

Pengembangan E-Modul IPS Berbantuan Al-Qur'an untuk Pembelajaran Mendalam Berbasis *Book Creator* di SMP

Author:

Siti Munira¹
Sumanti²
Hariki Fitrah³

Afiliation:

Universitas Almuslim,
Indonesia^{1,2,3}

Corresponding email

harikifitrah@umuslim.ac.id

Histori Naskah:

Submit: 2026-05-10
Accepted: 2026-06-10
Published: 2026-08-16



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul IPS berbantuan Al-Qur'an menggunakan media *book creator* serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitasnya dalam pembelajaran IPS di SMP. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model DDD-E (*Decide, Design, Development, Evaluate*) yang dikembangkan oleh Ivers dan Barron (2002). Subjek penelitian terdiri atas 32 peserta didik kelas VIII UPTD SMP Negeri 1 Juli. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli, angket respon peserta didik dan guru, serta tes hasil belajar. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan uji empiris untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa E-Modul IPS berbantuan Al-Qur'an memperoleh kategori sangat baik berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 88%, ahli media 100%, ahli strategi pembelajaran 98%, ahli bahasa 98%, dan ahli IT 92,5%. Respon peserta didik terhadap penggunaan E-Modul mencapai persentase 94% dengan kategori sangat baik, sedangkan respon guru IPS memperoleh persentase 97% dengan rata-rata skor 4,775. Selain itu, hasil uji empiris menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa secara signifikan yang ditandai dengan skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest* ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, E-Modul IPS berbantuan Al-Qur'an menggunakan media *book creator* dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di SMP serta mampu mendukung pembelajaran yang bermakna, interaktif, dan terintegrasi dengan nilai-nilai Al-Qur'an.

Kata kunci: Al-Qur'an; *Book Creator*; *Deep Learning*; E-Modul IPS

Pendahuluan

Pembelajaran *deep learning* dalam pendidikan modern tidak lagi dipahami sebatas upaya meningkatkan penguasaan materi, tetapi diarahkan pada kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, reflektif, dan mampu menghubungkan pengetahuan dengan konteks kehidupan nyata. Pendekatan ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif melalui pengalaman belajar yang sadar (*mindful learning*), bermakna (*meaningful learning*), dan menyenangkan (*joyful learning*). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada hafalan konsep, tetapi juga pada pembentukan kemampuan analitis dan aplikatif peserta didik dalam menghadapi berbagai persoalan sosial secara kontekstual.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pendekatan *deep learning* memiliki relevansi yang kuat karena IPS tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga penguatan karakter, keterampilan

sosial, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS memerlukan strategi yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan spiritual secara seimbang. Integrasi nilai-nilai Al-Qur'an dalam pembelajaran IPS menjadi salah satu alternatif untuk memperkuat pembentukan karakter religius, sikap reflektif, serta kemampuan peserta didik dalam memaknai fenomena sosial berdasarkan nilai moral dan spiritual. Pendekatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS tidak cukup hanya berorientasi pada capaian akademik, tetapi juga perlu mendukung penguatan iman, takwa, dan akhlak peserta didik.

Namun, implementasi pembelajaran mendalam dalam pembelajaran IPS masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran digital yang mampu mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Padahal, penggunaan media yang interaktif menjadi faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Menurut Sumanti, (2021), media pembelajaran berperan besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran karena mampu menghadirkan interaksi audio, visual, maupun audio-visual yang membuat materi lebih mudah dipahami peserta didik. Dalam konteks perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan e-modul menjadi salah satu solusi yang relevan karena memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, interaktif, dan fleksibel melalui integrasi berbagai unsur multimedia.

Salah satu platform yang dapat mendukung pengembangan e-modul interaktif adalah aplikasi *Book Creator*. Platform ini memungkinkan integrasi teks, gambar, audio, dan video dalam satu media pembelajaran sehingga dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis *deep learning*. Selain membantu meningkatkan motivasi belajar, penggunaan *Book Creator* juga mendukung pengembangan literasi digital peserta didik melalui aktivitas pembelajaran yang lebih partisipatif dan kontekstual.

Meskipun demikian, hasil pra-survei di SMP Negeri 1 Juli menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah (*teacher centered*) sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran belum optimal. Guru juga mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi dan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran serta belum optimal mengaitkan materi IPS dengan nilai-nilai Al-Qur'an. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan *PowerPoint* sederhana sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang mendukung terciptanya pembelajaran mendalam. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dengan praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas.

Beberapa penelitian sebelumnya memperlihatkan bahwa pengembangan e-modul berbasis Al-Qur'an dan media interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Wulandari, (2022) menunjukkan bahwa e-modul IPA terintegrasi ayat Al-Qur'an berada pada kategori sangat valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Ali et al., (2022) juga membuktikan bahwa e-modul berbasis ayat-ayat Al-Qur'an efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, penelitian Kaif et al., (2022) menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbasis *Book Creator* termasuk kategori sangat valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Alfonso, (2017) turut mengungkapkan bahwa e-modul menggunakan *Book Creator* layak digunakan sebagai sumber belajar IPS berdasarkan validasi ahli, guru, dan peserta didik. Namun, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan e-modul IPS berbantuan Al-Qur'an dengan pendekatan *deep learning* pada tingkat SMP masih relatif terbatas.

Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian terdahulu tersebut, pengembangan E-Modul IPS berbantuan Al-Qur'an menggunakan aplikasi *Book Creator* menjadi penting dilakukan sebagai upaya menghadirkan pembelajaran IPS yang interaktif, bermakna, dan berorientasi pada penguatan karakter religius peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Pengembangan E-Modul IPS Berbantuan Al-Qur'an untuk

Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*) Menggunakan Aplikasi *Book Creator* di Sekolah Menengah Pertama (SMP).”

Studi Literatur

E-modul merupakan bentuk pengembangan bahan ajar digital yang dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri, interaktif, dan fleksibel. Transformasi modul cetak ke bentuk digital tidak hanya bertujuan memperbarui media pembelajaran secara teknologis, tetapi juga menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterlibatan aktif peserta didik. Menurut I. Wulandari, (2022), modul berfungsi sebagai sumber belajar mandiri yang membantu peserta didik memahami materi secara sistematis. Namun, dalam konteks pembelajaran modern, e-modul tidak cukup hanya menyajikan materi secara digital, melainkan perlu mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif melalui integrasi multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas e-modul sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam membangun keterlibatan dan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran mendalam (*deep learning*), penggunaan e-modul memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah. D. Wulandari, (2022) menjelaskan bahwa konsep *deep learning* dalam pendidikan menekankan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*) melalui keterlibatan aktif peserta didik. Pendekatan ini mengintegrasikan unsur *mindful learning*, *meaningful learning*, dan *joyful learning* sehingga pembelajaran lebih berorientasi pada aktivitas eksploratif dan reflektif. Dengan demikian, e-modul yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga perlu dirancang untuk mendukung aktivitas belajar yang mendorong peserta didik berpikir kritis dan menghubungkan materi dengan konteks kehidupan nyata.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi sebagian besar masih berfokus pada aspek teknologis dan belum banyak mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dalam pembelajaran. Kozma et al., (1991) menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran dipengaruhi oleh teknologi, sistem simbol, dan kemampuan media dalam memproses informasi. Pendapat tersebut diperkuat oleh Wijaya, (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif. Dalam praktiknya, aplikasi *Book Creator* menjadi salah satu media yang dinilai mampu mendukung pembelajaran interaktif karena menyediakan fitur integrasi multimedia yang mudah digunakan. Penelitian H. Wijaya & Arismunandar, (2018), Rusdi, (2019), serta Martati, (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Book Creator* efektif meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan literasi peserta didik. Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak menitikberatkan pada peningkatan aspek interaktivitas dan literasi digital tanpa mengaitkannya dengan penguatan nilai religius maupun pendekatan *deep learning* secara spesifik.

Di sisi lain, pembelajaran IPS memiliki karakteristik yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep sosial, tetapi juga pembentukan karakter, kemampuan berpikir kritis, dan kepedulian sosial peserta didik. Hadiansah, (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik pada setiap jenjang pendidikan, sedangkan Alfonso, (2017) menyatakan bahwa IPS merupakan penyederhanaan berbagai disiplin ilmu sosial untuk tujuan pendidikan. Berdasarkan Permendikbud Nomor 68 Tahun 2013, pembelajaran IPS diarahkan untuk menanamkan nilai kebangsaan, patriotisme, dan kemampuan sosial peserta didik. Namun demikian, berbagai penelitian terkait pengembangan e-modul masih didominasi pada mata pelajaran IPA atau berfokus pada aspek teknologi

pembelajaran saja, sehingga pengembangan e-modul IPS yang mengintegrasikan nilai-nilai Al-Qur'an dan pendekatan *deep learning* masih relatif terbatas.

Berdasarkan kajian tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat kesenjangan penelitian pada pengembangan media pembelajaran IPS yang tidak hanya interaktif secara digital, tetapi juga mampu mengintegrasikan nilai-nilai Qurani dan mendukung pembelajaran mendalam. Oleh karena itu, pengembangan E-Modul IPS berbantuan Al-Qur'an menggunakan aplikasi *Book Creator* menjadi relevan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, serta mendukung penguatan karakter religius dan kemampuan berpikir kritis peserta didik sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan mengembangkan produk pembelajaran sekaligus menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut dalam proses pembelajaran. Menurut Sugiyono, (2019), metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa E-Modul IPS berbantuan Al-Qur'an untuk pembelajaran mendalam (*deep learning*) menggunakan aplikasi *Book Creator* pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Model pengembangan yang digunakan adalah model DDD-E (*Decide, Design, Develop, Evaluate*) yang dikembangkan oleh Sobron, (2019). Model ini dipilih karena memiliki tahapan sistematis yang sesuai untuk pengembangan media pembelajaran digital berbasis multimedia interaktif. Setiap tahap dalam model DDD-E dilakukan secara terstruktur agar produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS dan karakteristik peserta didik.

Tahap pertama yaitu *decide* dilakukan untuk menentukan dasar pengembangan produk. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan (*need analysis*) melalui observasi dan wawancara dengan guru IPS serta peserta didik di SMP Negeri 1 Juli. Analisis ini bertujuan mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, serta kendala guru dalam mengintegrasikan teknologi dan nilai-nilai Al-Qur'an dalam pembelajaran IPS. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum untuk menyesuaikan materi e-modul dengan capaian pembelajaran dan kompetensi yang berlaku pada kurikulum sekolah. Analisis karakteristik peserta didik juga dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan, minat belajar, serta kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran digital. Pada tahap ini peneliti juga melakukan studi literatur terkait e-modul, *deep learning*, pembelajaran IPS, dan penggunaan aplikasi *Book Creator* sebagai dasar konseptual pengembangan produk.

Tahap kedua yaitu *design* dilakukan dengan menyusun rancangan awal e-modul secara sistematis. Peneliti menyusun struktur isi e-modul yang meliputi tujuan pembelajaran, materi IPS, integrasi ayat-ayat Al-Qur'an, latihan soal, aktivitas refleksi, serta evaluasi pembelajaran berbasis *deep learning*. Selanjutnya dibuat *flowchart* untuk menggambarkan alur navigasi e-modul serta *storyboard* yang berfungsi sebagai rancangan visual setiap halaman produk. Pada tahap ini peneliti juga merancang tampilan antarmuka (*interface design*) dengan mempertimbangkan aspek keterbacaan, kemudahan navigasi, pemilihan warna, tata letak, serta integrasi unsur multimedia agar e-modul menarik dan mudah digunakan peserta didik.

Tahap ketiga yaitu *develop* merupakan tahap pengembangan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti mengembangkan e-modul menggunakan aplikasi *Book Creator* dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan tautan interaktif. Materi IPS dipadukan dengan nilai-nilai Al-Qur'an melalui penyisipan ayat, refleksi nilai, dan

aktivitas kontekstual yang mendukung pembelajaran mendalam (*deep learning*). Setelah produk awal selesai dikembangkan, dilakukan *self evaluation* untuk memeriksa kesesuaian isi, tampilan, navigasi, dan fungsi media sebelum divalidasi oleh para ahli. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli strategi pembelajaran, dan ahli teknologi informatika untuk menilai aspek kelayakan isi, kebahasaan, desain media, serta kesesuaian strategi pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum dilakukan uji coba lapangan.

Produk yang telah direvisi kemudian diuji melalui uji coba terbatas yang terdiri atas uji *one to one* dan uji kelompok kecil. Uji *one to one* dilakukan kepada beberapa peserta didik untuk mengetahui tingkat keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kendala awal penggunaan e-modul. Selanjutnya uji kelompok kecil dilakukan untuk melihat respons peserta didik terhadap penggunaan e-modul dalam pembelajaran IPS. Setelah itu, dilakukan *Focus Group Discussion* (FGD) bersama guru IPS dan praktisi pendidikan untuk memperoleh masukan terkait kualitas produk dan implementasinya dalam pembelajaran.

Tahap terakhir yaitu *evaluate* dilakukan untuk menilai validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Evaluasi praktikalitas dilakukan melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran serta angket respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan e-modul. Sementara itu, evaluasi efektivitas dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan e-modul. Selain hasil belajar, efektivitas juga ditinjau dari peningkatan aktivitas dan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Jenis data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, komentar, dan saran validator maupun praktisi pendidikan sebagai bahan revisi produk. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi ahli, angket praktikalitas, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, angket respons guru dan siswa, instrumen praktikalitas, lembar observasi aktivitas siswa, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*.

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan *mixed methods*. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, kritik, dan saran validator sebagai bahan revisi produk. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur validitas, praktikalitas, dan efektivitas e-modul. Uji validitas dan praktikalitas dianalisis menggunakan koefisien Cohen's Kappa, sedangkan reliabilitas pengamatan antarobserver dianalisis menggunakan *percentage of agreements*. Analisis efektivitas dilakukan melalui uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas Levene Test, uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, serta uji *t* menggunakan bantuan program SPSS untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan E-Modul IPS berbantuan Al-Qur'an terhadap hasil belajar siswa.

Hasil

Produk pembelajaran yang dikembangkan menghasilkan E-Modul IPS berbantuan Al-Qur'an dengan menggunakan aplikasi *book creator*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan dikembangkan oleh Sobron, (2019) yaitu DDD-E yang terdiri dari *Decide*, *Design*, *Development* dan *Evaluate*. Tahapannya yaitu pengembangan produk, validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk. Terdapat lima validator yaitu ahli materi, ahli strategi pembelajaran, ahli bahasa, ahli media dan ahli teknologi informatika. Adapun tahapan model DDDE yaitu:

Decide

Tahap *decide* dilakukan dengan menentukan tujuan pembelajaran, menentukan materi, serta melakukan penelitian awal (*need analysis*) sebagai dasar pengembangan produk. Analisis kebutuhan dilakukan melalui identifikasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran serta analisis terhadap guru dan siswa IPS sebagai pengguna produk yang dikembangkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi, khususnya penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dan etika dalam pembelajaran. Selain itu, guru juga belum optimal mengaitkan materi IPS dengan nilai-nilai Al-Qur'an, serta pelaksanaan kegiatan rutin membaca Al-Qur'an sebelum pembelajaran masih belum berjalan secara maksimal. Padahal, integrasi nilai Qurani dalam pembelajaran dapat membentuk karakter peserta didik yang kritis, kreatif, religius, dan berakhlak melalui proses eksplorasi, refleksi, serta penerapan ilmu dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran sederhana berupa gambar pada buku teks atau LKS sehingga pembelajaran kurang menarik dan belum mampu mengembangkan daya nalar serta kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan media interaktif masih terbatas karena guru umumnya hanya menggunakan *PowerPoint* dan itupun jarang diterapkan. Selain itu, proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dengan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif. Berdasarkan hasil analisis awal tersebut, diperlukan pengembangan sumber belajar berbasis teknologi yang mampu mendukung pembelajaran aktif, mandiri, dan berkarakter melalui pengembangan E-Modul IPS berbantuan Al-Qur'an untuk pembelajaran mendalam (*deep learning*).

Design (Rancangan)

Tahap *design* merupakan tahap perancangan produk yang menghasilkan rancangan awal e-modul. Pada tahap ini dilakukan penyusunan struktur materi, desain tampilan, serta interaksi yang akan digunakan dalam produk. Penyusunan materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran IPS, yaitu memahami keberagaman masyarakat Indonesia. Selanjutnya dilakukan penyusunan format produk e-modul menggunakan aplikasi *Book Creator* dan Canva. Kerangka e-modul terdiri atas bagian awal yang memuat halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, dan petunjuk penggunaan modul. Bagian isi terdiri atas beberapa kegiatan belajar yang membahas materi keberagaman masyarakat Indonesia yang dilengkapi ayat-ayat Al-Qur'an, gambar, audio, video, tes formatif, dan tes sumatif. Adapun bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan biodata penyusun.

Selain penyusunan materi, tahap ini juga mencakup pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* digunakan untuk menggambarkan alur proses program mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi sehingga memudahkan pemahaman terhadap sistem kerja e-modul. Sementara itu, *storyboard* digunakan untuk merancang alur visual dan konsep produk secara sistematis sebelum diwujudkan menjadi produk akhir. Melalui *storyboard*, tampilan dan penyajian materi dalam e-modul dapat dirancang secara lebih terarah, menarik, dan efektif. Hasil akhir dari tahap ini berupa rancangan E-Modul IPS berbantuan Al-Qur'an yang dapat diakses secara digital melalui tautan (*link*) pembelajaran.

Develop/ Produk Hasil Pengembangan

Hasil dari produk pengembangan yaitu e-modul IPS berbantuan Al-Qur'an untuk pembelajaran mendalam menggunakan *Book Creator*. Bagian awal e-modul dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Cover



Gambar 2. Kata Pengantar



Gambar 3. Peta Konsep



Gambar 4. Capaian Pembelajaran

Bagian isi terdiri dari materi yang terbagi menjadi empat kegiatan belajar yaitu sebagai berikut:



Gambar 5. Kegiatan Pertemuan ke-1



Gambar 6. Kegiatan Pertemuan ke-2



Gambar 7. Kegiatan Pertemuan ke-3



Gambar 8. Kegiatan Pertemuan ke-4

Validasi Ahli

Pada pengembangan produk, terdapat lima ahli validasi yaitu (1) Ahli materi dilakukan oleh Dr. Hamsyidar, M.Pd yang bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. (2) Ahli strategi pembelajaran dilakukan Dr. Syfia Saputra, M.Pd bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien dan bermakna. (3) Ahli Bahasa dilakukan oleh Dr. Alfi Syahrin, M.Pd bertujuan untuk menilai penggunaan bahasa sesuai EYD. (4) Ahli media dilakukan oleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. (5) Ahli IT dilakukan oleh bertujuan untuk untuk memastikan keakuratan, konsistensi, dan keandalan suatu sistem atau perangkat lunak.

Keseluruhan indikator penilaian berjumlah 35 butir dengan aspek materi sejumlah 8 butir, aspek bahasa 7 butir, aspek format 11 butir dan aspek organisasi 8 butir. Setelah produk dihasilkan, lembar angket diberikan kepada setiap pakar untuk diminta menilai media tersebut untuk dilihat kekurangannya dalam produk. Hasil analisisnya diperoleh hasil yaitu sebagai berikut:

Table 1. Hasil Analisis Data Validator

No	Validator	Jumlah	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Ahli Materi	141	4,03	Layak dengan sedikit revisi
2	Ahli Strategi Pembelajaran	157	4,49	Layak dengan sedikit revisi
3	Ahli Bahasa	157	4,49	Layak dengan sedikit revisi
4	Ahli Media	165	4,71	Layak tanpa revisi
5	Ahli IT	148	4,23	Layak dengan sedikit revisi

Selain itu, dilihat dari setiap indikator yang menjadi aspek dalam pernyataan angket ini, didapatkan hasil analisis data berdasarkan pendapat kelima validator yaitu sebagai berikut:

Table 2. Hasil Analisis Data Validator pada setiap aspek

No	Aspek	Jumlah	Rata- rata skor	%
1	Organisasi	196	4,36	87
2	Format	238	4,33	87
3	Materi/isi	177	4,43	89
4	Bahasa	157	4,49	90
Rata-rata %			87,8 %	
Kategori			Sangat Layak	

Berdasarkan hasil validasi dan nilai persentase diatas, maka e-modul IPS berbantuan Al-Qur'an untuk pembelajaran mendalam (*deep learning*) menggunakan *Book Creator* dinyatakan valid dan layak untuk dilakukan uji lapangan pada subjek penelitian. Berdasarkan penilaian tersebut, produk dilakukan satu kali revisi sesuai dengan masukan dan saran dari validator.

Uji Keterbacaan Produk

Uji keterbacaan produk dilakukan oleh ibu Yulilis, S.Pd, Gr, guru IPS kelas VIII UPTD SMPN 1 Juli. Uji ini dilakukan sebelum diuji coba pada peserta didik. Keseluruhan indikator penilaian berjumlah 35 butir dengan aspek materi sejumlah 8 butir, aspek bahasa 7 butir, aspek format 11 butir dan aspek organisasi 8 butir. Hasil uji keterbacaan pada setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 3. Hasil uji keterbacaan Produk

No	Aspek	Jumlah	Rata- rata skor	kriteria
1	Organisasi	42	4,7	Sangat Baik
2	Format	51	4,6	Sangat Baik
3	Materi/isi	39	4,8	Sangat Baik

4	Bahasa	35	5	Sangat Baik
Rata rata skor			4,775	

Berdasarkan hasil uji keterbacaan pada setiap aspeknya didapatkan rata rata skor adalah 4,775 dapat disimpulkan e-modul IPS berbantuan Al-Qur'an untuk pembelajaran mendalam (*deep learning*) menggunakan *Book Creator* dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Hasil Angket Respon Siswa Kelas VIII

Penilaian angket respon siswa digunakan untuk mengetahui dan memperoleh informasi terhadap pemahaman literasi siswa. Angket ini menjadi alat pengumpulan data tentang persepsi dan pendapat siswa dikelas sebanyak 32 siswa. Pada penelitian ini siswa menilai tentang design sebanyak 5 butir, aspek kemudahan sebanyak 5 butir, dan aspek keefektifan e-modul sebanyak 5 butir. Hasil uji pada setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4. Hasil Praktikalitas Respon siswa

No	Aspek	Jumlah	Rata- rata skor	%
1	Design	748	4,68	93,5
2	Kemudahan	753	4,7	94
3	Manfaat	757	4,7	95
Rata-rata %			94%	
Kategori			Sangat Praktis	

Berdasarkan data diatas, diperoleh rata-rata persentase respon guru sebesar 94% yang berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul IPS berbantuan Al-Qur'an untuk pembelajaran mendalam (*deep learning*) menggunakan *Book Creator* yang dikembangkan dinilai sangat praktis dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Angket Respon Guru

Penilaian angket respon siswa digunakan untuk mendapatkan penilaian dari bapak/ibu sebagai guru terkait pembelajaran yang dilaksanakan. Pada penelitian ini guru menilai tentang design sebanyak 5 butir, aspek kemudahan sebanyak 5 butir, dan aspek keefektifan e-modul sebanyak 5 butir. Hasil uji pada setiap aspek dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 5. Hasil Praktikalitas Respon Guru

No	Aspek	Jumlah	Rata- rata skor	%
1	Design	147	4,9	98
2	Kemudahan	146	4,9	87
3	Keefektifan	144	4,8	96
Rata-rata %			97%	
Kategori			Sangat Praktis	

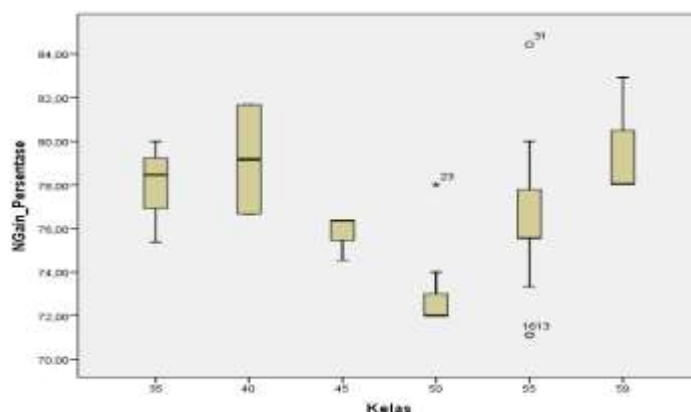
Berdasarkan data pada diatas, diperoleh rata-rata persentase respon guru sebesar 97% yang berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul IPS berbantuan Al-Qur'an untuk pembelajaran

mendalam (*deep learning*) menggunakan *Book Creator* yang dikembangkan dinilai sangat praktis dan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Hasil Pretest-Posttest Uji Lapangan (Uji N-Gain)

Subjek uji coba produk pada pengembangan ini berjumlah 32 siswa kelas VIII di UPTD SMPN 1 Juli. Hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut

Diagram 1. Hasil N-Gain Score



Tabel 6. Data Uji Statistik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain	32	.34	.94	.7623	.15155
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan hasil analisis N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,7623 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan sangat efektif.

Uji normalitas

Uji normalitas adalah proses statistik yang bertujuan untuk menentukan apakah sampel data yang diperoleh berasal dari populasi yang terdistribusi secara normal. Uji Kolmogorov-Smirnov satu sampel merupakan uji tes yang fokusnya melihat kesesuaian distribusi antara dua sampel tersebut. Hasilnya seperti pada tabel berikut:

Tabel 7. Data Uji Statistik

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Kelas
N	32
Normal Parameters ^{a,b} Mean	69,47
Std. Deviation	19,677
Absolute	,284

Most Extreme Differences	Positive	,206
	Negative	-,284
Test Statistic		,284
Asymp. Sig. (2-tailed)		,000 ^c

Berdasarkan hasil uji Uji Kolmogorov-Smirnov satu sampel menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Dengan demikian, e-modul IPS berbantuan Al-Qur'an untuk pembelajaran mendalam (*deep learning*) menggunakan *Book Creator* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa.

Uji t

Uji t digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok yang independen atau berpasangan

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Kelas	28,244	31	,000	69,469	64,55	74,38

Berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan dan pengaruh yang signifikan antara kemampuan tes siswa sebelum dan sesudah pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan E-Modul IPS berbantuan Al-Qur'an menggunakan aplikasi *Book Creator* menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan nilai-nilai Qurani dapat menjadi solusi terhadap permasalahan pembelajaran IPS yang masih didominasi pendekatan *teacher centered*. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran, tetapi juga oleh proses pembelajaran yang kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, reflektif, dan aktif membangun pengetahuan. Dalam konteks ini, e-modul yang dikembangkan tidak sekadar berfungsi sebagai media digital, tetapi juga sebagai sarana transformasi pedagogis menuju pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menekankan *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*. Integrasi ayat-ayat Al-Qur'an dalam materi IPS memperluas fungsi pembelajaran dari sekadar transfer pengetahuan menjadi proses pembentukan karakter dan internalisasi nilai moral peserta didik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif. Penggunaan *Book Creator* memungkinkan integrasi multimedia berupa teks, audio, video, gambar, dan animasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil ini mendukung pandangan Kozma et al., (1991) bahwa efektivitas media pembelajaran dipengaruhi oleh kemampuan media dalam menghadirkan sistem simbol dan pengalaman belajar yang mampu membantu proses kognitif peserta

didik. Namun demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan media digital tidak hanya bergantung pada unsur teknologi atau visualisasi materi, tetapi juga pada kemampuan media dalam membangun keterlibatan emosional dan reflektif siswa melalui integrasi nilai-nilai religius. Dengan kata lain, unsur Qurani dalam e-modul memberikan dimensi afektif yang belum banyak ditemukan dalam penelitian e-modul sebelumnya.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini memiliki perbedaan sekaligus penguatan terhadap temuan sebelumnya. Penelitian H. Wijaya & Arismunandar, (2018), Rusdi, (2019), serta Martati, (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Book Creator efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Akan tetapi, penelitian-penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek interaktivitas media dan literasi digital tanpa mengintegrasikan pendekatan deep learning maupun nilai-nilai Al-Qur'an secara eksplisit. Penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa integrasi media digital dan nilai religius tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendukung pembentukan karakter serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS). Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada pengembangan media berbasis teknologi, tetapi juga pada integrasi dimensi spiritual dan pedagogis dalam pembelajaran IPS.

Hasil validasi ahli, respons guru, dan respons siswa yang berada pada kategori sangat layak dan sangat praktis menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Akan tetapi, temuan ini tidak hanya menunjukkan kualitas teknis produk, melainkan juga mengindikasikan adanya penerimaan guru dan siswa terhadap transformasi pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini memperlihatkan bahwa implementasi deep learning membutuhkan media yang mampu menyesuaikan karakteristik generasi digital sekaligus mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Tingginya respons siswa terhadap desain dan manfaat e-modul memperlihatkan bahwa siswa lebih termotivasi ketika pembelajaran disajikan secara visual, interaktif, dan kontekstual. Dengan demikian, media pembelajaran digital tidak dapat dipandang hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi sebagai bagian dari strategi pedagogis yang memengaruhi kualitas pengalaman belajar siswa.

Efektivitas e-modul yang ditunjukkan melalui nilai N-Gain kategori tinggi dan hasil uji statistik yang signifikan memperlihatkan bahwa integrasi teknologi digital, multimedia interaktif, dan nilai-nilai Al-Qur'an memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Ali et al., (2022) yang menunjukkan bahwa e-modul berbasis ayat-ayat Al-Qur'an efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini memberikan temuan yang lebih spesifik karena penerapan nilai Qurani dipadukan dengan pendekatan deep learning dalam pembelajaran IPS. Artinya, peningkatan hasil belajar tidak hanya terjadi pada aspek penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan pembentukan karakter peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi empiris bahwa pengembangan e-modul berbasis Book Creator dan nilai-nilai Qurani dapat menjadi model inovasi pembelajaran IPS yang adaptif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan E-Modul IPS berbantuan Al-Qur'an untuk pembelajaran mendalam (*deep learning*) menggunakan aplikasi *Book Creator* mampu menjadi inovasi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21. Integrasi teknologi digital, multimedia interaktif, dan nilai-nilai Al-Qur'an tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna, aktif, dan berorientasi pada penguatan karakter. Tingginya hasil validasi ahli, respons guru, respons siswa, serta nilai *N-Gain* menunjukkan bahwa e-modul

yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di SMP. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis *deep learning* dapat diimplementasikan secara lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru perlu meningkatkan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi dan nilai-nilai religius ke dalam pembelajaran agar proses belajar tidak lagi berpusat pada guru (*teacher centered*), melainkan mendorong keterlibatan aktif siswa. E-modul berbasis *Book Creator* dapat dijadikan alternatif sumber belajar digital yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar siswa. Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena pengembangan produk hanya dilakukan pada satu materi IPS dan diuji pada lingkup sekolah yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan e-modul pada materi IPS lainnya, mengintegrasikan fitur interaktif yang lebih inovatif, serta menguji efektivitas produk pada sekolah dan jenjang pendidikan yang lebih beragam agar pengembangan media pembelajaran berbasis *deep learning* dapat diterapkan secara lebih luas dan berkelanjutan.

Referensi

- Alfonso, S. (2017). Implementing the Project Approach in an Inclusive Classroom. *YC: Young Children*, 72(1), 57–65.
- Ali, S., Moonti, U., & Yantu, I. (2022). Pengaruh Motivasi Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bulango Utara Kabupaten Bone Bolango. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 1553–1560. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.1553-1560.2022>
- Hadiansah, D. (2022). *Kurikulum Merdeka dan Paradigma Pembelajaran Baru*.
- Kaif, S. H., Fajrianti, & Satriani. (2022). *Strategi Pembelajaran (Macam-Macam Strategi Pembelajaran yang Dapat Diterapkan Guru)*. Inoffast Publishing.
- Kozma, R. B., Belle, L. W., & Williams, G. W. (1991). *Instructional Techniques in Higher Education*.
- Martati, B. (2022). Penerapan Project Based Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1).
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sobron, A. N. (2019). Persepsi Siswa dalam Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 30–38.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumanti. (2021). *Pembelajaran Geografi melalui Group Investigation dan E-Learning: Sebuah Kajian Teoritis*. CV Pena Persada.
- Wijaya, H., & Arismunandar, A. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial. *Jurnal Jaffray*, 16(2), 175. <https://doi.org/10.25278/jj71.v16i2.302>
- Wijaya, K. A. (2024). *Buku Ajar Pembelajaran Berbasis STEAM*. Nilacakra Publishing House.

- Wulandari, D. (2022). Metode Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Aksioma Ad-Diniyah*, 10(1). <https://doi.org/10.55171/jad.v10i1.690>
- Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 17–23. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1754>