

Pengembangan EMOIN (E-Modul Interaktif) PAI untuk Pembentukan Akhlak Peserta Didik Sekolah Dasar

Virda Fazriati¹, Yunika Khoerunisa², Ari Rofi Sopiana³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

e-mail: virda.fazriati@upi.edu¹, yunikakhoerunisa@upi.edu²,
arirofisopiana@upi.edu³, aninuraeni@upi.edu⁴

Abstrak

Melihat perkembangan zaman yang sekarang sudah semakin mudah dalam mengakses segala hal, tentu saja banyak manfaat dan juga resikonya. Seperti halnya sekarang, anak-anak mudah dalam mengambil informasi global, yang notabenehnya masih belum mampu membedakan mana yang patut untuk ditiru, dan tidak. Hal ini menimbulkan salah satu permasalahan yang dialami anak-anak pada era sekarang, yaitu kurangnya sopan santun dan akhlak pada diri anak. Maka dari itu peneliti membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang disebut EMOIN (E-Modul Interaktif) untuk membantu menunjang akhlak peserta didik. Peneliti melakukan penelitian ini dengan model D&D dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan judgment expert, serta analisis data kualitatif. Hasil yang didapat dari hasil validasi peserta didik dan guru memperoleh persentase 89,4% yakni dengan kualifikasi sangat baik, media ini juga bisa dibilang efektif dan juga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *E-Modul, Interaktif, Akhlak*

Abstract

Looking at the current developments, it's getting easier to access everything, of course there are many benefits and also risks. As is the case now, children are easy to take in global information, which incidentally is still not able to distinguish which ones are worth emulating, and which are not. This raises one of the problems experienced by children in the current era, namely the lack of manners and morals in children. Therefore the researchers created an interactive learning media called EMON (E-Module Interactive) to help support the morals of students. Researchers conducted this research using the D&D model using observation, interviews, and expert judgment, as well as qualitative data analysis. The results obtained from the validation results of students and teacher obtained a percentage of 89.4%, namely with very good qualifications, this media can be said to be effective and also suitable for use as learning media.

Keywords : *E-Module, Interactive, Morals*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia sering kita ketahui terdapat masalah yang sangat kompleks dengan permasalahan-permasalahan seputar akhlak atau moral peserta didik yang menjadi perhatian kita bersama. Krisis akhlak atau moral yang sering kita jumpai di lingkungan sekitar yaitu kurangnya rasa hormat atau sopan santun terhadap guru atau orang tua. Beberapa hal dapat menunjukkan bahwa remaja pada saat ini memiliki akhlak yang menurun, misalnya seperti banyak remaja yang terlibat dalam tindak kriminal (Aeni, Nursyafitri, et al., 2022). Sehingga dalam menyikapi persoalan permasalahan tersebut pendidikan karakter dalam membentuk akhlak atau moral peserta didik sangatlah penting. Secara bahasa akhlak dapat

diartikan sebagai budi pekerti, perangai, watak atau tabiat. Akhlak ialah salah satu dari tiga kerangka dasar dalam ajaran Islam. Yaitu aqidah, syariah dan akhlak merupakan suatu hal yang sangat berkesinambungan dan tidak dapat terpisahkan. Akhlak merupakan buah yang dihasilkan dari proses penerapan aqidah dan syariah. Jika diibaratkan bangunan, akhlak merupakan kesempurnaan dari bangunan tersebut. Menurut (Didik, 2022) akhlak merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, akhlak sebagai penuntun untuk menjalani kehidupan yang sesuai dengan ajaran agama Islam. Akhlak peserta didik sangatlah penting, karena pendidikan sendiri ialah merupakan aset atau investasi bangsa yang terpenting dan sangat berharga (Jariyah, 2020).

Terlebih dahulu pada masa perkembangan peserta didik yang dianggap sebagai periode yang sangat sensitif serta memiliki pengaruh yang sangat kuat bagi kehidupan mereka yang pada akhirnya akan berdampak pada terbentuknya karakter peserta didik yang menyimpang dari ajaran Islam. Sehingga untuk menghindari hal tersebut pendidik dituntut untuk lebih kreatif serta inovatif dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam penyampaian materi agar peserta didik dapat menerima apa yang disampaikan. Menurut (Dewi et al., 2022) keberhasilan pembelajaran baik luring maupun daring sangat dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran. Kualitas dari pembelajaran ini tidak lepas dari yang namanya media pembelajaran, media pembelajaran ialah suatu media sebagai komponen sistem memiliki makna bahwa media bersifat mutlak dan harus ada serta dapat dimanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran (Supriyono, 2018) dalam (Francisca et al., 2022). Sehingga dalam penyampaian materi harus dikemas lebih kreatif, agar melekat pada diri peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar untuk mencapai tujuan belajarnya. Namun, akhlak pada peserta didik masih kurang diperhatikan, karena untuk menyampaikan suatu materi memerlukan perencanaan yang matang dan memerlukan komponen lain seperti bantuan media pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dan juga sebagai pendidik selain menyampaikan ilmu pengetahuan dapat membuat peserta didik agar terdidik secara akhlak sebagaimana yang dicontohkan Rasulullah SAW. Selain itu minimnya teknologi atau penggunaan media pembelajaran dapat membuat mereka merasa bosan dan mudah jenuh dalam proses pembelajaran sehingga mereka sulit untuk menerima pembelajaran yang disampaikan.

Dunia digital tidak menutup kemungkinan untuk kita selalu membuat sesuatu yang baru (Aeni, Juneli, et al., 2022). Berdasarkan dengan hal itu, peneliti membuat sebuah modul digital dengan nama EMOIN (E-Modul Interaktif) yang diharapkan dapat membantu peserta didik sekolah dasar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan baru dan juga meningkatkan pemahaman mereka yang berbasis teknologi. Seperti menurut (Susantini et al., 2021) dalam (Puspita et al., 2021) e-book biasanya dilengkapi oleh fitur-fitur interaktif yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar, seperti dapat disisipi video, konten grafik, audiovisual, hyperlink, kuis, animasi serta fitur pencarian. Dengan adanya perkembangan teknologi, peneliti juga melakukan penelitian untuk mengembangkan e-modul yang dapat digunakan dengan mudah dan dapat diakses kapan dan dimana saja.

METODE

Metode penelitian yang digunakan ialah model D&D *Design and Development*. Model ini digunakan untuk mempelajari suatu proses desain, pengembangan serta evaluasi dengan tujuan membangun landasan empiris untuk membuat produk belajar dan alat belajar baik untuk kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran dan menciptakan atau meningkatkan model yang mengatur perkembangannya. Dengan desain pengembangan menggunakan ADDIE, ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis (Tegeh & Kirna, 2013). Adapun tahapan dalam menggunakan desain pengembangan ADDIE ini ialah:

1. Identifikasi masalah.
2. Mendeskripsikan tujuan.
3. Evaluasi produk.
4. Uji coba produk.
5. Mengkomunikasikan hasil uji coba.

Untuk mendapatkan data dari penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan judgment expert. Observasi merupakan pengumpulan data dengan cara mengadakan penelitian dilapangan dengan mengamati kondisi yang terjadi dilapangan. Menurut (Aeni *et al.*, 2022) menjelaskan bahwa wawancara merupakan proses mendapatkan informasi untuk tujuan penelitian dalam format tanya jawab tatap muka antara penanya atau pewawancara dan responden (yang diwawancarai) dengan menggunakan alat perantara wawancara yang disebut dengan pedoman wawancara. Sedangkan menurut Soenarto, 2005 dalam (Sanjaya & Bakri, 2020) expert judgement (pertimbangan ahli) adalah suatu cara pendekatan yang bersifat intuitif untuk mengorganisasikan ide-ide atau pemikiran diantara para pakar, para ahli untuk membahas (mengatasi masalah) lembaga atau masyarakat pada masa yang akan datang.

Sumber data yang peneliti dapatkan ialah dari hasil uji coba produk yang peneliti buat pada salah satu sekolah di Sumedang, Jawa Barat tanggal 10 Maret 2023 kepada peserta didik kelas 5 SDN Tenjolaya serta guru PAI SDN Tenjolaya. Pengumpulan data yang peneliti dapatkan ialah dari hasil wawancara, dan kuisisioner.

Analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini ialah dengan analisis data kualitatif. Menurut Salmaa, 2017 dalam (Aeni *et al.*, 2022) penelitian kualitatif adalah sebuah metodologi dalam sebuah penelitian yang menghasilkan berupa deskripsi atau data deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, produk EMOIN (E-Modul Interaktif) ini ialah salah satu media sebagai upaya pembentukan akhlak peserta didik sekolah dasar. Menurut (Zulvira *et al.*, 2021) agar terciptanya pembelajaran yang efektif guru harus mampu mendalami peran dan fungsinya dalam proses pembelajaran baik berupa fasilitator pembelajaran, pembimbing, pemberi informasi dan sebagai narasumber. Dengan begitu pada penelitian ini peneliti mengikuti beberapa prosedur diantaranya:

Identifikasi Masalah

Peneliti mengidentifikasi masalah terlebih dahulu yang berkaitan dengan tema yang diangkat yaitu etika dan moral dalam perspektif Islam sebelum melakukan suatu penelitian ke lapangan. Dengan tema tersebut, peneliti mencoba mengangkat masalah terkait akhlak peserta didik di sekolah dasar. Dimana pada usia peserta didik sudah seharusnya dibentuk sejak dini akhlak mulia agar dapat menentukan karakter diri yang baik di masa depan. Meningkatkan perilaku terpuji bukan semata-mata dilakukan tanpa sebab dan tujuan yang jelas, karena sekecil apapun perilaku terpuji yang dilakukan tentu sangat berpengaruh bagi kehidupan seseorang (Aeni, Pratidina, *et al.*, 2022). Oleh karena itu, peneliti menghubungkan pembentukan akhlak ini dengan produk yang peneliti buat sebagai upaya untuk menjembatannya.

Mendeskripsikan Tujuan

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui EMOIN (E-Modul Interaktif) PAI diterapkan sebagai upaya pembentukan akhlak peserta didik kelas 5 SD.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui desain media EMOIN (E-Modul Interaktif) PAI untuk pembentukan akhlak peserta didik kelas 5 SD.
- b. Untuk mengetahui produk media EMOIN (E-Modul Interaktif) PAI untuk pembentukan akhlak peserta didik kelas 5 SD.
- c. Untuk mengetahui penilaian ahli dan pengguna mengenai produk media EMOIN (E-Modul Interaktif) PAI untuk pembentukan akhlak peserta didik kelas 5 SD.

Selain itu juga, produk ini peneliti buat dengan menyesuaikan pada kompetensi inti dan kompetensi dasar pada materi PAI kelas 5 yang berkaitan dengan tema etika dan moral dalam perspektif Islam yakni dapat ditemukan pada Pelajaran 3: Cita-citaku Menjadi Anak Salih, tujuan tersebut yakni sebagai upaya memotivasi peserta didik dalam rangka pembentukan akhlak mulia seperti menjadi orang jujur agar disayang Allah, hormat dan patuh kepada orang tua dan guru, serta sikap saling menghargai adanya perbedaan.

Desain dan Pengembangan Produk

EMOIN (E-Modul Interaktif) PAI ini merupakan sebuah e-modul interaktif yang mana di dalamnya memuat sebuah materi belajar dengan menyediakan berbagai tipe belajar peserta didik. Di dalam EMOIN (E-Modul Interaktif) ini terdiri dari materi dalam bentuk teks, serta materi dalam bentuk video. Selain itu evaluasi yang disediakan dalam EMOIN (E-Modul Interaktif) ini dibuat agar peserta didik lebih interaktif dan berbasis digital. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, selayaknya guru sudah mampu dan memiliki kecakapan dalam pengelolaan kelas, salah satunya yaitu dengan melakukan perubahan dan mendukung proses pembelajaran agar siswa mempunyai aspek perkembangan yang baik salah satunya yaitu dalam perkembangan kognitif nya (Aeni, Aulia, et. al., 2021). Oleh karena itu dalam penyusunan desain dan pengembangan produk ini terbagi menjadi empat bagian yakni desain modul, pembuatan video animasi, pembuatan worksheet sebagai evaluasi yang bentuknya interaktif, serta menggabungkan seluruh desain ke dalam flip book hingga menjadi sebuah e-modul yang interaktif.

Tabel 1. Proses Pembuatan EMOIN (E-Modul Interaktif)

No.	Proses Pembuatan Produk	Rincian Tugas
1.	Pembuatan Desain Modul	Penyusunan dalam bentuk skrip: a. Menyusun konsep isi modul. b. Menentukan KI dan KD. c. Mencari sumber pendukung materi Pelajaran 3: Cita-citaku Menjadi Anak Salih. d. Menyusun pembukaan. e. Menyusun penutup. Pembuatan desain modul: a. Mencari elemen-elemen yang sesuai dengan materi pada pinteres dan canva. b. Mencari beberapa desain yang sesuai. c. Menyusun skrip menjadi sebuah modul menarik untuk kelas 5 SD dalam aplikasi canva. d. Mengunduh file modul dalam bentuk pdf.
2.	Pembuatan Video Animasi	a. Menyusun skrip materi. b. Membuat animasi di aplikasi animaker dan pinterest. c. Mengedit di aplikasi capcut untuk menggabungkan animasi yang telah di download. d. Mengisi dubing suara anak-anak. e. Mengedit teks. f. Mengisi backsound. g. Mengatur cepat lambatnya video dan gerakan animasi. h. Mengunduh video animasi.
3.	Pembuatan Worksheet	a. Menentukan bentuk soal yang dibuat. b. Menyusun soal dalam word. c. Simpan file dalam bentuk pdf. d. Login pada akun live worksheet. e. Membuat variasi pada soal yang telah dibuat. f. Menyimpan link worksheet untuk diisi oleh peserta didik.
4.	Pembuatan E-Modul Interaktif dalam Flip Book	a. Membuat akun flip book. b. Mengupload file modul yang telah dibuat agar menjadi interaktif. c. Membuat tampilan e-modul, apakah bentuknya seperti buku, card, majalah, dsb.

- d. Membuat e-modul tersambung dari halaman satu ke halaman lain.
- e. Membuat e-modul menjadi terdapat backsound musik.
- f. Membuat e-modul menjadi tersambung pada link video animasi dan worksheet.
- g. Membuat e-modul dapat di share dan di download.
- h. Menyimpan hasil desain e-modul dalam flip book dan menyimpan link agar dapat digunakan.



Gambar 1. Tampilan EMOIN (E-Modul Interaktif)



Gambar 2. Tampilan Video Animasi



Gambar 3. Tampilan Worksheet

Evaluasi Produk

Sebelum dilakukan uji coba produk pada target yang telah ditentukan, dilakukan sebuah validasi oleh ahli atau pakar terlebih dahulu untuk mengetahui apakah produk EMOIN (E-Modul Interaktif) PAI ini telah dikembangkan sesuai kebutuhan di sekolah dasar sebagai media pembentuk akhlak peserta didik. Dari hasil validasi oleh ahli atau pakar, peneliti melakukan beberapa revisi pada produk, diantaranya:

- a. Menambahkan halaman pada modul.
- b. Menyertakan link YouTube dan worksheet pada modul.
- c. Menyertakan pelajaran dan kelas sesuai dengan KI dan KD yang dipilih.
- d. Mengupload video animasi di YouTube.
- e. Mengubah salah satu bentuk soal pada worksheet.

Uji Coba Produk

Setelah dilakukan sebuah validasi pada produk, peneliti melakukan uji coba produk kepada target yang telah ditentukan sebelumnya. Namun sebelum melakukan uji coba, peneliti menyiapkan instrumen penilaian produk kepada peserta didik dan guru PAI kelas 5 SDN Tenjolaya serta instrumen wawancara mengenai tanggapan pada produk yang diberikan kepada guru PAI kelas 5 SDN Tenjolaya.

Kegiatan uji coba produk ini dilakukan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana produk mengenai sasaran dan tujuan yang diharapkan. Tahap uji coba dilakukan oleh peneliti pada:

Hari/Tanggal : Jumat, 10 Maret 2023
Waktu : 08.00 – selesai
Tempat : SDN Tenjolaya
Target : Peserta didik kelas 5 dengan jumlah peserta didik 14 orang

Tahap uji coba dilakukan dengan cara mengenalkan produk dan melakukan evaluasi yang tersedia dalam produk untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah dikemas dalam produk EMOIN (E-Modul Interaktif) ini. Kemudian peneliti menyebarkan instrumen penilaian produk yang telah dibuat sebelumnya untuk mengukur kepuasan terhadap

produk yang telah peneliti buat, serta menyerahkan instrumen wawancara untuk ditanggapi oleh guru PAI kelas 5 mengenai kepuasan dari produk yang telah peneliti buat.

Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba

Berikut adalah data-data yang diperoleh saat uji coba produk:

1. Penilaian Produk dari Guru

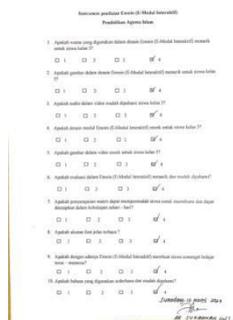
Tabel 2. Instrumen Wawancara Pada Penilaian Produk

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah EMOIN (E-Modul Interaktif) ini dapat digunakan dan berfungsi dengan baik?	Ya baik.
2.	Apakah EMOIN (E-Modul Interaktif) ini mudah untuk diakses?	Ya.
3.	Apakah EMOIN (E-Modul Interaktif) ini menarik untuk peserta didik kelas 5 SD? Alasannya?	Ya, karena materi ini sesuai dengan usia anak untuk pembentukan sikap dalam sehari-hari.
4.	Apakah tampilan EMOIN (E-Modul Interaktif) ini menarik? Alasannya?	Menarik, karena materi mudah dipahami anak.
5.	Apakah elemen-elemen (gambar) yang digunakan dalam EMOIN (E-Modul Interaktif) ini cocok untuk usia anak SD? Alasannya?	Cocok, karena materi disertai gambar.
6.	Apakah bahasa yang digunakan dalam EMOIN (E-Modul Interaktif) ini mudah dipahami dan sesuai dengan usia peserta didik kelas 5 SD? Alasannya?	Sesuai, karena menarik dan tidak membosankan.
7.	Apakah materi yang tersusun dalam EMOIN (E-Modul Interaktif) ini sesuai dengan KD pada kurikulum PAI di SD?	Ya.
8.	Apakah penyajian EMOIN (E-Modul Interaktif) ini mempermudah pemahaman peserta didik? Alasannya?	Ya, karena materi mudah dicerna dengan baik dan anak bisa mempraktekan di lingkungannya.
9.	Apakah pengemasan materi yang ada dalam EMOIN (E-Modul Interaktif) ini membuat peserta didik tertarik untuk belajar? Alasannya?	Ya, karena materi menarik untuk mempermudah siswa dan dapat dipahaminya dengan jelas.
10.	Apakah bapak/ibu sebelumnya telah menggunakan media pembelajaran e-modul seperti ini dalam proses pembelajaran?	Belum.
11.	Seberapa sering bapak/ibu menggunakan media pembelajaran e-modul sebagai salah satu media penunjang pembelajaran?	Belum pernah.
12.	Media pembelajaran seperti apa yang biasanya bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran di kelas?	Media peraga atau gambar sesuai materi yang diajarkan.

13. Apakah menurut bapak/ibu produk EMOIN (E-Modul Interaktif) ini dirasa cukup efektif untuk media penunjang pembelajaran? Alasannya? Ya, menghemat waktu dan biaya.

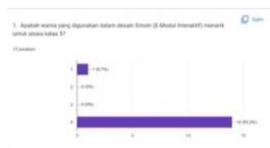
Pada hasil wawancara di atas, peneliti dapat menemukan bahwa guru PAI di SDN Tenjolaya terbiasa menggunakan media peraga ataupun gambar sesuai dengan materi yang diajarkan dan belum pernah menggunakan media e-modul seperti yang peneliti buat. Menurutnya produk EMOIN (E-Modul Interaktif) PAI ini sangat cocok digunakan pada saat pembelajaran, selain penyajian materi yang menarik dan tidak membosankan, e-modul ini juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi belajarnya, bahkan penggunaan media e-modul ini dirasa efektif sebagai salah satu media penunjang pembelajaran karena dapat menghemat waktu dan juga biaya selain berdasarkan alasan kemenarikan dari produk ini.

Gambar 4. Validasi Penilaian Guru



2. Penilaian Produk dari Peserta Didik

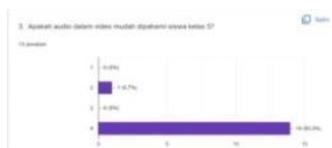
Selain dari penilaian produk oleh guru, produk ini juga dinilai oleh peserta didik kelas 5 SDN Tenjolaya sebagai target dari produk yang peneliti buat. Berikut hasil penilaian produk oleh peserta didik diantaranya :



Gambar 5. Penilaian Warna



Gambar 6. Penilaian Gambar dalam Modul



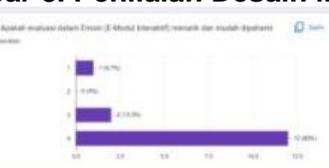
Gambar 7. Penilaian Audio



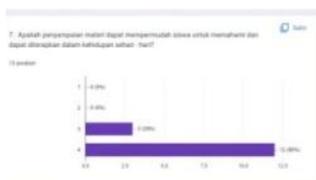
Gambar 8. Penilaian Desain Modul



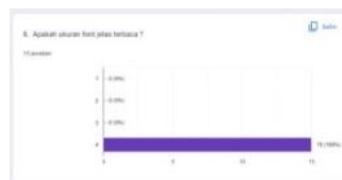
Gambar 9. Penilaian Gambar dalam Video



Gambar 10. Penilaian Evaluasi



Gambar 11. Penilaian Materi



Gambar 12. Penilaian Ukuran Font



Gambar 13. Penilaian Semangat Belajar



Gambar 14. Penilaian Bahasa

Pada bagian pembahasan ini peneliti akan menjabarkan hasil dari penelitian yang telah di lakukan di SDN Tenjolaya mengenai uji coba produk EMOIN (E-Modul Interaktif) PAI ini. Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif, dimana data yang telah ada kemudian dianalisis menjadi sebuah bentuk persentase agar mempermudah dalam membacanya, selain itu hasil dari analisis data dituangkan dalam sebuah deskripsi. Persentase ini mengacu kepada rumus berikut ini:

$$\frac{\text{Jumlah poin yang didapat}}{\text{Jumlah poin maksimal}} \times 100$$

Tabel 3. Interpretase Hasil Analisis

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
80 – 100%	Sangat Baik
60 – 79,9%	Baik
40 – 59,9%	Cukup Baik
20 – 39,9%	Kurang Baik
0 – 19,9%	Tidak Baik

Tabel 4. Hasil Validasi Penilaian Produk dalam Bentuk Persentase

Aspek Penilaian	Persentase	Kualifikasi
Penilaian warna	93,3%	Sangat baik
Penilaian gambar dalam modul	86,7%	Sangat baik
Penilaian audio	93,3%	Sangat baik
Penilaian desain modul	86,7%	Sangat baik
Penilaian gambar dalam video	93,3%	Sangat baik
Penilaian evaluasi	80%	Sangat baik
Penilaian materi	80%	Sangat baik
Penilaian ukuran font	100%	Sangat baik
Penilaian semangat belajar	93,3%	Sangat baik
Penilaian bahasa	86,7%	Sangat baik

Berdasarkan data di atas, validasi penilaian produk oleh guru dan peserta didik kelas 5 didapat sebuah rata-rata hasil penilaian produk EMOIN (E-Modul Interaktif) PAI ialah sebesar 89,4% yang mana hasil data ini termasuk ke dalam kualifikasi sangat baik. Sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik maupun guru menyukai produk yang

peneliti buat dan dirasa dapat menjadi salah satu media pembelajaran serta dalam upaya peningkatan semangat belajar pada peserta didik.

SIMPULAN

Dapat disimpulkan dari penelitian yang peneliti lakukan bahwasanya EMOIN (E-Modul Interaktif) ini menjadi salah satu upaya dalam pembentukan akhlak peserta didik. Dari hasil validasi penilaian produk dapat ditemukan bahwa sebanyak 89,4% penilaian yang diberikan terhadap produk ini sehingga termasuk ke dalam kualifikasi sangat baik. EMOIN (E-Modul Interaktif) ini juga bisa menjadi salah satu media penunjang pembelajaran yang bisa dibilang efektif karena pengemasan yang menarik dan membuat antusias belajar peserta didik. Selain itu diharapkan para pendidik dapat membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan mengikuti perkembangan zaman, diharapkan e-modul ini menjadi salah satu inspirasi bagi para pendidik seperti halnya menurut (Kusmintayu, 2012) sebaiknya guru melakukan perencanaan dan evaluasi dengan baik pada setiap pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A.N., Aulia, C.R., Fauziah, L.N.E., & Fernando, Y. (2021). Pengembangan Lagu "Malaikatku" Sebagai Media Edukasi Mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Aeni, A. N., Juneli, J. A., Indriani, E., Septiyanti, I. N., & Restina, R. (2022). Penggunaan E – Book KIJUBI (Kisah Takjub Nabi) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Kelas V Terhadap Keteladanan Nabi Muhammad SAW. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1214. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1113>
- Aeni, A. N., Nursyafitri, A. A., Fachrina, A. Z., Putri, T. A., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2022). Pengembangan Website Carrd Sebagai Sarana Dakwah. *Jurnal At-Tsiqah*, 7(1), 1–17.
- Aeni, A. N., Pratidina, S. K., Rahmah, A. A., & ... (2022). Pengembangan Video Animasi Kayla Berbicara Sebagai Media Dakwah Untuk Meningkatkan Perilaku Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Al Yasini: Jurnal ...*, 07(36), 58–84. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/alyasini/article/view/4601%0Ahttp://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/alyasini/article/download/4601/3288>
- Dewi, W. P., Ramadhiani, D. A., Mukarromah, K., Rahayu, M., & Aeni, A. N. (2022). Efektifitas Pelaksanaan Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19 Berdasarkan Perspektif Guru. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 82–93. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/download/1918/1211>
- Didik, P. (2022). *Peranan Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Membentuk Akhlak Peserta Didik*. 2, 417–426.
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS "Buku Digital Agama Islam" untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Jariyah, S. A. (2020). *Urgensi pendidikan karakter dalam membentuk akhlak peserta didik*. 1(1), 79–100.
- Maret, U. S. (2012). *PENERAPAN METODE MIND MAPPING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA * Norma Kusmintayu , Sarwiji Suwandi , Atikah Anindyarini PENDAHULUAN Berbicara secara umum dapat diartikan sebagai suatu penyampaian ide atau gaga*. 1, 206–218.
- Puspita, E. I., Rustini, T., & Dewi, D. A. (2021). Rancang Bangun Media E-Book Flipbook Interaktif Pada Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungannya Sekolah Dasar. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELI)*, 1(2), 65–84. <https://doi.org/10.46229/elia.v1i2.307>
- Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, H. H. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2541–2549. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Sanjaya, E., & Bakri, M. (2020). *Analisis Implementasi Metode Sprint dalam Pengembangan Aplikasi Multiplatform*. 1(1), 83–92.

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1846–1851.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1187>