesantren dan madrasah. Pendidikan Agama Islam adalah Pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai ajaran islam, Pendidikan ini mencakup berbagai aspek pemahaman terhadap Aqidah (Keyakinan), Akhlaq (Etika dan Moral), Syariah (Hukum Islam) dan Tarikh (Sejarah Islam). Pendidikan Agama Islam dapat diterapkan di berbagai tingkat Pendidikan mulai dari tingkat Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas hingga perguruan tinggi. Tujuannya adalah untuk membantu siswa dalam memahami ajaran islam yang komprehensif, sehingga mereka dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari – hari, adapun beberapa tujuan dari Pendidikan Agama Islam adalah meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa, membentuk karakter dan akhlak yang baik, meningkatkan pemahaman tentang ajaran islam, mengajarkan nilai – nilai keislaman yang sesuai dengan perkembangan zaman, serta bisa mengembangkan keterampilan dalam beribadah dan beramal shaleh. Selain itu, Pendidikan Agama Islam juga mengajarkan nilai – nilai toleransi, saling menghargai, dan menghormati perbedaan antar sesama manusia. Hal ini sangat penting untuk menjaga kerukunan dan keharmonisan antar umat beragama, Pendidikan Agama Islam juga dapat membantu dan memperkuat kesadaran tentang tanggung jawab sebagai seorang muslim serta dapat memperluas

⁵ Sadiman, A. S. dk. (2009). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, V(1), 5

pengetahuan siswa tentang agama Islam secara umum. Agama islam juga memiliki ajaran moral dan etika yang diajarkan oleh Nabi Muhammad dalam Hadits, yang menjadi panduan bagi umat islam dalam menjalani kehidupan sehari – hari. Lalu, Al – Quran adalah kitab suci dalam islam yang dianggap sebagai wahyu Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad melalui malaikat Jibril dan menjadi sumber utama ajaran Islam.

Dalam Islam salah satu dari usaha untuk mengurangi kemiskinan adalah dengan adanya syariat zakat yang berfungsi sebagai pemerataan kekayaan.⁶ Zakat adalah salah satu dari lima rukun Islam yang merupakan kewajiban bagi setiap muslim yang mampu untuk memberikan sebagian harta kekayaan kepada orang – orang yang yang membutuhkan dan berhak menerimanya. Zakat adalah bentuk ibadah sosial yang bertujuan untuk memperbaiki kesenjangan sosial antara orang yang kaya dan yang miskin serta membantu orang yang membutuhkan untuk memenuhi kebutuhan dasar mereka. Zakat secara *Harfiah* berarti “Pembersihan” atau “Penyucian”, dalam konteks agama Islam zakat digunakan untuk membersihkan harta seseorang dari sifat – sifat kikir dan rakus serta mendekatkan diri kepada Allah SWT. Pembayaran zakat secara rutin juga dianggap sebagai tanda ketaatan dan kepatuhan kepada Allah SWT dan sebagai salah satu cara untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat. Macam – macam zakat terdiri dari zakat fitrah, zakat mal, zakat profesi, zakat perusahaan dan zakat produktif yang diatur oleh Undang – Undang No. 23 Tahun 2011 tentang Pengelolaan Zakat. Zakat fitrah merupakan zakat yang wajib dikeluarkan oleh setiap muslim yang mampu sebelum Idul Fitri, sedangkan zakat mal adalah zakat yang dikeluarkan dari harta kekayaan yang telah mencapai nisab atau batas tertentu. Zakat profesi adalah zakat yang dikeluarkan dari penghasilan atau gaji yang diterima setiap bulan, sedangkan zakat perusahaan adalah zakat yang dikeluarkan dari keuntungan perusahaan lalu zakat produktif adalah zakat yang dikeluarkan untuk membantu mengembangkan usaha kecil dan menengah serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, untuk dapat menciptakan sebuah bentuk proses metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian terutama pada peserta didik, maka untuk mengatasi sebuah permasalahan tersebut. Peneliti membuat media pembelajaran *E -Modul* yang dapat digunakan sebagai pembelajaran. Harapan dibuatnya media pembelajaran *E - Modul* ini dapat menarik dan dapat dinikmati oleh peserta didik terhadap proses pembelajaran yang lebih terbuka dan dapat dilakukan dengan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan peserta didik akan menjadi lebih baik dan bertambah. Hal tersebut menjadikan pemilihan *E- Modul* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pembelajaran di kelas. Berdasarkan

⁶Mulyana, A. (2020). Strategi Pendayagunaan Zakat Produktif. *Muamalatuna*, 11(2), 50. <https://doi.org/10.37035/mua.v11i2.3298>

penelitian yang dilakukan oleh Suryadie, modul elektronik merupakan media inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Modul elektronik *E-modul* sendiri hampir sama dengan *E-book*. Perbedaannya hanya pada isi dari keduanya. Dalam *Encyclopedia Britannica Ultimate Reference Suite* menjelaskan bahwa *E-book* adalah file digital yang berisi teks dan gambar yang sesuai untuk didistribusikan secara elektronik dan ditampilkan di layar monitor yang mirip dengan buku cetak. *E-modul* atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau kedua- nya yang berisi materi elektronik digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan dibuatnya *E-modul* mengenai Zakat ini diharapkan dapat menjadikan sebuah peningkatan dalam sebuah pengetahuan pada peserta didik. Dalam penelitian ini memilih anak-anak sebagai target *E - Modul* karena biasanya anak-anak akan lebih sulit dan sering merasa bosan jika pembelajaran hanya diberikan melalui teori saja, anak-anak tentu nya cenderung akan lebih cepat merasakan rasa bosan dan rasa malas untuk menyimak pembelajaran. Sedangkan pada seusia anak-anak mereka lebih tertarik terhadap apa yang menarik perhatian mereka dengan cara bermain. Sehingga, saat ini lebih mengedepankan penggunaan *E - Modul* terhadap pembelajaran untuk mengenalkan materi mengenai kepada orang tua pada anak, dengan harapan anak akan lebih bersemangat ketika dalam pelaksanaan pembelajaran di ruangan kelas sehingga anak akan lebih mudah untuk menyerap, mengingat dan menguasai materi pembelajaran dan pengetahuan serta keterampilan.

METODE PENELITIAN

Ketepatan dalam pemilihan metode dan model penelitian yang digunakan merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena dengan metode dan model penelitian yang tepat akan menjadikan penelitian lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan. Sehingga pada penelitian ini kami menggunakan metode penelitian desain dan pengembangan (*Design and Development*).⁷ Menurut Amatulloh berpendapat bahwa metode desain dan pengembangan (*Design and Development*) ini merupakan sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi sebuah produk atau alat untuk meningkatkan suatu model yang sudah ada baik dalam konteks pembelajaran maupun luar pembelajaran. Metode penelitian desain dan pengembangan (*Design and Development*) didefinisikan sebagai sebuah penelitian yang mendalami proses desain, pengembangan serta evaluasi yang dilakukan bersama guna menghasilkan atau meningkatkan model dengan membentuk sebuah dasar untuk membuat suatu hal yang baru yaitu berupa produk dan alat dalam ruang lingkup pembelajaran dan non-pembelajaran. Model yang digunakan pada

⁷ Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam" untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3931–3944. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>

metode penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan sebuah model yang telah dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda sekitar tahun 1990-an. Terdapat lima tahapan yang dikemukakan yaitu model ADDIE, diantaranya 1) Tahap analisis (*Analyze*), 2) Tahap perancangan (*Design*), 3) Tahap pengembangan (*Development*), 4) Tahap implementasi (*Implementation*), dan 5) Tahap mengevaluasi (*Evaluation*).⁸ Penelitian ini dilaksanakan di SDN Panyingkiran II, sekolah ini merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang terletak di daerah Kabupaten Sumedang. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas 6 SDN Panyingkiran II dengan jumlah siswa 22 orang, siswa perempuan berjumlah 13 dan siswa laki-laki berjumlah 9 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui, mengukur dan melihat bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dibuat. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik uji normalitas gain. Uji normalitas sendiri merupakan uji penelitian yang dilaksanakan untuk mencari tahu keefektifitasan produk yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dan diaplikasikan kepada siswa, uji normalitas gain ini dapat membantu untuk mengetahui besarnya penambahan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yang telah dibuat dalam kegiatan pembelajaran. Skor data yang didapatkan kemudian dikaji menggunakan rumus normalitas gain menurut Hake sebagai berikut :

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Berdasarkan analisis uji normalitas gain kemudian dimasukkan ke dalam kategori Gain ternormalisasi untuk menunjukkan besarnya kenaikan ataupun penurunan pengetahuan siswa. Kategori Gain ternormalisasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kategori Normalitas Gain (Wahab, dkk. 2021)

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak ada peningkatan

⁸ Nida, L.S., Sunaengsih, C., Karlina, D.A.,. 2022. Pengembangan E-LKPD Berbasis Fun Learning pada Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 6

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media adalah bentuk perantara yang digunakan dalam menyampaikan sebuah informasi.⁹ Carpenter dan Dale mengemukakan betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar siswa. Adanya media pembelajaran dalam penyampaian di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam belajar. Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa. Dari uraian di atas membuktikan betapa pentingnya sebuah media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Ketika peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, maka materi yang disampaikan akan membekas. Namun, keberhasilan pembelajaran bukan hanya terpaku pada penggunaan media pembelajarannya saja, tetapi pendidik juga dalam mengembangkan media pembelajaran harus memperhatikan kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, tuntutan zaman dan materi yang diajarkan.¹⁰ Selaras dengan pernyataan di atas, maka peneliti, mengembangkan sebuah produk untuk meningkatkan motivasi dan membangkitkan minat belajar peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah produk yang dimodifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul digital yang ada dapat lebih menarik dan interaktif. Modul digital ini lebih praktis untuk dibawa kemana saja, tahan lama dan tidak lapuk dimakan waktu, dapat dilengkapi dengan audio dan video dalam satu *bundle* penyajiannya serta pada tiap kegiatan belajar dapat diberikan kata kunci yang berguna untuk kegiatan belajar. Rancangan dan pengembangan media pembelajaran digital ini berdasarkan pada hasil observasi dan analisis kebutuhan yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator capaian yang akan dicapai. Produk ini berbentuk *E-Modul*. Dalam melakukan sebuah perancangan dan pengembangan *E-Modul* ini, harus mempertimbangkan terlebih dahulu metode seperti apa yang akan digunakan dalam perancangan. Agar tahapan-tahapan pada saat melakukan proses pembuatan dapat terperinci secara jelas.

⁹ Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah. *Jurnal At-Tsiqah*, 7(1), 1–17.

¹⁰ Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>

Peneliti menggunakan metode atau model *Design and Development (D&D)*. Sehingga dalam pembuatan produk yang akan peneliti rancang terdapat beberapa tahapan penting yang harus dilakukan diantaranya sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahapan ini, untuk menganalisis permasalahan yang ada di lapangan, peneliti melakukan kajian literatur untuk mengetahui kendala yang dirasakan oleh para pendidik dan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif di kelas. Ditemukan bahwa masalah tersebut muncul disebabkan oleh pembelajaran yang kurang efektif, seperti minat belajar siswa yang rendah, kurangnya kemampuan pendidik dalam mengkreasikan pembelajaran, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

Setelah menganalisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, peneliti berinisiatif untuk membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang berbasis digital dengan memiliki berbagai fitur pilihan belajar yang menarik. Berdasarkan hasil analisis, peneliti mengembangkan sebuah perancangan produk yang berupa modul digital yang sesuai dengan perkembangan zaman di abad-21 atau sering disebut dengan *E-Modul*. Peneliti menyiapkan *E-Modul* yang berjudul Moditif (Modul Digital Kreatif) yang membahas mengenai muatan mata pelajaran “Pendidikan Agama Islam” pada materi Zakat kelas 6 Sekolah Dasar semester II. Fitur yang disajikan dalam *E-Modul* Moditif (Modul Digital Kreatif) ini diantaranya, kumpulan materi, video pembelajaran, games, dan lagu. Dengan fitur yang beragam pada Moditif (Modul Digital Kreatif) ini, dapat meningkatkan semangat siswa dalam mempelajari materi zakat.

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidik dan peserta didik dituntut agar dapat menguasai Ilmu Pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam menghadapi *society* 5.0. Dengan memanfaatkan teknologi ini, bisa ikut andil dalam menyelamatkan bumi karena dengan pembuatan *E-Modul* ini tidak menggunakan kertas sebagai bahan dasar pembuatannya. Seperti yang kita ketahui bahwa bahan dasar pembuatan kertas adalah pohon. Di mana jika pohon terus-terusan ditebang akan mengakibatkan pemanasan global. Selain itu, *E-Modul* ini juga sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran, sehingga peserta didik tidak hanya menggunakan teknologi untuk kesenangan semata.

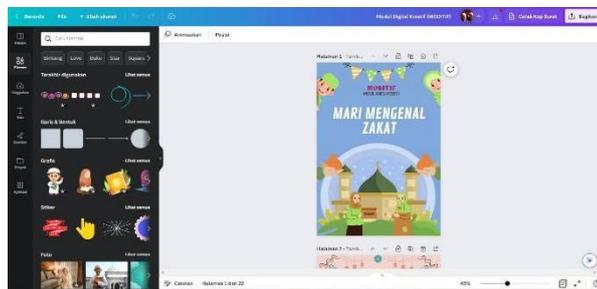
2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah tahap analisis dilakukan, tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan tahap perancangan (*Design*) untuk meningkatkan minat baca pada peserta didik dengan menampilkan beberapa tampilan atau desain yang menarik dan memiliki fitur-fitur yang dapat dipilih dengan bebas dan menarik.

Pertama, langkah awal dalam pembuatan *E-Modul* yaitu menentukan terlebih dahulu judul serta materi yang akan dibahas dalam isi *E-Modul*, kemudian peneliti mencari materi dari

beberapa sumber mengenai zakat yang akan dicantumkan di dalam Moditif (Modul Digital Kreatif) dalam pemilihan materi peneliti memperhatikan beberapa bahasa yang digunakan agar materi tersebut dapat dipahami oleh peserta didik. Peneliti juga mencari sumber rujukan yang disesuaikan dengan pokok bahasan yang lebih ringan oleh peserta didik di sekolah dasar.

Kedua, peneliti mencari beberapa referensi yang sesuai dengan tema materi mengenai zakat dalam hal ini juga peneliti harus mencari materi yang akan digunakan dan harus sesuai dengan perkembangan peserta didik di Sekolah Dasar. Pada tahap ini juga, peneliti mulai membuat rancangan untuk Moditif (Modul Digital Kreatif). Dalam pembuatan *E-Modul* menggunakan aplikasi *Canva* untuk perancangannya. Di dalam aplikasi *Canva*, terdapat banyak elemen yang mendukung untuk pembuatan *E-Modul* agar terlihat lebih menarik.



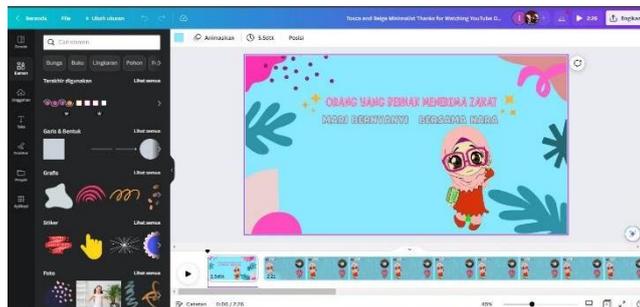
Gambar 1. Contoh desain *E-Modul*

Ketiga, langkah selanjutnya yaitu pembuatan video pembelajaran yang menjelaskan tentang zakat. Peneliti memilih aplikasi *Filmora* sebagai pendukung dalam perancangan produk ini. Hal ini dikarenakan aplikasi *Filmora* memudahkan dalam proses pengeditan video pembelajaran sesuai dengan keinginan dan konsep yang dibutuhkan. Kemudian, peneliti menggunakan aplikasi *Youtube* dalam penayangan video pembelajaran. Pemilihan penayangan video pembelajaran di *Youtube*, karena aplikasi tersebut mudah diakses dan sudah diketahui banyak orang.



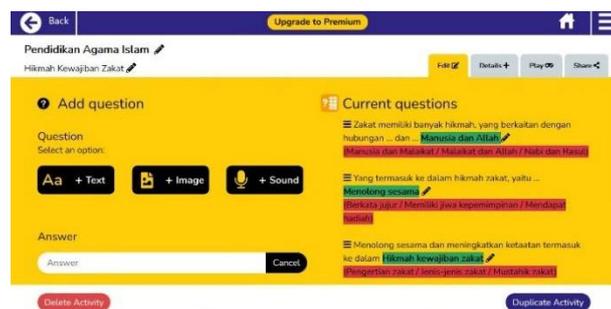
Gambar 2. Contoh desain video pembelajaran

Keempat, selain pembuatan video pembelajaran. Dalam *E-Modul* ini juga terdapat lagu yang membahas tentang zakat. Pembuatan lagu ini, bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi tentang zakat. Seperti yang kita ketahui, jika materi pembelajaran dibalut dengan lagu maka materi tersebut akan membekas dan bermakna. Lagu yang digunakan adalah Balonku, Naik-Naik Kepuncak Gunung, Anak Gembala, Pelangi-Pelangi, dan Lihat Kebunku. Namun, peneliti mengganti lirik lagu tersebut disesuaikan dengan materi zakat. Dalam pembuatan lagu, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* untuk menambahkan elemen-elemen agar terlihat menarik. Selanjutnya, peneliti menggunakan aplikasi *Capcut* untuk mengedit audio serta aplikasi *Youtube* untuk menayangkan lagu tersebut.



Gambar 3. Contoh desain lagu

Kelima, tahap selanjutnya yaitu pembuatan *games*. Sama seperti penjelasan di atas, bahwa *games* bertujuan untuk memberikan *ice breaking* terhadap peserta didik. Selain itu, juga *games* bertujuan untuk memberikan penguatan materi terhadap peserta didik. Dalam pembuatan *games* ini menggunakan aplikasi *Educandy*. Dalam aplikasi *Educandy* ini banyak fitur permainan yang menarik serta mendukung khususnya untuk peserta didik.



Gambar 4. Contoh desain *educandy*

Keenam, tahap terakhir dalam pendesainan adalah mencantumkan beberapa link serta *barcode*, seperti pada video pembelajaran, lagu, dan *games* ke dalam *E-Modul*. Pemasukan link

dan *barcode* harus berhati-hati karena akan dicantumkan sesuai dengan sub bab materi mengenai zakat.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap selanjutnya, yaitu pengembangan. Peneliti melakukan tahap pembuatan produk berupa *E-Modul* yaitu Moditif (Modul Digital Kreatif) dengan materi Zakat. Produk yang dikembangkan pada tahap ini, yaitu tahap pertama membuat petunjuk penggunaan Moditif (Modul Digital Kreatif). Kemudian, peneliti menyusun dan merancang Moditif (Modul Digital Kreatif) yang sesuai dengan materi, penyusunan dan desain Moditif (Modul Digital Kreatif) dibuat dengan semenarik dan sekreatif mungkin agar *E-Modul* tersebut tidak membosankan bagi peserta didik. Dalam pembuatan *E-Modul* peneliti menggunakan aplikasi *Canva*. Tahap selanjutnya yaitu, *E-Modul* dirancang dan disusun menggunakan *Flipbooks*. Selanjutnya, untuk mengetahui kesesuaian desain dan materi yang diharapkan, maka perlu adanya evaluasi dan validasi berdasarkan masukan serta arahan dari pendidik dan dosen.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah melakukan pengembangan produk, akhirnya produk *E-Modul* yang berjudul Moditif (Modul Digital Kreatif). Produk Moditif (Modul Digital Kreatif) ini, memiliki fitur yang telah dirancang untuk memudahkan pembaca dalam mengakses berbagai layanan tayangan yang menggunakan link-link yang tersedia di dalam *E-Modul* sesuai dengan bacaan materi mengenai zakat. Produk Moditif ini terdiri 22 halaman termasuk cover, identitas kepemilikan, daftar isi, kompetensi dasar materi dan petunjuk penggunaan Moditif. Sub bab judul pada *E-Modul* Moditif ini terdiri atas 5 sub bab judul. Kemudian, setelah produk Moditif dilakukan validasi oleh pendidik dan dosen, produk diimplementasikan atau diuji cobakan. Uji coba produk merupakan langkah nyata dalam mengaplikasikan produk yang kita buat. Pada tahapan ini, rancangan yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya.

Peneliti melakukan uji coba produk di SDN Panyingkiran II Kabupaten Sumedang Provinsi Jawa Barat, dengan waktu pelaksanaan Rabu, 15 Maret 2023. Peserta didik yang diteliti merupakan siswa kelas 6, dengan jumlah populasi 22 peserta didik, 9 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Sebelum mengenalkan produk, peneliti memberikan soal sebagai *pretest* untuk acuan keberhasilan produk Moditif dalam pembahasan materi zakat yang diberikan peserta didik. Setelah selesai dalam pengerjaan *pre-test*, peneliti langsung mengenalkan produk Moditif (Modul Digital Kreatif) kepada peserta didik. Selanjutnya, dalam proses penelitian ini, peserta didik diajarkan diarahkan cara menggunakan *E-Modul* Moditif ini, serta ditayangkan menggunakan proyektor dengan tambahan pengeras suara. Setelah pengenalan produk, peserta didik sangat antusias terhadap produk yang dikenalkan, karena produk yang dibuat sangat menarik. Setelah pengenalan produk, selanjutnya peneliti memberikan soal *post-test*. *Pretest* dan

Post-test masing-masing memuat 10 soal pilihan ganda. Uji normalitas digunakan untuk pengolahan hasil *pre-test* dan *post-test*. Pengolahan tersebut disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Gain

No	Nilai		Hasil Uji Normalitas Gain	Kriteria
	Pretest	Posttest		
1	80	90	0,50	Sedang
2	30	80	0,71	Tinggi
3	90	100	1,00	Tinggi
4	30	80	0,71	Tinggi
5	80	90	0,50	Sedang
6	90	100	1,00	Tinggi
7	50	80	0,60	Sedang
8	90	100	1,00	Tinggi
9	30	70	0,57	Sedang
10	30	70	0,57	Sedang
11	60	80	0,50	Sedang
12	60	80	0,50	Sedang
13	50	80	0,60	Sedang
14	60	70	0,25	Rendah
15	30	70	0,57	Sedang
16	20	50	0,38	Sedang
17	70	90	0,67	Sedang
18	90	100	1,00	Tinggi
19	50	100	1,00	Tinggi
20	60	80	0,50	Sedang
21	40	80	0,67	Sedang
22	60	90	0,75	Tinggi
Rata-rata	83,18	56,82	0,61	Sedang

Dengan melihat hasil uji normalitas gain pada tabel 2, dihasilkan 1 siswa mendapatkan kategori rendah, 13 siswa mendapatkan kategori sedang, dan 8 siswa mendapat kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-Modul Moditif (Modul Digital Kreatif) Untuk Pembelajaran PAI Kelas 6 SD Mengenai Zakat efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap melakukan evaluasi hasil uji coba produk merupakan tahapan yang harus dilakukan oleh perancang atau peneliti untuk melihat keefektifan dan kelulusan atau kesiapan produk untuk diimplementasikan atau diterapkan secara langsung kepada subjek yang akan diteliti yaitu peserta didik Sekolah dasar kelas 6, khususnya peserta didik di SDN Panyingkiran II. Adapun revisi produk yaitu, peneliti melakukan perbaikan pada akses sistem bahwa ada salah satu fitur pada bagian video pembelajaran link aksesnya tidak tercantumkan dan terdapat beberapa typo pada pembahasan materi serta pada lagu. Untuk memudahkan siswa mengakses melalui berbagai teknologi digital seperti *handphone*, tablet, dan laptop. Dengan adanya perancangan yang memudahkan ini, diharapkan *E-Modul* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan diminati oleh kalangan peserta didik dan juga dapat membantu pendidik dalam memudahkan penyampaian materi atau bahan ajar yang berkaitan dengan Zakat.

Carpenter dan Dale mengemukakan betapa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar siswa. Adanya media pembelajaran dalam penyampaian di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam belajar. Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa¹¹. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Arsyad bahwa penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi siswa.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yaitu E-Modul yang diberi nama Moditif (Modul Digital Kreatif) yang dapat meningkatkan motivasi siswa kelas VI. Produk Moditif ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Kemudian mendapatkan nilai yang sangat baik dan layak. Setelah produk dinyatakan layak oleh para ahli, peneliti melakukan uji coba kepada peserta didik dan mendapatkan respon yang baik dari peserta didik terhadap Moditif dengan kategori sangat layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari hasil uji coba kepada siswa kelas VI SDN Panyingkiran II diperoleh hasil peningkatan pemahaman dan motivasi siswa setelah menggunakan Moditif (Modul Digital Kreatif) pada saat pembelajaran.

¹¹ Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan artikel ini, peneliti mendapatkan arahan serta dukungan dari beberapa pihak. Maka dari itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pendidik dan peserta didik SDN Panyingkiran II yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini. Semoga kebaikan tersebut, dibalas oleh Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Aeni, A. N., Hanifah, N., & Sunaengsih, C. (2019). The impact of the internet technology on teacher competence and student morality. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012046>
- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah. *Jurnal At-Tsiqah*, 7(1), 1–17.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Dirgantara, C. S., Rohmawati, R., Nindya, R., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Ebook APOI "Amazing Prophet Of Islam" untuk Mendidik Karakter pada Anak SD Kelas Atas. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3931–3944. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2725>
- Mulyana, A. (2020). Strategi Pendayagunaan Zakat Produktif. *Muamalatuna*, 11(2), 50. <https://doi.org/10.37035/mua.v11i2.3298>
- Nida, L.S., Sunaengsih, C., Karlina, D.A., 2022. Pengembangan E-LKPD Berbasis Fun Learning pada Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 6
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Sadiman, A. S. dk. (2009). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, V(1), 5.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknologi pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.