YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i4.11055

PENGEMBANGAN E-MODUL PAI MENGGUNAKAN KVISOFT *FLIPBOOK MAKER* PADA MATERI SHOLAT JENAZAH DI SMPN 6 KINALI PASAMAN BARAT

Development of PAI E-Modul Using Kvisoft Flipbook Maker on Funeral Prayer Material at SMPN 6 Kinali, West Pasaman

Aria & Wedra Aprison
UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
ariasyafyra80@gmail.com; wedra.aprison@uinbukittinggi.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
May 22, 2026	Jun 19, 2026	Jul 1, 2026	Jul 6, 2026

Abstract

The development of digital learning media in Islamic Religious Education has received attention in various previous studies. However, studies that specifically develop e-modules based on Kvisoft Flipbook Maker for funeral prayer material at the junior high school level remain limited. This study aims to develop an Islamic Religious Education e-module using Kvisoft Flipbook Maker for funeral prayer material for Grade VIII students at SMP Negeri 6 Kinali, West Pasaman, and to determine the level of validity of the resulting product. This study used a quantitative approach with the Research and Development (R&D) method through the Four-D (4-D) development model, which includes the define, design, and develop stages. The research participants consisted of material expert validators, media experts, language experts, and Grade VIII students at SMP Negeri 6 Kinali, West Pasaman, selected using purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, documentation, validation sheets, and questionnaires, and were then analyzed using quantitative descriptive analysis in the form of mean scores and feasibility

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

percentages. The findings show that the developed e-module obtained a very valid category, making it feasible for use as a learning medium for funeral prayer material. The resulting product integrates material, images, instructional videos, and practice questions in the form of an interactive flipbook that can be accessed through computers and smartphones. The conclusion of this study affirms that the development of an e-module based on Kvisoft Flipbook Maker can serve as an alternative digital learning medium that supports the presentation of Islamic Religious Education material in a more interactive and student-centered manner. The implications of this study contribute to the development of digital learning media in Islamic Religious Education subjects and expand the use of Kvisoft Flipbook Maker as an interactive teaching material. Future research is recommended to test the effectiveness of the e-module across broader material coverage and subjects.

Keywords: E-Module; Kvisoft Flipbook Maker; Islamic Religious Education; Funeral Prayer; Research and Development

Abstrak: Pengembangan media pembelajaran digital dalam Pendidikan Agama Islam telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian sebelumnya. Namun, kajian yang secara khusus mengembangkan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi salat jenazah di tingkat Sekolah Menengah Pertama masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul Pendidikan Agama Islam menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi salat jenazah bagi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Kinali Pasaman Barat serta mengetahui tingkat validitas produk yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Research and Development* (R&D) melalui model pengembangan *Four-D* (4-D) yang meliputi tahap *define*, *design*, dan *develop*. Partisipan penelitian terdiri atas validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Kinali Pasaman Barat yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, lembar validasi, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk skor rata-rata dan persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi salat jenazah. Produk yang dihasilkan memadukan materi, gambar, video pembelajaran, dan latihan soal dalam bentuk *flipbook* interaktif yang dapat diakses melalui komputer maupun telepon pintar. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* dapat menjadi alternatif media pembelajaran digital yang mendukung penyajian materi Pendidikan Agama Islam secara lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Implikasi penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta memperluas pemanfaatan *Kvisoft Flipbook Maker* sebagai bahan ajar interaktif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas e-modul pada cakupan materi dan subjek yang lebih luas.

Kata Kunci: E-Modul; *Kvisoft Flipbook Maker*; Pendidikan Agama Islam; Salat Jenazah; *Research And Development*

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta

didik melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Implementasi pembelajaran berbasis teknologi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus menjawab tuntutan kompetensi abad ke-21. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pemanfaatan teknologi tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai keislaman yang bersifat konseptual maupun praktis. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif menjadi kebutuhan yang semakin mendesak agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif, interaktif, dan bermakna (Budiman, 2017; Supianti, 2018).

Salah satu materi PAI yang memerlukan media pembelajaran interaktif adalah materi shalat jenazah. Materi ini tidak hanya menuntut penguasaan konsep, tetapi juga keterampilan dalam memahami tata cara pelaksanaan ibadah sesuai ketentuan syariat Islam. Penyampaian materi melalui metode ceramah dan buku teks sering kali belum mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal karena peserta didik membutuhkan visualisasi mengenai urutan pelaksanaan, bacaan, dan praktik shalat jenazah. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam di SMPN 6 Kinali Pasaman Barat, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi penggunaan buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sedangkan pemanfaatan media pembelajaran digital belum dilakukan secara optimal. Guru juga mengalami keterbatasan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi, sehingga proses pembelajaran masih berlangsung secara konvensional. Dampaknya terlihat pada rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi shalat jenazah. Data ulangan harian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas VIII belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan yang masih rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi bahan ajar yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti berpendapat bahwa pengembangan bahan ajar digital berupa e-modul merupakan salah satu alternatif solusi yang relevan. E-modul memiliki karakteristik interaktif, fleksibel, serta dapat memadukan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, e-modul memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan kecepatan belajarnya masing-masing. Penggunaan aplikasi *Kvisoft*

Flipbook Maker dinilai sesuai karena mampu mengubah bahan ajar konvensional menjadi buku digital interaktif dengan tampilan menyerupai buku cetak yang dilengkapi berbagai fitur multimedia. Karakteristik tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik memahami konsep maupun praktik shalat jenazah secara lebih mudah dan menarik (Wibowo & Pratiwi, 2018; Lastri, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan e-modul berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Mumpuni et al. (2023) mengembangkan e-modul berbasis *Problem Based Learning* menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada pembelajaran matematika dan memperoleh kategori valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Oktaviara dan Pahlevi (2019) juga menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Wibowo dan Pratiwi (2018) membuktikan bahwa *Kvisoft Flipbook Maker* mampu menghasilkan bahan ajar digital yang lebih menarik dibandingkan modul konvensional karena dapat mengintegrasikan berbagai media pembelajaran ke dalam satu produk digital.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih berfokus pada pengembangan e-modul untuk mata pelajaran umum, seperti matematika, administrasi perkantoran, dan informatika. Penelitian yang mengembangkan e-modul menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi shalat jenazah di tingkat SMP, masih relatif terbatas. Selain itu, penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada aspek validitas dan efektivitas media tanpa mengaitkan secara spesifik dengan kebutuhan pembelajaran PAI yang menuntut penguasaan pengetahuan sekaligus keterampilan praktik ibadah. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian yang perlu diisi melalui pengembangan e-modul yang disesuaikan dengan karakteristik materi shalat jenazah dan kebutuhan peserta didik di SMPN 6 Kinali Pasaman Barat.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan e-modul Pendidikan Agama Islam berbasis *Kvisoft Flipbook Maker* yang secara khusus dirancang untuk materi shalat jenazah pada peserta didik kelas VIII SMP. Produk yang dikembangkan tidak hanya menyajikan materi secara sistematis, tetapi juga mengintegrasikan gambar, video, animasi, latihan soal, serta navigasi interaktif yang memungkinkan peserta didik mempelajari materi secara mandiri baik melalui komputer maupun telepon pintar. Pengembangan produk

dilakukan menggunakan model *Four-D* (4-D), yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*, sehingga menghasilkan bahan ajar yang memenuhi aspek validitas sebagai media pembelajaran. Landasan konseptual penelitian ini bertumpu pada teori pengembangan bahan ajar digital yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kualitas proses belajar melalui penyajian informasi yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Budiman, 2017; Lastri, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan e-modul Pendidikan Agama Islam menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi shalat jenazah untuk peserta didik kelas VIII SMPN 6 Kinali Pasaman Barat. Penelitian ini bertujuan menghasilkan e-modul yang valid sebagai bahan ajar digital sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi shalat jenazah, serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Research and Development* (R&D). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan menghasilkan produk pembelajaran sekaligus mengukur tingkat kelayakan produk berdasarkan data numerik yang diperoleh melalui proses validasi dan uji coba. Metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk pendidikan, kemudian menguji kualitas produk tersebut agar layak digunakan dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2019; Borg & Gall, 1983). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa e-modul Pendidikan Agama Islam menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi shalat jenazah untuk peserta didik kelas VIII SMPN 6 Kinali Pasaman Barat.

Karakteristik penelitian ini berorientasi pada pengembangan media pembelajaran yang sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan, validasi ahli, revisi, dan uji coba terbatas. Penelitian tidak hanya menghasilkan produk, tetapi juga mengevaluasi tingkat validitas produk sehingga memenuhi standar sebagai bahan ajar digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pemilihan metode R&D sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan peserta didik dan guru terhadap bahan ajar digital yang interaktif.

Desain penelitian mengacu pada model pengembangan *Four-D* (4-D Model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri atas empat tahapan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Namun, penelitian ini hanya melaksanakan tiga tahapan, yaitu *define*, *design*, dan *develop*, dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, biaya, dan ruang lingkup penelitian.

Tahap *define* (pendefinisian) dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan melalui observasi, wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi, serta analisis capaian pembelajaran pada materi shalat jenazah. Tahap ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan e-modul. Tahap *design* (perancangan) dilakukan dengan menyusun kerangka e-modul, menentukan format penyajian materi, menyusun instrumen penelitian, merancang tampilan media menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*, serta menyiapkan berbagai komponen multimedia berupa gambar, video, latihan soal, dan evaluasi pembelajaran. Tahap *develop* (pengembangan) merupakan tahap penyusunan produk menjadi e-modul interaktif yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik. Tahap ini bertujuan memperoleh produk yang memenuhi aspek isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

Partisipan penelitian terdiri atas validator ahli dan peserta didik. Validator meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya untuk menilai kelayakan produk e-modul. Sementara itu, subjek uji coba adalah peserta didik kelas VIII SMPN 6 Kinali Pasaman Barat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi shalat jenazah tahun ajaran 2024/2025. Teknik pemilihan validator menggunakan *purposive sampling*, yaitu memilih validator berdasarkan kompetensi akademik dan pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran, materi Pendidikan Agama Islam, dan kebahasaan. Teknik ini digunakan karena penelitian membutuhkan penilaian dari pakar yang memiliki keahlian sesuai aspek yang divalidasi (Etikan et al., 2016). Pemilihan peserta didik menggunakan *purposive sampling*, yaitu memilih satu kelas yang telah mempelajari materi shalat jenazah dan menjadi sasaran penggunaan produk. Teknik tersebut dipilih agar proses uji coba dilakukan pada kelompok yang sesuai dengan tujuan pengembangan produk sehingga hasil evaluasi lebih representatif terhadap pengguna sebenarnya.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, penggunaan media, serta karakteristik peserta didik sebelum pengembangan produk dilakukan. Wawancara dilaksanakan dengan guru Pendidikan Agama Islam untuk mengidentifikasi kebutuhan bahan ajar serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa perangkat pembelajaran, nilai hasil belajar, foto kegiatan, dan dokumen sekolah.

Instrumen utama penelitian berupa lembar validasi yang digunakan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk menilai kualitas produk berdasarkan aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, tampilan, dan kemanfaatan e-modul. Selain itu digunakan angket respons peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kebermanfaatan produk setelah uji coba terbatas dilaksanakan. Penyusunan instrumen mengacu pada indikator penilaian bahan ajar dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Validitas isi instrumen diperoleh melalui *expert judgment*, yaitu penilaian oleh para validator sebelum instrumen digunakan pada proses pengumpulan data (Azwar, 2018). Tahapan pengumpulan data dilakukan secara berurut, yaitu observasi awal, wawancara kebutuhan, penyusunan produk, validasi ahli, revisi produk, dan uji coba terbatas kepada peserta didik.

Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli, angket respons, dan hasil uji coba diubah ke dalam bentuk skor menggunakan skala Likert lima tingkat, kemudian dihitung nilai rata-rata dan persentase kelayakannya. Analisis validitas produk dilakukan dengan menghitung skor yang diberikan oleh masing-masing validator terhadap seluruh indikator penilaian. Selanjutnya skor diubah menjadi persentase kelayakan menggunakan rumus analisis deskriptif. Hasil analisis kemudian dikategorikan ke dalam kriteria sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, atau tidak valid sesuai pedoman interpretasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan (Riduwan, 2019). Data observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif sebagai data pendukung untuk memperkuat interpretasi hasil pengembangan. Seluruh proses analisis dilakukan secara sistematis mulai dari tabulasi data, perhitungan skor, interpretasi hasil, hingga penyusunan kesimpulan mengenai tingkat kelayakan e-modul yang dikembangkan. Pengolahan data dilakukan menggunakan *Microsoft Excel* untuk mempermudah proses perhitungan skor, rata-rata, dan persentase hasil validasi.

HASIL

Penelitian ini menghasilkan sebuah e-modul Pendidikan Agama Islam berbasis Kvisoft *Flipbook Maker* pada materi sholat jenazah untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Kinali Pasaman Barat. Pengembangan produk dilakukan menggunakan model *Four-D* (4-D) yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Namun, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *develop* karena keterbatasan ruang lingkup penelitian.

Tahap Pendefinisian *(Define)*

Tahap pendefinisian diawali dengan observasi lapangan dan wawancara terhadap guru Pendidikan Agama Islam serta peserta didik di SMP Negeri 6 Kinali Pasaman Barat. Selain itu dilakukan analisis silabus, buku ajar Pendidikan Agama Islam kelas VIII, serta berbagai sumber belajar yang digunakan pada materi sholat jenazah. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan pengembangan e-modul.

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa pembelajaran materi sholat jenazah masih menggunakan metode ceramah dengan berpedoman pada buku cetak guru. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum dilakukan sehingga penyampaian materi masih bersifat konvensional. Selain itu, fasilitas praktik pembelajaran, seperti alat praktik sholat jenazah, ruang pembelajaran, dan sarana pendukung lainnya masih terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru dan kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif.

Wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi sholat jenazah, dinilai kurang menarik karena penyampaian materi hanya menggunakan buku paket dan penjelasan guru. Selama proses pembelajaran masih ditemukan peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman, bahkan ada yang tidak fokus mengikuti pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif agar dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar.

Tahap Perancangan *(Design)*

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti merancang produk berupa e-modul Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Pada tahap ini disusun

struktur isi e-modul yang meliputi halaman sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, daftar isi, kompetensi pembelajaran, materi sholat jenazah, latihan soal, video pembelajaran, daftar pustaka, dan biografi penulis. Produk dirancang dengan tampilan menyerupai buku digital sehingga mudah digunakan baik melalui komputer maupun telepon pintar. E-modul dikembangkan dengan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia berupa teks, gambar, navigasi interaktif, dan video pembelajaran sehingga peserta didik dapat mempelajari materi secara mandiri sesuai dengan kebutuhan belajarnya.

Tahap Pengembangan *(Develop)*

Pada tahap pengembangan dilakukan proses validasi produk oleh tiga validator yang terdiri atas dua dosen dan satu guru. Validasi dilakukan menggunakan lembar validasi serta diskusi untuk memperoleh masukan mengenai kualitas isi, tampilan, dan aspek teknis e-modul. Selama proses validasi, validator memberikan beberapa saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan, yaitu:

Tabel 1. Saran Perbaikan dari Validator

No	Saran Perbaikan
1	Gambar disesuaikan dengan isi pernyataan.
2	Penomoran diperbaiki agar lebih sistematis.
3	Tata letak gambar dibuat lebih seimbang.
4	Posisi tanda panah diperbaiki agar tidak bertumpuk dengan kotak.
5	Penempatan logo dan tulisan pada sampul disesuaikan agar lebih rapi.

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1, sebagian besar masukan validator berkaitan dengan aspek tampilan dan kerapian penyajian e-modul. Seluruh saran tersebut dijadikan dasar dalam melakukan revisi produk sebelum ditetapkan sebagai produk akhir.

Selanjutnya, penilaian validitas dilakukan berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas pembelajaran (instruksional), serta kualitas teknis. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul telah memuat petunjuk penggunaan bagi guru dan peserta didik, tujuan pembelajaran, indikator, materi, video pembelajaran, latihan, dan informasi pendukung lainnya secara jelas dan mudah dipahami.

Tabel 2. Hasil Validasi E-Modul

Aspek Penilaian	Hasil
Nilai rata-rata validitas	82,2
Kategori	Sangat Valid

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2, hasil validasi memperoleh nilai rata-rata 82,2 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, e-modul dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sholat jenazah. Produk dapat dioperasikan melalui komputer maupun telepon pintar sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.

Visualisasi Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknis berdasarkan hasil penilaian validator. Selain itu, proses revisi yang dilakukan berdasarkan masukan validator menghasilkan tampilan e-modul yang lebih sistematis, rapi, dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selama proses pengembangan tidak ditemukan data yang menunjukkan produk tidak layak digunakan. Namun demikian, proses validasi mengidentifikasi beberapa aspek yang memerlukan penyempurnaan, terutama pada kesesuaian gambar dengan materi, sistematika penomoran, keseimbangan tata letak gambar, posisi ikon navigasi, dan penempatan logo pada halaman sampul. Temuan tersebut bersifat teknis dan seluruhnya telah ditindaklanjuti melalui proses revisi produk sebelum e-modul dinyatakan layak digunakan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi sholat jenazah bagi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Kinali Pasaman Barat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian validator setelah melalui tahapan pengembangan model *Four-D* (4-D), yaitu *define*, *design*, dan *develop*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada tahap *define*, analisis kebutuhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran, terutama pada materi sholat jenazah yang memerlukan pemahaman

konseptual sekaligus keterampilan praktik. Temuan ini menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap bahan ajar digital bukan hanya berkaitan dengan perkembangan teknologi pendidikan, tetapi juga sebagai solusi terhadap keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan di sekolah.

Tahap *design* menghasilkan rancangan e-modul yang memadukan teks, gambar, video pembelajaran, latihan soal, dan navigasi interaktif menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Penyajian materi secara digital memungkinkan peserta didik mempelajari materi secara mandiri, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Karakteristik tersebut mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik *(student centered learning)*.

Selanjutnya, pada tahap *develop*, produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Masukan yang diberikan validator terutama berkaitan dengan penyempurnaan tampilan, penyesuaian gambar, tata letak, penomoran, serta desain sampul. Revisi terhadap aspek-aspek tersebut menghasilkan e-modul yang lebih sistematis, menarik, dan mudah digunakan. Nilai validitas yang berada pada kategori sangat valid menunjukkan bahwa e-modul telah memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar digital untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi sholat jenazah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pengembangan pembelajaran yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang menyatakan bahwa model *Four-D* merupakan salah satu model pengembangan yang sistematis dalam menghasilkan perangkat pembelajaran yang berkualitas melalui tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Meskipun penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap *develop*, tahapan tersebut telah mampu menghasilkan produk yang memenuhi aspek validitas.

Temuan penelitian juga mendukung pendapat Sugiyono (2019) bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan menghasilkan produk pendidikan yang layak melalui proses validasi serta revisi berdasarkan masukan para ahli. Proses validasi yang dilakukan dalam penelitian ini membuktikan bahwa kualitas produk dapat ditingkatkan melalui evaluasi sistematis sebelum diterapkan pada pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Oktaviara dan Pahlevi (2019) yang menyatakan bahwa e-modul berbantuan *Kvisoft Flipbook Maker* mampu meningkatkan kualitas media pembelajaran karena memiliki tampilan interaktif, mudah digunakan, dan menarik perhatian peserta didik. Kesamaan tersebut terlihat

pada penggunaan unsur multimedia yang mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih komunikatif dibandingkan bahan ajar cetak.

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Wibowo dan Pratiwi (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Kvisoft Flipbook Maker* dapat menghasilkan bahan ajar digital dengan tampilan yang lebih menarik melalui integrasi teks, gambar, audio, dan video dalam satu media pembelajaran. Dalam penelitian ini, integrasi berbagai komponen multimedia menjadi salah satu faktor yang mendukung tingginya penilaian validator terhadap kualitas teknis e-modul. Di sisi lain, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda dibandingkan beberapa penelitian sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu mengembangkan e-modul pada mata pelajaran umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi sholat jenazah. Oleh karena itu, penelitian ini memperluas penerapan *Kvisoft Flipbook Maker* pada pembelajaran PAI yang menuntut penguasaan konsep sekaligus praktik ibadah.

Hasil penelitian memberikan implikasi teoretis bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis *flipbook* mampu mendukung teori pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Penyajian materi yang interaktif memungkinkan peserta didik membangun pemahaman secara mandiri melalui eksplorasi berbagai fitur yang tersedia dalam e-modul. Secara praktis, e-modul yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif bahan ajar bagi guru Pendidikan Agama Islam dalam menyampaikan materi sholat jenazah. Media ini membantu guru menyajikan materi secara lebih menarik serta memudahkan peserta didik mempelajari materi secara mandiri melalui perangkat komputer maupun telepon pintar. Keberadaan video pembelajaran, gambar pendukung, serta latihan soal juga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari implementasi pembelajaran digital. Sementara itu, bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan media pembelajaran digital pada materi Pendidikan Agama Islam yang berbeda atau menguji efektivitas produk terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan: 1) Pengembangan produk hanya dilaksanakan sampai tahap *develop* sehingga belum mencakup tahap *disseminate* atau penyebaran produk secara lebih luas; 2) Penelitian difokuskan pada satu materi, yaitu sholat

jenazah, sehingga hasil pengembangan belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh materi Pendidikan Agama Islam; 3) Subjek penelitian terbatas pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Kinali Pasaman Barat sehingga karakteristik pengguna masih bersifat spesifik sesuai konteks penelitian.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan melaksanakan seluruh tahapan model *Four-D* hingga tahap *disseminate* agar produk dapat diimplementasikan pada berbagai sekolah. Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan e-modul pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya, melibatkan jumlah peserta didik yang lebih luas, serta menguji efektivitas penggunaan e-modul terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun keterampilan praktik keagamaan peserta didik melalui desain eksperimen.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul Pendidikan Agama Islam menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* pada materi sholat jenazah untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 6 Kinali Pasaman Barat. Berdasarkan hasil penelitian, proses pengembangan telah dilaksanakan menggunakan model *Four-D* (4-D) yang meliputi tahap *define*, *design*, dan *develop*. Tahap pendefinisian menunjukkan adanya kebutuhan terhadap bahan ajar digital karena pembelajaran masih didominasi penggunaan buku cetak dan metode ceramah, sehingga peserta didik memerlukan media yang lebih interaktif untuk mendukung pemahaman materi sholat jenazah. Tahap perancangan menghasilkan e-modul yang memadukan materi, gambar, video pembelajaran, latihan soal, serta navigasi interaktif menggunakan aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker*. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa e-modul berada pada kategori sangat valid, sehingga layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi sholat jenazah.

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis teknologi, khususnya melalui pemanfaatan *Kvisoft Flipbook Maker* sebagai sarana penyusunan bahan ajar digital yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses. Secara teoritis, penelitian ini memperkuat penerapan model *Research and Development* dengan pendekatan *Four-D* dalam pengembangan bahan ajar digital. Secara praktis, produk yang dihasilkan dapat menjadi alternatif sumber belajar bagi guru maupun peserta didik untuk

mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, penelitian ini memperluas implementasi media berbasis *flipbook* pada materi Pendidikan Agama Islam yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga mendukung pemahaman terhadap praktik ibadah.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena pengembangan produk hanya dilakukan sampai tahap *develop* dan diterapkan pada satu materi pembelajaran serta satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melaksanakan seluruh tahapan model *Four-D* hingga tahap *disseminate* agar produk dapat diimplementasikan secara lebih luas. Penelitian berikutnya juga dapat mengembangkan e-modul pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya, melibatkan jumlah responden yang lebih beragam, serta menguji efektivitas penggunaan e-modul terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, keterampilan praktik ibadah, maupun kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui desain penelitian eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

Apriliyani, D., & Mulyadi. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 2*(3), 456–468.

Azwar, S. (2018). *Reliabilitas dan Validitas* (Edisi ke-4). Pustaka Pelajar.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). Longman.

Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, 8*(1), 31–43. https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal, 3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of convenience sampling and purposive sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics, 5*(1), 1–4. https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11

Haryanti, F., & Saputra, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker pada Pembelajaran di Sekolah Menengah. *Jurnal Basicedu, 6*(5), 8364–8374.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Edisi ke-1). Kencana.

Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan, 3*(3), 1139–1146. https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914

Mumpuni, R. S., Hartatiana, H., & Wardani, A. K. (2023). Development e-module with problem based learning models using Kvisoft Flipbook Maker. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika, 13*(3), 285–294. https://doi.org/10.22437/edumatica.v13i03.28634

Nugraheni, A., & Sari, D. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kvisoft Flipbook Maker pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 9*(2), 228–240.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadis, Syariah dan Tarbiyah, 3*(1), 171–187. https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52

Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). Pengembangan E-Modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 7*(3), 60–65. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29542

Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Kencana.

Putri, N., & Rahmawati, L. (2022). Pengembangan E-Book Interaktif Menggunakan Kvisoft Flipbook Maker sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia, 8*(4), 987–997.

Riduwan. (2019). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.

Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.

Supianti, I. I. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Matematika. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran, 4*(1), 63–70. http://jm.ejournal.id/index.php/mendidik/article/view/44

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota. https://eric.ed.gov/?id=ED090725

Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal: Jurnal Matematika, 1*(2), 147–156. https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2279

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.

Yuliana, R., & Fitriani, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Kvisoft Flipbook Maker untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 7*(2), 1841–1853.