

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan upaya pedagogis yang terencana dan terstruktur untuk menanamkan pemahaman mendalam kepada peserta didik. Melalui proses ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami ajaran Islam secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi serta merealisasikan nilai-nilai syariat dalam realitas kehidupan sehari-hari.¹ Kedudukan Al-Qur'an dan Hadis merupakan instrumen primer yang mendasari bangunan Pendidikan Agama Islam. Sebagai sumber hukum yang absolut, keduanya berfungsi sebagai rujukan sentral dalam menetapkan prinsip-prinsip syariat yang diaplikasikan dalam proses pendidikan.² Eksistensi Pendidikan Agama Islam memegang kontribusi vital bagi perwujudan cita-cita Pendidikan Nasional, yakni mencetak insan yang memiliki integritas iman, takwa, dan keluhuran budi pekerti. Secara esensial, hal ini menegaskan bahwa PAI adalah model pendidikan yang mengintegrasikan ajaran Islam ke dalam setiap aspek dan komponen penyusunnya secara menyeluruh.

Individu yang mendalami Pendidikan Agama Islam akan memperoleh kemuliaan kedudukan di sisi Allah SWT, sesuai dengan janji-

¹ Aidil Akhyar dkk., "Dampak Kesejahteraan Guru Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan Agama Islam," *Ta Dik Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (1 Mei 2021): 61, <https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i1.7583>.

² Lia Utari, Kurniawan Kurniawan, and Irwan Fathurrochman, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membina Akhlak Peserta Didik Autis," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 3, no. 1 (June 29, 2020): 75, <https://doi.org/10.31539/joeai.v3i1>

Nya untuk mengangkat derajat golongan yang berilmu. Sebagaimana firman Allah SWT (QS.Al-Mujadillah: 11) :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ

وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (QS.Al-Mujadillah: 11).³

Dalam usaha meraih tujuan esensial tersebut, guru memiliki peran yang sangat signifikan untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Untuk mencapai tujuan mulia tersebut, pendidik dituntut memiliki kompetensi pedagogik yang adaptif, terutama di era akselerasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi (TI), dunia pendidikan muncul sebagai salah satu sektor yang memperoleh beragam manfaat signifikan dari

³ Sholeh Sholeh, “Pendidikan dalam Al-Qur’an (Konsep Ta’lim QS. Al-Mujadalah Ayat 11),” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 1, no. 2 (2017): 206–22, [https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1\(2\).633](https://doi.org/10.25299/althariqah.2016.vol1(2).633).

penerapan inovasi tersebut. Salah satu dampaknya terlihat dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang mampu meningkatkan efektivitas proses belajar. Akselerasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam ranah edukasi telah memicu transformasi signifikan terhadap instrumen instruksional. Pembelajaran yang konvensional kini dihadapkan pada urgensi pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang variatif dan interaktif. Secara teoritis, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan informasi yang dapat menstimulasi antusiasme dan memfasilitasi terciptanya lingkungan belajar yang menyenangkan (*joyful learning*).⁴ Kualitas interaksi edukatif yang didukung oleh media visual yang tepat terbukti mampu menjaga konsistensi fokus siswa dan mengatasi hambatan komunikasi dalam penyampaian materi.

Secara spesifik pada konteks materi Pendidikan Agama Islam (PAI), tantangan pedagogis seringkali muncul pada pokok bahasan yang bersifat eskatologis atau berkaitan dengan hal-hal ghaib, seperti materi Hari Akhir. Pembelajaran pada materi ini kerap terjebak pada metode konvensional yang monoton karena guru kesulitan memvisualisasikan konsep-konsep abstrak tentang kiamat, alam barzah, hingga kehidupan akhirat kepada peserta didik usia sekolah dasar yang pola pikirnya masih cenderung konkret. Tanpa bantuan visualisasi yang tepat, narasi mengenai Hari Akhir seringkali hanya dipahami sebagai cerita verbal yang kurang bermakna atau sekadar hafalan teoritis tanpa penghayatan iman yang mendalam. Padahal,

⁴ Arfandi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI di Sekolah," *Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam* 5, no. 1 (2020): 65–77.

urgensi materi ini menuntut penanaman akidah yang kuat, di mana guru seharusnya mampu menghadirkan representasi materi yang tidak hanya informatif, tetapi juga imersif dan mampu menyentuh aspek emosional serta spiritual siswa agar tujuan pembelajaran tercapai secara komprehensif.

Problematika nyata ini teridentifikasi dalam pelaksanaan pembelajaran PAI kelas V di SDN Betet 1 Kota Kediri. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada temuan wawancara pada tanggal 29 Oktober 2024, di mana guru mata pelajaran PAI di sekolah tersebut yang usianya sudah cukup berumur. Beliau mengungkapkan adanya keterbatasan dalam penguasaan teknologi (IPTEK) serta minimnya alokasi waktu untuk merancang media pembelajaran yang variatif. Implikasinya, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah satu arah.⁵ Kondisi tersebut berdampak langsung pada rendahnya minat belajar siswa. Peserta didik menyatakan rasa jenuh dan kesulitan membayangkan materi yang disampaikan. Fakta ini didukung secara kuat oleh hasil observasi kelas (prariset) yang menunjukkan banyaknya siswa yang pasif, terlihat mengantuk, asyik mengobrol, hingga bergurau dengan teman sebaya saat pembelajaran berlangsung.

Merespons dinamika permasalahan di atas, materi Hari Akhir mutlak membutuhkan imajinasi visual yang tidak bisa dijangkau hanya dengan penjelasan verbal (suara). Transformasi ke arah *joyful learning* perlu dilakukan untuk mengembalikan minat dan atensi siswa. Canva hadir sebagai solusi praktis bagi pendidik untuk merancang media visual yang

⁵ Wawancara dengan ibu Irma Nur Aida, S.Pd.I, tanggal 29 Oktober 2024 di SDN Betet 1 Kota Kediri.

variatif. Dengan ketersediaan fitur desain yang intuitif dan komprehensif, platform ini meminimalkan hambatan teknis dalam menciptakan materi ajar yang interaktif.⁶ Aplikasi ini cukup populer di kalangan tenaga pendidik karena mampu menghasilkan beragam desain, seperti infografis, presentasi, resume, pamflet, poster, dan lain sebagainya. Pemanfaatan Canva dalam dunia pendidikan tidak hanya menyederhanakan tugas pendidik dalam merancang materi, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang berorientasi pada kemajuan teknologi dan keterampilan kreatif. Pemanfaatan instrumen berbasis Canva dirancang untuk mentransformasi ruang kelas menjadi lingkungan belajar yang interaktif dan edukatif. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*), integrasi media ini berperan strategis dalam memfasilitasi peserta didik untuk meraih kompetensi dan hasil belajar yang lebih optimal. Sebagaimana hasil studi Rika Nurpiani dkk., penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.⁷

Merespons dinamika permasalahan instruksional yang ditemukan, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengembangkan media yang relevan dengan karakteristik materi Hari Akhir di SDN Betet 1 guna merevitalisasi minat belajar siswa. Materi ini membutuhkan imajinasi visual yang tidak bisa dijangkau hanya dengan suara, sehingga E-Modul visual

⁶ Muhammad Abu Bakar, Khidriyah Amimatul Umroh, and Fatima Hameed, "Improving Quality Islamic Education for Today's Generation," *At-Tadzkir Islamic Education Journal* 2, no. 2 (August 26, 2023): 118, <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i2.42>.

⁷ Rika Nurpiani, Sri Rahayu Anggraeni, and Oman Farhurohman, "Penggunaan Media Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya* 8, no. 3 (2024): 1172, <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3561>.

adalah solusi mutlak, bukan sekadar alternatif. Media yang dipilih untuk dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-modul Interaktif, yaitu modul ajar yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi peserta didik melalui berbagai fitur interaktif. Dalam proses pengembangan e-modul, tersedia sejumlah aplikasi pendukung seperti Book Creator, Canva, PowerPoint, dan Lectora Inspire.⁸ Dari beberapa pilihan tersebut, peneliti menetapkan Canva sebagai aplikasi utama karena memiliki sejumlah keunggulan, antara lain dapat diakses melalui aplikasi maupun website, mendukung kualitas unggah gambar yang tinggi, menyediakan banyak animasi dan template, serta dilengkapi *fitur drag and drop* yang memudahkan proses pengeditan. Pengembangan media ini mengadopsi prinsip visualisasi terstruktur melalui platform Canva, yang kemudian dikonversi menjadi format flipbook guna mereduksi beban kognitif siswa saat memahami konsep abstrak. Format flipbook memberikan keunggulan berupa aksesibilitas digital yang fleksibel, mekanisme interaktivitas yang dihasilkan dapat memperkaya pengalaman pengguna, menjadikan interaksi antara peserta didik dan materi ajar menjadi lebih responsif dan tidak monoton.

E-modul yang dikembangkan peneliti tidak hanya berisi teks atau gambar yang berpotensi membosankan dan sulit dipahami siswa, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif. Setiap konten pembelajaran dihubungkan dengan tautan navigasi yang memungkinkan siswa berinteraksi lebih aktif, serta ditambahkan fitur animasi, audio, video, dan

⁸ Alawiyah Mahfudhah, Dewi Hamidah, and Eka Resti Wulan, "E-Modul Interaktif Lectora Inspire Dengan Pendekatan Realistik Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Matematis," *Al-Khwarizmi Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 10, no. 1 (March 21, 2022): 35, <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v10i1.2127>.

kuis. Produk ini dilengkapi dengan berbagai variasi kuis yang bertujuan untuk memperkuat motivasi belajar siswa. Perancangan media menitikberatkan pada penciptaan pengalaman edukatif yang impresif agar penguasaan materi menjadi lebih efektif dan suasana pembelajaran terasa lebih hidup. Keunggulan lainnya terletak pada kemudahan akses melalui Heyzine Flipbook yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri menggunakan perangkat seluler tanpa batasan ruang dan waktu. Efektivitas penggunaan e-modul interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa ini diperkuat oleh hasil riset Putri Agustiana mengenai pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 5 Kediri.⁹

Untuk memastikan pengembangan media ini berjalan secara sistematis, terstruktur, dan valid secara akademis, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena tahapan-tahapannya sangat relevan untuk merancang produk edukatif yang bertolak dari analisis kebutuhan di lapangan hingga tahapan evaluasi efektivitas produk terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melaksanakan studi guna memberikan solusi edukatif yang inovatif dengan mengangkat judul penelitian: “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Canva pada Mata Pelajaran PAI Materi Hari

⁹ Putri Agustiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis E-Modul Interaktif Pada Materi Bacaan Gharib untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX MTsN 5 Kediri” (2024), <https://etheses.iainkediri.ac.id:80/id/eprint/13687>.

Akhir untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Betet 1 Kota Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dikemukakan, maka problematika utama yang menjadi fokus pembahasan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran PAI materi Hari Akhir untuk siswa kelas V di SDN Betet 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana tingkat validitas dan kelayakan media pembelajaran e-modul interaktif berbasis Canva yang dikembangkan pada materi Hari Akhir di kelas V SDN Betet 1 Kota Kediri?
3. Sejauh mana efektivitas penggunaan e-modul interaktif berbasis Canva pada materi Hari Akhir dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Betet 1 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui prosedur penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis prosedur pengembangan media pembelajaran e-modul interaktif berbasis Canva pada mata pelajaran PAI materi Hari Akhir siswa kelas V di SDN Betet 1 Kota.

2. Menguji tingkat validitas dan kelayakan media pembelajaran e-modul interaktif berbasis Canva pada materi Hari Akhir di kelas V SDN Betet 1 Kota Kediri.
3. Menganalisis efektivitas penggunaan e-modul interaktif berbasis Canva pada materi Hari Akhir dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN Betet 1 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk akhir yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa e-modul interaktif berbasis platform Canva flipbook. Spesifikasi produk tersebut telah disusun dan dikonstruksi secara sistematis sesuai dengan kriteria rancangan yang ditetapkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Dirancang menggunakan Canva, dikonversi menjadi e-book melalui Heyzine Flipbook, dan dapat diakses secara gratis melalui tautan.
2. Berisi panduan belajar berupa teks, gambar, audio, video, tombol interaktif, serta kuis.
3. Memuat judul, petunjuk belajar, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), materi Hari Akhir kelas V, dan profil pengembang.
4. Dikemas menarik sesuai perkembangan teknologi agar efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tingkat sekolah dasar.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam memperluas khazanah keilmuan, khususnya yang berkaitan dengan inovasi media pembelajaran pada rumpun Pendidikan Agama Islam. Selain itu, temuan dalam riset ini diproyeksikan dapat menjadi rujukan fundamental bagi studi-studi selanjutnya yang memiliki relevansi tema.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti memperoleh pengalaman langsung yang dapat dijadikan dasar rujukan. Di samping itu, produk media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan ketika peneliti berkecimpung dalam dunia akademik.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan berkontribusi dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada materi Hari Akhir serta meningkatkan keaktifan mereka dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tercipta lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan.

c. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diproyeksikan sebagai referensi strategis bagi guru dalam mengadopsi media pembelajaran yang inovatif. Implementasi perangkat ajar tersebut diharapkan dapat diterapkan

secara aplikatif dalam kegiatan belajar mengajar guna membangun ekosistem kelas yang lebih kondusif bagi perkembangan kognitif maupun spiritual peserta didik.

d. Bagi Lembaga

1) Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri

Penelitian ini diharapkan mampu berfungsi sebagai literatur tambahan bagi mahasiswa PAI dalam memperluas cakrawala intelektual terkait pengembangan instrumen pembelajaran berbasis teknologi. Lebih jauh, temuan dalam riset ini dimaksudkan untuk memberikan perspektif baru sekaligus menjadi pijakan teoretis bagi peneliti di masa mendatang.

2) SDN Betet 1 Kota Kediri

Penelitian ini bertujuan untuk menyumbangkan pemikiran bagi pihak sekolah dalam mengidentifikasi berbagai problematika belajar siswa sebagai bahan evaluasi internal. Hasilnya juga diharapkan menjadi rujukan bagi pendidik dalam merumuskan metode pengajaran yang inovatif untuk memacu peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Peneliti memahami adanya berbagai asumsi maupun keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini sebagai upaya untuk menjaga kualitas hasil agar tetap sesuai dengan tujuan awal. Terkait hal tersebut, poin-poin

yang menjadi asumsi dalam pengembangan media e-modul interaktif ini dipaparkan sebagai berikut:

- a. Peserta didik yang semula cenderung pasif menjadi lebih partisipatif dan responsif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Kehadiran e-modul interaktif ini berperan sebagai stimulan strategis dalam mengakselerasi minat belajar siswa secara signifikan.

Sementara itu, keterbatasan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran e-modul ini meliputi:

- a. Pengembangan media e-modul interaktif hanya difokuskan pada materi Hari Akhir untuk siswa kelas V SD atau sederajat.
- b. E-modul interaktif dapat diakses hanya dengan dukungan jaringan internet.
- c. Uji coba terbatas dilakukan di SDN Betet 1 Kota Kediri.

G. Penelitian Terdahulu

Penelusuran terhadap literatur terdahulu dilaksanakan untuk menjamin orisinalitas riset ini sekaligus menghindari terjadinya duplikasi dengan karya ilmiah yang telah ada. Berikut adalah pemaparan mengenai beberapa kajian relevan yang menjadi rujukan:

1. Penelitian relevan pertama dilakukan oleh Tubagus Faris Maulana Yusuf dkk. (2022) dalam studi berjudul “Pengembangan EMODI (E-Modul Interaktif) Materi Akhlak Terpuji dalam Pembelajaran Agama Islam Kelas 6 SD”. Menggunakan model Design and Development (D&D), riset ini melaporkan tingkat validitas ahli

media mencapai angka sempurna yakni 100% (kategori valid), validasi praktisi pendidikan sebesar 91,95% (kategori sangat valid), serta capaian aktivitas siswa sebesar 86,88% (kategori tinggi).¹⁰

Relevansi penelitian tersebut dengan riset ini terletak pada pengembangan perangkat ajar digital berupa e-modul interaktif untuk jenjang sekolah dasar. Adapun distingsi utama terdapat pada model penelitian, cakupan materi, serta lokus penelitian; di mana riset saat ini berfokus pada materi Hari Akhir di SDN Betet 1 Kota Kediri, sementara riset terdahulu mengkaji materi Akhlak Terpuji.

2. Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Aulia Dwi Novitasari dkk. (2023) dengan judul “E-Modul Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada Sekolah Dasar”. Riset yang mengadopsi model pengembangan ADDIE ini melaporkan hasil validasi ahli materi dan media mencapai 95,87%, serta validasi modul ajar sebesar 93%, yang secara keseluruhan menunjukkan kualitas sangat baik.¹¹ Relevansi penelitian tersebut dengan riset ini terletak pada pemanfaatan platform Canva dalam pengembangan e-modul serta penggunaan model ADDIE di jenjang sekolah dasar. Adapun distingsi utamanya terletak pada variabel hasil dan lokus penelitian; di mana riset Novitasari dkk.

¹⁰ Tubagus Faris Maulana Yusuf et al., “Pengembangan EMODI (E-Modul Interaktif) Materi Akhlak Terpuji Dalam Pembelajaran Agama Islam Kelas 6 SD,” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022): 739, <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1065>.

¹¹ Aulia Dwi Novitasari and Emy Yunita Rahma Pratiwi, “E-Modul Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar,” *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 3 (2023): 3437–55, <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2301>.

menitikberatkan pada peningkatan kemandirian belajar di wilayah Jombang, sementara riset ini berfokus pada peningkatan minat belajar siswa di SDN Betet 1 Kota Kediri.

3. Kholifah Dinnisa dan Fitria Sulistyowati (2023) dalam studi bertajuk “Pengaruh E-Modul Interaktif Berbasis Canva pada Materi Kekongruenan dan Kesebangunan terhadap Siswa dengan Minat Belajar Rendah”. Riset dengan pendekatan kualitatif deskriptif tersebut melaporkan adanya peningkatan signifikan pada aspek minat belajar siswa, yakni dari angka 43% menjadi 59% pasca implementasi media.¹² Relevansi penelitian tersebut dengan riset ini terletak pada pemanfaatan e-modul interaktif berbasis Canva sebagai instrumen untuk menstimulasi minat belajar peserta didik. Adapun distingsi utamanya terletak pada paradigma penelitian dan cakupan materi; di mana riset ini menerapkan model R&D ADDIE pada materi Hari Akhir (PAI), sementara penelitian terdahulu menggunakan metode kualitatif deskriptif pada materi Matematika.
4. Isnani, Marwiyah, dan Ishak (2024) dalam studi berjudul “Pengembangan E-Modul Berbantuan Canva pada Materi Asmaul Husna”. Riset yang mengadopsi model pengembangan ADDIE ini melaporkan tingkat validitas media sebesar 77%, validasi ahli materi mencapai 90%, serta perolehan skor respon siswa sebesar 88%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa e-modul yang dikembangkan

¹² Kholifah Dinnisa and Fitria Sulistyowati, “Pengaruh E-Modul Interaktif Berbasis Canva pada Materi Kekongruenan dan Kesebangunan Terhadap Siswa Minat Belajar Rendah,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan* 4, no. 1 (2023): 213–19.

dikategorikan sangat valid dan layak untuk diimplementasikan.¹³ Relevansi penelitian tersebut dengan riset ini terletak pada pengembangan media e-modul berbasis Canva melalui prosedur model ADDIE. Adapun distingsi utamanya terdapat pada cakupan materi dan lokus penelitian; di mana riset ini mengkaji materi Hari Akhir bagi siswa kelas V di SDN Betet 1 Kota Kediri, sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada materi Asmaul Husna bagi siswa kelas VII di MTs Satu Atap Datok Sulaiman Palopo.

5. Amalia Hasanah dkk. (2024) dalam karya ilmiah berjudul “Pengembangan E-Modul Thaharah untuk Tingkat Sekolah Dasar”. Riset yang berbasis pada studi pustaka tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan e-modul interaktif terbukti efektif dalam mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi Thaharah.¹⁴ Relevansi penelitian tersebut dengan riset ini terletak pada fokus pengembangan instrumen e-modul interaktif untuk jenjang sekolah dasar. Adapun distingsi utamanya terletak pada metodologi, cakupan materi, dan lokus penelitian; di mana riset ini menerapkan model R&D ADDIE dengan fokus pada materi Hari Akhir untuk meningkatkan minat belajar di SDN Betet 1 Kota Kediri, sementara riset Hasanah dkk. merupakan studi literatur mengenai materi Thaharah di wilayah Kota Bogor.

¹³ Vara Isnani Palupi, Sitti Marwiyah, and Fitriyani Ishak, “Pengembangan E-Modul Berbantuan Canva pada Materi Asmaul Husna,” *Indonesian Journal of Islamic Educational Review* 1, no. 1 (2024): 57–64, <https://ssed.or.id/journal/ijier>.

¹⁴ Determinasi Literasi Keuangan et al., “Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal” 6 (2024): 2266–82, <https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i6.1937>.

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian dengan Peneliti Sebelumnya

No	Nama Peneliti, Tahun & Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Tubagus Faris Maulana Yusuf dkk. (2022). “Pengembangan EMODI (E-Modul Interaktif) Materi Akhlak Terpuji dalam Pembelajaran Agama Islam Kelas 6 SD”	<ul style="list-style-type: none"> • Model Design and Development (D&D) • Tingkat validitas ahli media mencapai angka sempurna yakni 100% (kategori valid) . • Validasi praktisi pendidikan sebesar 91,95% (kategori sangat valid). • Capaian aktivitas siswa sebesar 86,88% (kategori tinggi). 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan perangkat ajar digital berupa e-modul interaktif. • Mapel PAI jenjang sekolah dasar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Model penelitian D&D. • Cakupan materi Akhlak Terpuji.
2.	Aulia Dwi Novitasari dkk. (2023). “E-Modul Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan ADDIE • Validasi ahli materi dan media mencapai 95,87%, • Validasi modul ajar sebesar 93%, yang secara keseluruhan menunjukkan kualitas sangat baik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan platform Canva dalam pengembangan e-modul 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel Kemandirian belajar. • Cakupan materi IPAS.

	Siswa pada Sekolah Dasar”		<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan model ADDIE • Jenjang sekolah dasar. 	
3.	Kholifah Dinnisa dan Fitria Sulistyowati, (2023). “Pengaruh E-Modul Interaktif Berbasis Canva pada Materi Kekongruenan dan Kesebangunan terhadap Siswa dengan Minat Belajar Rendah”	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan kualitatif deskriptif • Melaporkan adanya peningkatan signifikan pada aspek minat belajar siswa, yakni dari angka 43% menjadi 59% pasca implementasi media. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan e-modul interaktif berbasis Canva • Menstimulasi minat belajar peserta didik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode kualitatif deskriptif • Mata pelajaran Matematika.
4.	Isnani, Marwiyah, dan Ishak, (2024). “Pengembangan E-Modul Berbantuan	<ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan ADDIE • Tingkat validitas media sebesar 77%, • Validasi ahli materi mencapai 90%, • Perolehan skor respon siswa sebesar 88%. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media e-modul berbasis Canva • Model ADDIE. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi Asmaul Husna • Jenjang MTs

	Canva pada Materi Asmaul Husna”	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil tersebut mengindikasikan bahwa e-modul yang dikembangkan dikategorikan sangat valid dan layak untuk diimplementasikan 		
5.	Amalia Hasanah dkk. (2024). “Pengembangan E-Modul Thaharah untuk Tingkat Sekolah Dasar”.	<ul style="list-style-type: none"> • Riset yang berbasis pada studi pustaka • Menyimpulkan bahwa penggunaan e-modul interaktif terbukti efektif dalam mengoptimalkan pemahaman peserta didik terhadap materi Thaharah. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan instrumen e-modul interaktif. • Mapel PAI jenjang sekolah dasar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Studi literatur. • Materi Thaharah.

H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Pengembangan media pembelajaran dalam riset ini dikonseptualisasikan sebagai rangkaian aktivitas metodelis dan terstruktur yang mencakup tahapan perancangan, produksi, hingga pengujian validitas terhadap suatu instrumen edukasi yang inovatif.¹⁵ Proses ini tidak hanya berhenti pada penciptaan alat, melainkan mencakup uji kelayakan untuk memastikan produk tersebut efektif digunakan dalam kegiatan instruksional.
2. E-modul interaktif berbasis Canva merupakan instrumen ajar digital yang dikonstruksi secara sistematis dengan mengedepankan prinsip *self-instructional* (pembelajaran mandiri). Media ini mengintegrasikan beragam komponen multimedia secara komprehensif, mulai dari teks, visual, audio, hingga konten video, yang saling terhubung melalui fitur navigasi interaktif guna menunjang kemudahan aksesibilitas bagi peserta didik.¹⁶ Istilah "Berbasis Canva" menegaskan bahwa seluruh aspek desain visual, tata letak, tipografi, dan elemen grafis dirancang menggunakan platform desain grafis Canva.
3. Format Flipbook (Digital) Flipbook dalam penelitian ini didefinisikan sebagai format luaran (output) akhir dari media e-modul yang memberikan simulasi pengalaman membaca layaknya

¹⁵ Giat Hidayat, Hermanto Hermanto, and Riswanda Himawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Materi Teks Puisi Untuk Siswa Kelas VIII SMP," Kode Jurnal Bahasa 11, no. 3 (September 29, 2022), <https://doi.org/10.24114/kjb.v11i3.38819>.

¹⁶ Putri Agustiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis E-Modul Interaktif pada Materi Bacaan Gharib untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX MTsN 5 Kediri" (IAIN Kediri., 2024), <https://etheses.iainkediri.ac.id:80/id/eprint/13687>.

buku fisik. Melalui bantuan perangkat lunak (seperti Heyzine atau FlipHTML5), fail desain dari Canva dikonversi menjadi buku digital yang memiliki efek transisi membalik halaman (page-flip effect). Format ini dipilih secara operasional untuk mengakomodasi gaya belajar siswa Sekolah Dasar yang menyukai visual dinamis.

4. Materi Hari Akhir (Eskatologi) Secara operasional, materi Hari Akhir dalam penelitian ini merujuk pada substansi kurikulum PAI Kelas V Sekolah Dasar yang membahas rukun iman kelima. Mengingat karakteristik materi ini bersifat abstrak, ghaib, dan futuristik (belum terjadi), maka dalam e-modul ini, materi tersebut divisualisasikan melalui pendekatan analogi dan ilustrasi konkret.
5. Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan batiniah peserta didik yang menetap untuk menaruh perhatian besar dan terlibat secara dinamis dalam pembelajaran PAI. Dalam konteks ini, minat tersebut diukur berdasarkan antusiasme dan aktivitas siswa dalam mendalami materi yang diintegrasikan ke dalam perangkat e-modul interaktif hasil pengembangan.¹⁷

¹⁷ Ermawati Ermawati, Fatimah Fatimah, and Agus Hadi Utama, "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle PAI untuk Meningkatkan Minat Siswa SD Kelas IV," *Journal of Instructional Technology* 2, no. 2 (January 21, 2022): 62, <https://doi.org/10.20527/j-instech.v2i2.3914>.