

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* MENGGUNAKAN APLIKASI  
*FLIP PDF PROFESSIONAL* PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI  
KELAS VII SMP**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh:**

**FEBRIANI**

**NIM. 18004103**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIP PDF PROFESSIONAL* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VII SMP**

Nama : Febriani  
NIM/BP : 18004103/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Agustus 2022

Disetujui Oleh:

Pembimbing,



**Dra. Zuwina, M.Pd., Ph.D**  
NIP. 19580517 198503 2 001

Ketua Departemen.



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd**  
NIP. 19830126 200812 2 002




## HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP  
Nama : Febriani  
NIM/BP : 18004103/2018  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Agustus 2022

### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	Dr. Zuwirna, M.Pd., Ph.D NIP. 19580517 198503 2 001	1. 
2. Anggota	Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	2. 
3. Anggota	Fitri Maiziani, S.Pd., M.Pd NIP. 19890504 201903 2 008	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Febriani  
NIM : 18004103  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan *E-Module* Menggunakan Aplikasi  
*Flip PDF Professional* pada Mata Pelajaran  
Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas  
VII SMP

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2022  
Saya yang menyatakan,



Febriani  
NIM. 18004103

## ABSTRAK

**Febriani.2022. Pengembangan *E-module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penggunaan bahan ajar yang terbatas pada bahan ajar cetak membuat proses pembelajaran pada materi taharah menjadi kurang optimal. Guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional baik dalam bentuk *word*, *pdf*, maupun *ppt*, sedangkan siswa sendiri membutuhkan media pendukung seperti gambar dan video dalam memperjelas dan memperdalam materi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar yaitu melalui pemanfaatan bahan ajar digital melalui *e-module*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa bahan ajar *e-module* menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* yang valid dan praktis pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VII SMP.

Jenis Penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari dua macam yakni uji validasi dan uji praktikalitas. Subjek uji coba praktikalitas yakni peserta didik kelas VII di SMP N 12 Padang sebanyak 30 orang. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil penelitian, kelayakan produk oleh validator materi diperoleh rata-rata sebesar 4,76 dikategorikan "sangat valid". Hasil validasi dari validator ahli media 1 dan 2 diperoleh rata-rata sebesar 4,83 dikategorikan "sangat valid". Berdasarkan uji coba kepraktisan media, bahan ajar *e-module* termasuk kategori "sangat praktis" untuk digunakan dengan rata-rata 4,57. Jadi, berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-module* layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** *E-module, Flip PDF Professional, Pendidikan Agama Islam.*

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'aalamiin, puji syukur yang tak terhingga penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* pada Mata Pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian Program S1 Teknologi Pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bimbingan, bantuan, dorongan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih serta penghargaan kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Zuwirna, M.Pd., Ph.D Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini semenjak dari awal sampai akhir.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dan sekaligus Dosen Penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi.
3. Ibu Fitri Maiziani, S.Pd., M.Pd Selaku Dosen Penguji dan Dosen Validator media yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi.

4. Bapak Septriyani Anugrah, S.Kom., M.Pd.T selaku Dosen validator media 2 yang telah memberikan masukan dan arahan dalam mengembangkan produk dari segi media.
5. Bapak dan Ibu staf Dosen Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan beserta Tenaga Kependidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang sangat bermanfaat.
6. Teristimewa kedua orang tua tercinta, Ayah Agustinus, Ibu Dewi Susanti, adik Divia Putri dan Serly Triana beserta keluarga besar tercinta yang setiap hari mendoakan dan memberi dukungan moral, material serta kasih sayang yang tak terhingga.
7. Kepada teman-teman dan sahabat Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib dan seperjuangan dengan penulis.
8. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dengan keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang penulis miliki, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat kekurangan, walaupun demikian penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk mendapatkan hasil yang optimal. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Padang, Agustus 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Manfaat Pengembangan .....	9
F. Spesifikasi Produk yang di harapkan.....	10
G. Pentingnya Pengembangan .....	13
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	13
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Landasan Teori.....	15
1. Bahan Ajar .....	15
2. <i>E-Module</i> .....	18
3. <i>Flip PDF Professional</i> .....	22
4. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti .....	25
B. Validitas dan Praktikalitas.....	28
C. Kerangka Konseptual .....	30
D. Kajian Penelitian yang Relevan .....	32
BAB III METODE PENGEMBANGAN .....	34
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Model Pengembangan .....	34
C. Prosedur Pengembangan .....	36
D. Subjek Penelitian.....	39



E. Instrumen Pengumpulan Data .....	39
F. Teknik Analisis Data .....	47
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Penelitian .....	49
1. Analysis (Analisis).....	49
2. Design (Perancangan) .....	52
3. Development (Pengembangan).....	54
4. Implementation (Implementasi).....	73
5. Evaluation (Evaluasi).....	74
B. Pembahasan.....	78
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

1. Skor Pertanyaan Skala <i>Likert</i> .....	40
2. Pedoman Hasil Konversi Skor ke Nilai Pada Skala 5.....	41
3. Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	42
4. Kisi-kisi Angket Ahli Materi .....	43
5. Kisi-kisi Angket Peserta Didik.....	45
6. Hasil Validasi <i>E-module</i> PAI oleh Validator Ahli Materi .....	68
7. Hasil Validasi <i>E-module</i> PAI oleh validator Ahli Media 1.....	70
8. Hasil Validasi <i>E-module</i> PAI oleh validator Ahli Media 2.....	72
9. Hasil Penilaian Praktikalitas siswa terhadap <i>E-module</i> PAI.....	73
10. Hasil Akhir Penilaian Validitas dan Praktikalitas <i>E-module</i> PAI.....	74
11. Hasil Perbaikan <i>E-module</i> PAI sesuai Penilaian.....	75

## DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Konseptual .....	31
2. Bagan Prosedur Pengembangan model ADDIE .....	35
3. Cover awal <i>E-module</i> PAI .....	56
4. Cover akhir <i>E-module</i> .....	56
5. Petunjuk Penggunaan .....	57
6. Tampilan daftar isi .....	58
7. Tampilan Pendahuluan.....	59
8. Tampilan isi materi .....	61
9. Tampilan Video Materi <i>E-module</i> .....	62
10. Tampilan Rangkuman .....	63
11. Tampilan Penugasan .....	64
12. Tampilan Latihan pada <i>E-module</i> .....	65
13. Tampilan Daftar Pustaka.....	66
14. Validasi Ahli Media 1 .....	117
15. Validasi Ahli Media 2 .....	117
16. Validasi Oleh Ahli Materi.....	117
17. Penjelasan Produk <i>E-module</i> kepada Siswa.....	118
18. Pengisian Angket Praktikalitas oleh siswa.....	118
19. Peserta Didik Mencobakan Langsung <i>E-module</i> .....	118

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus Mata Pelajaran PAI .....	88
2. <i>Flowchart</i> .....	95
3. Hasil Pengisian Angket Validitas Ahli Materi.....	96
4. Hasil Pengisian Angket Validitas Oleh Ahli Media 1 Tahap 1 .....	99
5. Hasil Pengisian Angket Validitas Oleh Ahli Media 1 Tahap 2 .....	102
6. Hasil Pengisian Angket Validitas Oleh Ahli Media 2 Tahap 1 .....	104
7. Hasil Pengisian Angket Validitas Oleh Ahli Media 2 Tahap 2 .....	106
8. Hasil Pengisian Angket Praktikalitas Oleh Peserta Didik.....	109
9. Lembar Hasil Praktikalitas .....	113
10. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....	114
11. Surat Balasan Penelitian dari Sekolah .....	115
12. Penugasan Ahli Validator Media .....	116
13. Dokumentasi .....	117

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pembelajaran bukan hanya kegiatan guru dalam menyampaikan materi dan tugas-tugas di dalam kelas saja, melainkan proses terjadinya interaksi antara guru dan siswa dan sumber belajar. Interaksi dalam pembelajaran menjadi salah satu ciri utama kegiatan belajar. Guru sebagai fasilitator memiliki peran sangat penting untuk pengembangan potensi siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media serta bahan ajar yang tepat dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang komprehensif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Proses Pembelajaran yang baik dapat terjadi jika terdapat dukungan dari sumber belajar atau bahan ajar yang berkualitas (Divayana, dkk 2018).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi berpengaruh terhadap segala aspek kehidupan manusia baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, hukum dan bahkan di bidang pendidikan. Perkembangan teknologi dalam pendidikan melahirkan banyak inovasi bahan ajar yang canggih dan menarik. Dengan perkembangan tersebut, siswa dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan siapapun sesuai dengan kebutuhan dan keinginan mereka. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, menyebarkan informasi lebih luas, cepat, sehingga pesan dapat disampaikan sesuai tujuan pembelajaran.

Perkembangan teknologi pada saat ini mampu menghasilkan berbagai perubahan terutama dalam penggunaan media dan sumber belajar. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar yaitu melalui pemanfaatan bahan ajar *digital*, sebab dengan adanya bahan ajar *digital* proses pembelajaran menjadi lebih konkrit dan menyenangkan dan juga dengan menggunakan bahan ajar *digital* siswa dapat merasakan pengalaman belajar secara nyata, maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Sebaliknya, jika penggunaan media pembelajaran abstrak seperti buku sumber maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima siswa dan siswa juga kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru, termasuk pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu bidang studi wajib tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang ada didalam kurikulum 2013 dimana Pendidikan Agama Islam sendiri lebih banyak menekankan pada pendidikan karakter. Tujuan pembelajaran pendidikan agama islam sendiri adalah untuk menumbuhkan akidah peserta didik melalui pemberian, pemupukan dan pengembangan pengetahuan, penghayatan dan pengamalan peserta didik tentang agama islam.

Dalam proses pembelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah diperlukan adanya interaksi antara peserta didik, pendidik, dan materi pelajaran, sehingga pendidik harus termotivasi untuk menggunakan keterampilannya dalam mengolah bahan ajar, yaitu dengan menyajikan sumber

belajar yang menarik dan efisien sebagai media pembelajaran. Dalam rangka membelajarkan peserta didik terutama dalam keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berkreasi (*creativity*), bekerjasama (*collaboration*) dan berkomunikasi (*communication*) dalam pembelajaran, dibutuhkan sebuah bahan ajar dengan teknologi informasi terkini guna mendukung ketercapaian keterampilan abad 21 melalui bahan ajar yang dapat digunakan secara mandiri dan mudah di akses oleh peserta didik.

Menurut Abd. Rouf (2015: 189-206) praktik pendidikan agama islam di sekolah (umum) amatlah minim atau kurang maksimal. Secara umum, jumlah pelajaran agama disekolah rata-rata 2-3 jam per minggu. Dengan alokasi waktu seperti itu, jelas tidak mungkin untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agama yang memadai. Oleh karena itu, harus dilakukan strategi alternatif dalam memenuhi kebutuhan peserta didik akan pendidikan agama disekolah umum, antara lain: melalui kegiatan ekstra kurikuler berbasis kerohanian, tambahan-tambahan materi keagamaan di luar jam pelajaran, menyisipkan muatan keagamaan kedalam semua bidang studi umum, dan lain sebagainya. Sumber belajar oleh guru dan siswa juga perlu terus ditingkatkan kualitasnya bukan hanya dalam bentuk bahan ajar cetak saja, melainkan juga dalam bentuk bahan ajar digital (*elektronik*).

Modul dapat menjadi salah satu bentuk bahan ajar yang dikembangkan karena modul memiliki lima karakteristik utama yang menjadi kelebihanya yaitu *self-instructional* (memfasilitasi belajar mandiri), *self-contained* (memuat seluruh materi), *stand-alone* (tidak bergantung pada bahan ajar lain), adaptif,

dan *use friendly* (mudah digunakan) (Rayandra, 2012:155-156). Sebagai upaya dalam menyesuaikan perkembangan zaman modul dibuat dalam bentuk elektronik sehingga lebih praktis dan efisien. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Warsita (2017) tentang sebuah bentuk pengembangan teknologi dalam pembelajaran harus menghasilkan produk-produk salah satunya adalah media belajar yang dijadikan sebagai sumber pembelajaran. Modul elektronik dapat dimaknai sebagai bahan ajar modul yang ditampilkan menggunakan media elektronik.

Pengembangan bahan ajar dalam bentuk *e-module* sudah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang disertai dengan keberhasilannya dalam penelitian. Beberapa diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Edi Wibowo (2018) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar *E-modul* dengan menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-modul* layak untuk digunakan dalam pembelajaran materi himpunan. Penelitian yang kedua juga dilakukan oleh Dani Cahyani dkk (2020) dengan judul penelitian Pengembangan *E-modul* berbasis *Blended Learning* pada materi hadis tentang niat di madrasah ibtidaiyah dengan hasil uji validitas dan respon dilakukan 85% setuju dengan penggunaan *e-modul*, pretest dan postes belajar siswa menunjukkan hasil keefektivan penggunaan *e-modul* berbasis blended learning dengan nilai rata-rata 87 dari 20 siswa yang menjadi responden. Penelitian lain juga dilakukan oleh Nurwahyu Rindaryati (2021) dengan judul penelitian *E-modul Counter* berbasis *Flip Pdf* pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika dengan hasil penelitian bahwa *e-*



*modul counter* yang dikembangkan menggunakan aplikasi *flip pdf Professional* layak digunakan dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini dapat membantu siswa memahami materi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan fenomena yang di temui di lapangan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 5 dan 19 Februari 2022 di SMP N 12 Padang bersama Bapak Syahril, S.Pd selaku guru PAI kelas VII dan beberapa peserta didik kelas VII diperoleh informasi bahwa selama pembelajaran tatap muka siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi ketentuan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar (Taharah). Disini siswa membutuhkan contoh berupa media gambar maupun media video dalam memperjelas dan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Terbatasnya bahan ajar dan media pembelajaran di sekolah, membuat proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Kenyataannya guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran dalam bentuk *word*, *pdf* dan *ppt* yang berupa tulisan saja. Penggunaan bahan ajar cetak tersebut dirasa masih kurang karena materi taharah sulit di pahami bila tidak di dukung dengan gambar dan video untuk memperjelas dan memperdalam materi. Penyajian materi yang terlalu luas dengan cakupan teks yang banyak membuat bahan ajar terlalu monoton.

Permasalahan lainnya adalah keterbatasan waktu dalam penyampaian materi sehingga kurang optimal terlebih dengan menggunakan metode ceramah yang tidak interaktif yang menyebabkan siswa kurang memahami materi

ketentuan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar yang disampaikan. Dengan demikian dibutuhkan sumber belajar yang lebih menarik dan inovatif yang dapat menjelaskan materi dan pengaplikasiannya sesuai dengan pembelajaran abad 21. Pengembangan *e-modul* diperlukan untuk dapat membuat pembelajaran lebih menarik, memotivasi siswa dalam pencapaian kompetensi pembelajaran dan juga dengan menggunakan *e-module* membuat peserta didik lebih mandiri dalam belajar.

Berdasarkan kondisi diatas penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah bahan ajar interaktif untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi tertentu. Bahan ajar interaktif sebagai bagian dari perangkat pembelajaran yang sangat sesuai dengan kondisi peserta didik saat ini adalah *E-module*. Menurut Eldarni (2017:24) modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. Menurut Wijayanto (2014) Modul elektronik atau *e-modul* merupakan tampilan informasi dalam format modul yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan *hard disk*, disket, CD, atau *flashdisk* dan dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik. *E-module* sangat baik dipakai untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Modul elektronik sangat diupayakan sebagai pengembangan bahan ajar modul cetak agar lebih interaktif dan inovatif. Pengembangan *e-modul* ini juga

didukung oleh kondisi peserta didik yang pada umumnya memiliki perangkat *mobile (handphone, tablet, notebook, laptop* dan lain-lain) yang dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk membantu mereka dalam menguasai materi pembelajaran. *E-modul* akan dikembangkan dengan memanfaatkan *software flip pdf profesional*.

*Software flip pdf profesional* merupakan salah satu media elektronik interaktif yang sangat cocok dimanfaatkan dalam pembelajaran baik langsung maupun jarak jauh saat ini. *Flip PDF Professional* adalah media interaktif yang dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis tipe media animasi ke dalam *flipbook*. Hanya dengan drag, drop atau klik, kita dapat menyisipkan video youtube, *hyperlink*, teks animatif, gambar, audio dan *flash* ke dalam *flipbook*. Kelebihan dari *Software* ini adalah sangat mudah dan praktis dalam pengoperasiannya serta mampu mempromosikan *flipbook* pada berbagai jejaring sosial sehingga pembaca dapat membaca pada perangkat *iphone, ipad, laptop, PC, dan android*. Selain itu, pada *software flip pdf profesional* terdapat desain menarik yang sangat membantu peserta didik mengatasi kejenuhan dan rasa bosan saat proses pembelajaran. Modul elektronik dengan memanfaatkan *software flip pdf profesional* dapat di akses secara *online* dan juga *offline*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah bahan ajar *e-module* melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan E-Module Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang telah peneliti sebutkan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan bahan ajar cetak berupa buku mata pelajaran dan buku paket yang terdapat pada perpustakaan dan penyajian materi dalam bentuk *Power Point* yang monoton.
2. Belum adanya pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *e-modul* pada materi tersebut.
3. Keterbatasan waktu dalam penyampaian materi menggunakan bahan ajar cetak yang kurang efisien.
4. Peserta didik kurang memahami materi taharah terlebih dengan metode ceramah yang disampaikan secara konvensional tanpa adanya media interaktif, karena pada materi ini perlu didukung dengan gambar dan video untuk memperjelas materi.
5. Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang inovatif dalam bentuk media audio visual dan menggunakan perangkat Teknologi.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan *e-module* menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Taharah?

2. Bagaimana validitas *E-module* menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Taharah
3. Bagaimana praktikalitas *E-module* menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Taharah.

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan proses pengembangan *e-module* menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Materi Taharah.
2. Menghasilkan *E-module* yang valid menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* PAI dan Budi Pekerti pada Materi Taharah.
3. Menghasilkan *E-module* yang praktis menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesional* PAI dan Budi Pekerti pada Materi Taharah.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis yang di harapkan dari penelitian ini adalah sebagai acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan *E-module* sesuai dengan karakteristik lembaga masing-masing dan lembaga pengembangan yang diinginkan.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis yang di harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Peserta Didik, dapat mempermudah proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien pada pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti materi taharah.
- b. Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan mampu memotivasi guru agar dapat memproduksi media pembelajaran *E-module* sebagai penunjang pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan dan sebagai aplikasi atau penerapan pada kawasan pengembangan dalam bidang teknologi pendidikan.
- d. Bagi Peneliti
  - 1). Menambah pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan mengenai pengembangan bahan ajar, media dan sumber pembelajaran yang diterapkan di dunia pendidikan.
  - 2) Menambah wawasan pemanfaatan aplikasi dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif

#### **F. Spesifikasi Produk yang di harapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya *E-module* pembelajaran menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* pada Pembelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti jenjang SMP yang berkualitas, layak guna, memberikan kesan informatif serta efisien dan menunjang sistem pembelajaran yang berkualitas. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

## 1. *E-Module*

Adapun spesifikasi produk dari pengembangan *e-module* ini yaitu:

- a) *E-module* berformat *html5*, penggunaannya memerlukan komputer atau *smartphone* (android) untuk pengoperasiannya.
- b) *E-module* dapat menggunakan jaringan internet (*online*) ataupun tidak menggunakan jaringan internet (*offline*).
- c) *E-module* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, gambar, video pendukung yang relevan, rangkuman, latihan dan kunci jawaban serta daftar rujukan.
- d) Teks, Gambar, dan Video yang terdapat dalam *e-module* sebagai penunjang pemahaman materi peserta didik. Video yang disajikan disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga memberikan pengalaman kepada peserta didik dan peserta didik menjadi lebih mudah memahami materi yang disajikan. Kelebihan penggunaan *e-module* adalah pendidik dan peserta didik bisa menggunakan bahan ajar *e-module* kapanpun dan dimanapun dalam waktu yang tidak terbatas.

Materi yang di susun pada *e-module* sesuai dengan silabus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dibatasi pada KD 1.7 materi pembelajaran ketentuan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar (Taharah).

Dalam pengembangan *E-module* pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti membutuhkan spesifikasi minimum agar dapat di jalankan

pada komputer atau *smartphone* (android) dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Spesifikasi komputer atau laptop

a) CPU : *Dual-core 1 Ghz*

b) RAM : 2 GB

c) Sistem Operasi (OS) : *Windows 7, Windows 8 dan Windows 10*

2. Spesifikasi *Smartphone*

a) *Android : Android 10*

b) *Iphone : iOS 8*

c) *RAM : 2 GB*

2. Perancangan dan Pengguna

a) Perancangan, berfungsi merancang *e-module* sesuai dengan silabus Mata Pelajaran Agama yang sekolah butuhkan.

b) Pengguna, Siswa kelas VII SMP sebagai pengguna *e-module* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang akan dibuat melalui komputer atau laptop.

3. Produk

Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar *e-module* ini adalah *Flip PDF Professional*. Aplikasi pendukung yang digunakan antara lain *Adobe Photoshop* untuk membuat desain *e-module* dan *Microsoft Word* untuk membuat materi pada *e-module* serta *Youtube* yang digunakan sebagai video pendukung *e-module*. *E-module* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan bagi guru dan siswa, materi pembelajaran, gambar yang



relevan, video pendukung, rangkuman, latihan, kunci jawaban, dan daftar rujukan (referensi).

### **G. Pentingnya Pengembangan**

Alasan pentingnya pengembangan *e-module* ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *e-module* berbasis *Flip PDF Professional* pada pelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini dikembangkan ialah untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa akan ketersediaan bahan ajar digital berupa *e-module* .
2. Pengembangan *e-module* sebagai upaya untuk memecahkan permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan *e-module* diharapkan dapat membantu menunjang motivasi siswa dalam belajar dan pencapaian tujuan belajar secara mandiri (individu) serta efisien dan praktis untuk digunakan.
3. Pengembangan *e-module* ini juga berfungsi sebagai kontribusi penulis sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan dalam pengembangan bahan ajar pendidikan serta menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang bermanfaat untuk digunakan.

### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam pengembangan *e-module* ini terdapat asumsi dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan antara lain:

#### 1. Asumsi Pengembangan

Dalam pengembangan *e-module* ini peneliti memiliki beberapa asumsi yaitu:

- a. Bahan ajar *e-module* PAI dengan materi ketentuan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar ini mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran PAI dan mampu mengimplementasikan ke kehidupan sehari-hari.
- b. Peserta didik dapat belajar dengan mandiri
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap dan bernaung dalam bidang multimedia.
- d. *Item-item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar *e-module* terbatas pada materi ketentuan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar (Taharah).
- b. Pengembangan ini dibuat dengan aplikasi *Flip PDF Professional*
- c. Memerlukan waktu lebih lama untuk mengembangkan media *e-module* sampai menghasilkan *e-module* yang valid dan praktis.
- d. Ketersediaan media pembelajaran elektronik seperti komputer dan LCD yang mendukung pemanfaatan bahan ajar digital dalam pembelajaran masih terbatas.