



## Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VI di Mis As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo

St. Rahmah<sup>1\*</sup>, Usman<sup>2</sup>, Buhaerah<sup>3</sup>, Herdah<sup>4</sup>, H. Ambo Dalle<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

E-mail: [hr17rahmah@gmail.com](mailto:hr17rahmah@gmail.com)

<sup>2</sup>Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

E-mail: [usman@iainpare.ac.id](mailto:usman@iainpare.ac.id)

<sup>3</sup>Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

E-mail: [buhaerah@iainpare.ac.id](mailto:buhaerah@iainpare.ac.id)

<sup>4</sup>Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

E-mail: [herdah@iainpare.ac.id](mailto:herdah@iainpare.ac.id)

<sup>5</sup>Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

E-mail: [hambodalle@iainpare.ac.id](mailto:hambodalle@iainpare.ac.id)

---

**Abstract.** *This research was conducted with the aim of developing an interactive e-module using the Canva application in the fiqh subject on the topic of halal and haram foods for grade VI. The teaching materials developed are used to facilitate educators in delivering learning materials on halal and haram foods and to facilitate students in accessing the materials. The ADDIE development model used for this research consists of five stages (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation): (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The interactive e-module was created using the Canva application. After passing the expert and material validation tests, this interactive e-module was tested on students in grade VI of MIS As'adiyah No. 29 Kabupaten Wele Wajo, with a small scale of seven students and a large scale of thirteen students. This research resulted in an interactive e-module created using the Canva application for the Fiqh subject. The validity test was carried out twice, and the media validity test resulted in 89%. The material validity test stage resulted in 97.5%, which was assessed as very good. The product practicality test showed that the interactive e-module created with the Canva application meets the practical requirements for use in learning because it shows an average implementation result given by the two observers of 1:  $0.8 = 0.8$  or  $(0.5 M 1.5)$ . The product effectiveness test in the form of a learning outcome test resulted in 0.8, which is in the high category of  $0.7 < \text{Gain} < 1$ . Based on these results, it can be concluded that the e-module product created with the Canva application is effectively used in fiqh learning. The results of the observation of student activities show that 90% are in the category of 76-100%, which is very active. The results of the educator's observations also show that an average of 92.86% of educators participated in the two meetings. This indicates that the Canva application's interactive e-module shows very good results. Furthermore, 99.38% of the student response questionnaire results show that the criteria for the student response questionnaire are "very active" with an average score of 81%-100%.*

**Keywords :** *Interactive E-Modul, Canva, Fiqih*

---

**Abstrak.** *Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran fiqih materi makanan halal dan haram kelas VI. Bahan ajar yang dikembangkan digunakan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran makanan halal dan makanan haram dan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi. Model pengembangan ADDIE yang digunakan untuk penelitian ini terdiri dari lima tahapan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi): (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. e-modul yang interaktif dan dibuat dengan aplikasi Canva. Setelah lolos uji validasi ahli dan materi, e-modul interaktif ini diuji cobakan pada siswa kelas VI MIS As'adiyah No. 29 Kabupaten Wele Wajo yang memiliki skala*

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

**Kata Kunci :** E-Modul Interaktif, Canva, Fiqih

---

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi yang sedang berlangsung perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat dan pendidikan termasuk salah satu yang terdampak pada perkembangan teknologi informasi serta komunikasi. Pengajaran pada hakikatnya adalah diskusi untuk membantu siswa dalam mengembangkan kapasitasnya yang sebenarnya. Kemajuan mekanis menyiratkan bahwa pengajaran saat ini dapat bekerja berdasarkan kapasitas individu. Di era teknologi informasi dan komunikasi ini, pentingnya memasukkannya ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas Pendidikan sudah menjadi jelas. Dengan teknologi informasi dan komunikasi, kami bermaksud untuk lebih mengembangkan pendidikan dengan memberikan akses yang luas terhadap inovasi informasi dan data, dengan cara ini menjamin peningkatan kebutuhan akan pelatihan yang meningkatkan dan menarik. Oleh karena itu, guru-guru yang ada saat ini sebenarnya dapat mengekang kekuatan inovasi. Inovasi bukan lagi sesuatu yang asing, latihan kita sudah berpindah dari dunia nyata ke dunia maya di masa gangguan mekanis ini. (Dewi Mardiyana, 2018) Pendidik dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran memungkinkan lebih inovatif dalam penyampaian materi pelajaran.

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

*E-modul*, pengembangan terbaru dari modul cetak, memungkinkan akses ke modul elektronik melalui PC yang digabungkan dengan pemrograman yang mendukung akses ke *e-modul*. (Pande Gede Erick Suryadi, 2017) *e-modul* menurut Wijayanto adalah sesuatu yang menampilkan data dalam bentuk buku, disajikan secara elektronik dengan menggunakan hardcircle, floppy plate, disc, atau Glimmer Drive, dan dapat dibaca dengan menggunakan PC atau buku digital. (Priyanthi, 2017) Cecep, K. serta Bambang, S. menyampaikan bahwa media elektronik yang dapat diakses oleh mahasiswa memiliki banyak kelebihan dan keunggulan. Jika kita mempertimbangkan kelebihannya, media elektronik dapat menjadikan pendidikan lebih menarik, interaktif, dan dapat diakses kapan saja. Selain itu media elektronik juga dapat berperan dalam hakikat pembelajaran. (Prasetya, 2017) Jadi *e-Modul* adalah sekumpulan media pembelajaran terkomputerisasi yang sengaja disusun dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran secara cuma-cuma sehingga diharapkan siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun. *E-modul* berisi peta ide, penggambaran materi, soal-soal, tugas bebas dan rekaman pembelajaran yang disusun berdasarkan keterampilan dan penanda yang harus dicapai dalam sebuah ilustrasi. *E-modul* interaktif dan dapat menampilkan gambar, suara, video, gerakan, dan dilengkapi dengan tes. Pelibatan *e-modul* dalam pembelajaran dapat menjadi pilihan dalam pemanfaatan inovasi data dan korespondensi dalam ranah pelatihan.

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

Pembuatan *e-modul* yang interaktif dapat memanfaatkan aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah alat penggambaran visual yang memungkinkan klien merencanakan berbagai jenis rencana kreatif di web. Salah satu kelebihanannya adalah memungkinkan klien membuat *e-modul* dengan aktivitas bergerak yang sangat menarik. Selain itu, mereka dapat menambahkan koneksi video yang dapat digunakan ke modul, menjadikannya pilihan yang luar biasa untuk manifestasi interaktif tambahan. (Pemimaizita, 2022) Berdasarkan persepsi dan pertemuan dengan siswa kelas VI, menemukan bahwa dalam pengalaman pendidikan fikih pendidik hanya berpusat pada bacaan mata pelajaran sebagai materi tayangan utama, menjadikan pembelajaran menonjol dan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki sumber belajar lain. Terlebih lagi, tidak adanya aksesibilitas terhadap bahan bacaan membuat pembelajaran menjadi kurang layak, dan pemanfaatan inovasi sebagai bantuan dalam pembelajaran dirasa perlu. Siswa mengharapkan materi peragaan yang imajinatif sehingga siswa mempunyai materi ajar yang berakal sehat yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat memperoleh materi dimana saja dan kapan saja, dan siswa juga memerlukan materi peragaan interaktif dimana pengenalan materi dan persepsi yang menarik sehingga pembelajaran tidak hanya sekedar menonton. dan fokus pada teks. Juga, bisa didapatkan kapanpun dan dimanapun.

Upaya peningkatan pembelajaran melalui penciptaan bahan ajar yang lebih berkualitas dipandang sangat penting kaitannya dengan permasalahan yang ada saat ini. Hal tersebut menimbulkan rasa ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan. Hal yang menjadi permasalahan di dalam artikel ini yaitu **“Bagaimana Langkah-langkah pengembangan *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran fikih materi makanan halal dan haram di kelas VI di MIS As’adiyah No. 29 wele kabupaten wajo? dan Bagaimana kualitas *e-modul* interaktif menggunakan aplikasi *canva* pada mata pelajaran fikih materi makanan halal dan haram di kelas VI di MIS As’adiyah No. 29 wele kabupaten wajo?.”**

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aulia Dwi Novitasari dan Emy Yunita Rahma Pratiwi. Dalam penelitiannya dengan judul *“E-Modul interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa pada sekolah dasar”*. Hasil penelitian menunjukkan presentase rata-rata 95,87% dari hasil validasi ahli materi dan media dan hasil validasi modul ajar mendapat presentase 93% sehingga dapat dikatakan sangat layak. Serta hasil dari angket respon siswa menunjukkan rata-rata presentase 91,71% masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan dari hasil yang ditunjukkan jadi, produk *e-modul* interaktif berbasis Canva menggunakan pendekatan R&D dan model pengembangan ADDIE. Kualitas produk *e-modul* interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa sudah ke dalam kriteria sangat valid, layak dan berkualitas sehingga sudah layak untuk digunakan di dalam kelas (Aulia Dwi Noviatasari, 2023) Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat *e-modul*. Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti mengangkat materi makanan halal dan haram sedangkan penelitian sebelumnya mengangkat materi IPAS materi pokok IPS bab 8 Topik C *“Awat kita bisa dihukum”*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Shafira Putri Salsabila dan Moh. Balya Ali Syaban, mahasiswa Program Studi IPS, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka pada tahun 2022. Dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan E-modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar”*. Hasil ujian terhadap butir soal modul elektronik cerdas yang

dibuat berdasarkan penilaian ahli di bidang media berada pada klasifikasi secara umum sangat baik dengan tingkat skor rata-rata sebesar 83,86%, hasil penilaian ahli di bidang materi berada pada kelas sangat baik. dengan skor tingkat tipikal 84,43%. Hasil reaksi siswa mendapat skor rata-rata 94,5% pada klasifikasi baik sekali. Mengingat konsekuensi perolehan informasi, maka dapat diasumsikan bahwa e-modul cerdas ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dan aset pembelajaran bagi siswa kelas 5 SD. Konsekuensi dari e-modul interaktif ini dapat membangun efisiensi pengajaran dan pembelajaran latihan dengan tenaga yang dapat diabaikan. Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat *e-modul* (Shafira Putri Salsabila, 2022) Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti mengangkat materi makanan halal dan haram sedangkan penelitian sebelumnya mengangkat materi tentang penampakan alam Indonesia.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Pemimaizita, Guru MAN 1 Bungo. Hasil rata-rata bahan validasi ahli sebesar 4,39, validasi ahli bahasa sebesar 4,51, validasi ahli media sebesar 4,92 dan validasi guru matematika sebesar 4,90 dengan hasil kategori validasi keseluruhan menjadi sangat valid. Persentase kepraktisan angket yang diperoleh adalah 78,25% pada kategori praktis. Sedangkan persentase hasil belajar siswa diperoleh 88,25% dengan kategori efektif dan rata-rata persentase keaktifan siswa diperoleh 68,28% dengan kategori aktif. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa *e-modul* berbasis matematika yang dikembangkan valid, praktis dan efektif (Pemimaizita, Pengembangan E-modul Berbasis Canva pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas XI MAN 1 Bungo, 2022) Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat *e-modul*. Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti mengangkat materi makanan halal dan haram sedangkan penelitian sebelumnya mengangkat tentang pembelajaran matematika.

## METODE PENELITIAN

Pengembangan *E-Modul* Interaktif menggunakan aplikasi *canva* pada makanan halal dan makanan haram untuk peserta didik kelas VI MIS As'adiyah No. 29 Wele Kabupaten Wajo menggunakan prosedur model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analyse*), Perencanaan (*Desain*), Pengembangan dan Produksi (*Development and Production*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

Sampel pada penelitian ini adalah kelas VI yang berjumlah 20 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data yaitu angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi instrument kevalidan (Lembar angket penilaian ahli media dan ahli materi), instrument keefektifan (Lembar hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan angket respon siswa terhadap penggunaan e-modul interaktif menggunakan aplikasi *canva*), instrument kepraktisan (lembar observasi pengamatan keterlaksanaan).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

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

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

Penelitian ini dilakukan dengan mangadaptasi model pengembangan ADDIE yang memiliki lima langkah, penelitian ini dimulai dengan peneliti melakukan observasi kurikulum yang digunakan, kebutuhan peserta didik, menggunakan e-modul interaktif dan proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas VI MIS As'adiyah No. 29 Wele kabupaten wajo. e-modul interaktif yang

dikembangkan berisi teks, gambar dan link video dengan menggunakan aplikasi canva.

a. Tahap Analisis (Analysis)

Kegiatan analisis ini meliputi analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik dan materi dilakukan di MIS As'adiyah No. 29 wele kabupaten wajo sebagai langkah awal dalam pengembangan produk. Kemudian dilanjutkan dengan studi Pustaka, yakni mengkaji teori dan hasil penelitian yang relevan Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yakni.

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

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

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

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

b. Tahap Perencanaan (Design)

1) Penyusunan kerangka

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

c. Tahap Pengembangan dan Produksi (Development and Production)

Tahap pengembangan meliputi produksi media dan validasi produk.

1) Produksi Media

Setelah melalui tahap desain selanjutnya tahap produksi. Adapun aplikasi yang digunakan dalam pembuatan e-modul interaktif dengan bantuan aplikasi canva. Kemudian diuji cobakan kepada peserta didik di kelas VI. Dengan pengembangan e-modul interaktif ini, peserta didik dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam kelas, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber. Peran pendidik hanyalah membimbing dan membantu siswa belajar secara aktif.

2) Validasi dan Revisi

Untuk membuat produk e-modul interaktif pertama dapat digunakan E-modul interaktif dikaji oleh ahli media dan ahli materi dengan mengkonfirmasi kelayakan atas dukungan orang yang berkompeten dibidangnya Pada ahli media mengevaluasi kelayakan media yang telah dikembangkan sedangkan ahli materi mengevaluasi isi materi dalam e-modul interaktif menggunakan aplikasi canva. Dalam media divalidasi oleh dosen multimedia pembelajaran dari IAIN Parepare. Ahli media memvalidasi aspek tampilan dan isi, aspek penggunaan, aspek pemanfaatan. Sedangkan ahli materi divalidasi oleh dosen yang menguasai materi yang akan dikembangkan adapun aspek yang divalidasi



adalah aspek pembelajaran dan aspek materi. Penilaian kelayakan produk yang dikembangkan dengan memberikan catatan pada kolom evaluasi yang disediakan pada slip konfirmasi setiap validator.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

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

Setelah melakukan observasi keterlaksanaan selanjutnya uji keefektifan produk emodul interaktif menggunakan aplikasi canva, peneliti memanfaatkan empat instrumen yaitu tes hasil belajar, lembar observasi peserta didik, lembar observasi pendidik, dan respon peserta didik. Untuk aktivitas dilakukan sebanyak dua kali yaitu satu kali pertemuan di untuk kelompok kecil dan satu pertemuan untuk kelompok besar. Setiap pertemuan di mana peneliti menerapkan produk yang mereka kembangkan diamati oleh dua pengamat. Pengamat memberikan penilaian kepada peneliti melalui lembar observasi aktivitas guru untuk mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut.

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

Mayer memperkuat peran dan posisi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, yang telah melewati berbagai validasi dan uji coba pada materi makanan halal dan haram. Media pembelajaran ini memiliki kemampuan untuk mengaktifkan kedua saluran penerima informasi siswa, yaitu saluran audio visual dan audio. Dengan menggunakan pendengaran dan penglihatan, peserta didik akan mendapatkan lebih banyak informasi. Peserta didik juga melihat apa yang mereka dengarkan di sisi lain, sehingga pemahaman mereka lebih luas. (Sujono, 2017)

Dimungkinkan bagi siswa untuk menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran berkat media pembelajaran yang dikembangkan ini. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber di kelas. Tugas mereka sekarang adalah membimbing, mengarahkan, dan memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif.

Semua media pembelajaran pasti memiliki keunggulan dan kelemahan. Berikut adalah beberapa keunggulan dan kelemahan media pembelajaran ini:

- 1) Keunggulan media pembelajaran E-Modul interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran fiqih:
  - a) Media pembelajaran interaktif ini terdiri dari teks, gambar, suara, dan video, serta animasi-animasi.
  - b) Dengan fiturnya yang lengkap dan tersedia secara gratis, media pembelajaran ini adalah pilihan yang bagus untuk presentasi yang menarik tanpa biaya tambahan.
  - c) Konten media yang ditampilkan sangat beragam, siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.
  - d) Media ini sangat mudah untuk dioperasikan dan tidak memerlukan kursus atau pelatihan untuk menggunakannya.
  - e) Aplikasi ini cocok untuk pemula dan dapat diakses dari berbagai perangkat.
  - f) Media ini memudahkan pengguna dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan seperti pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi dan lain sebagainya yang disediakan dalam canva.

- g) Tersedia berbagai macam template yang siap di edit dan mudah untuk disesuaikan dengan keinginan pengguna.
  - h) mudah diakses melalui Android dan Iphone hanya dengan mendownload, aplikasi ini mudah diakses oleh semua orang.
- 2) Kelemahan media pembelajaran E-Modul interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran fiqih:
- a) Kemampuan Offline Terbatas: Meskipun Canva dapat digunakan secara offline, sebagian besar membutuhkan koneksi internet untuk beroperasi. Jika koneksi terputus, kemampuan Anda untuk bekerja dapat terbatas.
  - b) Dalam aplikasi Canva ini ada beberapa template yang berbayar.
  - c) Terkadang desain yang dipilih mirip dengan desain lain, baik dalam template, gambar, atau warnanya.
- e. Tahap Evaluasi (Evaluation)
- Evaluasi prosedur akhir pengembangan model ADDIE yang dilanjutkan. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir model ADDIE. Konsep pengembangan model ADDIE menyarankan bahwa tahap evaluasi dapat dilakukan kapan saja selama pengembangan produk dengan tujuan melakukan penyesuaian. Salah satu pilihan untuk evaluasi adalah dengan menggunakan kuesioner. Evaluasi tersebut meliputi persepsi atau tanggapan siswa terhadap bahan ajar dan produk media pembelajaran yang dihasilkan. Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran, masukan dan saran dipilih berdasarkan relevansinya dan dijadikan dasar untuk merevisi atau menyempurnakan produk akhir.

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

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

### **a. Validasi Media**

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

### **b. Validasi Materi**

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

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

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

## **KESIMPULAN**

Beberapa kesimpulan dapat dibuat berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan di bab sebelumnya.

1. Proses pengembangan media pembelajaran E-Modul interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran fiqih ini dikembangkan dengan pendekatan model ADDIE dengan terlebih dahulu melakukan analisis tentang kebutuhan peserta didik dilokasi penelitian, setelah itu dilakukan desain media pembelajaran, kemudian dilakukan pengembangan media kemudian di implementasikan dan terakhir adalah proses evaluasi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan produk. Link produk <https://heyzine.com/flip-book/fb152dfb69.html>
2. Uji validitas media dilakukan dengan melakukan uji keabsahan sebanyak dua kali dan hasilnya 89 persen dinilai memuaskan. Tahap uji validasi materi menghasilkan skor rata-rata sebesar 97,5 yang tergolong memuaskan.
3. Uji kepraktisan produk diketahui bahwa media pembelajaran E-Module interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva pada mata pelajaran fiqh memenuhi syarat praktis untuk digunakan dalam dunia pendidikan, dengan rata-rata hasil kinerja yang diberikan oleh kedua pengamat adalah  $1:1,58 = 0,8$  atau (0,5 M 1.5).
4. Uji keefektifan produk berupa tes hasil belajar dengan hasil menunjukkan 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi  $0,7 (N\text{-gain}) \geq 1$ . Hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media pembelajaran E-Modul interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran fiqih efektif digunakan di dalam pembelajaran. Kemudian pada hasil observasi aktivitas peserta didik adalah 90 yang termasuk kategori 76-100% yakni sangat aktif. Kemudian hasil observasi aktivitas guru menunjukkan rata-rata persentase aktivitas guru dari dua kali pertemuan sebesar 92.86%. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan produk media pembelajaran E-Modul interaktif menggunakan aplikasi canva pada mata pelajaran fiqih berlangsung sangat baik. Serta hasil angket respon peserta didik menunjukkan hasil rata-rata 99,38%. Selanjutnya mengenai kriteria angket respon peserta didik maka terlihat bahwa rata-rata dari hasil analisis tersebut berada pada kategori 81%-100% dengan kriteria "sangat aktif".

## DAFTAR PUSTAKA

- Aulia Dwi Noviatasari, E. Y. (2023). E-Modul interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada Sekolah Dasar. *Jurnal Innovative: Journal Of Social Science Research, Volume 3, Nomor 3*.
- Dewi Mardhiyana, N. B. (2018). *Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Matematika Menggunakan E-Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0"*, Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan .
- Nasution, D. M. (2018). *Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Matematika Menggunakan E-Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0"*, Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan .
- Pande Gede Erick Suryadi, K. A. (2017). Pengaruh E-modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Videografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Desain Komunikasi Visual Di Smk Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI), Volume 6. Nomor 1*.
- Pemimaizita. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis Canva pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19 Siswa Kelas XI MAN 1 Bungo. *Jurnal Mat-Edukasia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume. 7, Nomor. 1, 15*.
- Prasetya, I. G. (2017). Pengembangan E-modul pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas XI dengan Model Problem Based Learning Di SMK N 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, Volume. 14, No. 1*.
- Priyanthi, K. A. (2017). Pengembangan E-modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus: Siswa Kelas XI TKJ SMKN 3 Singaraja). *Jurnal KARMAPATI, Volume. 6, No. 1* .
- Shafira Putri Salsabila, M. B. (2022). Pengembangan E-modul Interaktif Materi Penampakan Alam Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal BasicEdu, Volume. 6, Nomor. 5, 1*.
- Sujono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Yogyakarta: UNY Press)*.