

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, kepribadian, serta perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. Melalui pembelajaran PAI BP, peserta didik tidak hanya dibekali pengetahuan keagamaan, tetapi juga diarahkan untuk mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Peran tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas, 2003). Dengan demikian, PAI BP memiliki posisi strategis dalam membentuk peserta didik yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki karakter dan akhlak yang baik (Pamuji & Mulyadi, 2024; Permana & Fadriati, 2023).

Di era digital saat ini, peran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi semakin penting. Peserta didik hidup dalam lingkungan yang sangat dekat dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama media sosial yang memungkinkan mereka memperoleh dan menyebarkan informasi secara cepat. Kemudahan tersebut memberikan banyak manfaat, namun di sisi lain juga menghadirkan berbagai tantangan moral dan etika. Fenomena penyebaran informasi tanpa verifikasi, penyampaian komentar yang tidak bijak, ghibah, fitnah, serta berbagai bentuk perilaku negatif di ruang digital menjadi tantangan yang perlu mendapatkan perhatian. Oleh karena itu, pembelajaran PAI BP tidak hanya dituntut mampu menanamkan pemahaman keagamaan secara teoritis, tetapi juga membimbing peserta didik agar mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata, termasuk dalam

penggunaan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab (Y. U. Afif & Ningrum, 2024; Khoirulloh et al., 2026).

Secara ideal, proses pembelajaran PAI BP hendaknya mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, berkolaborasi, memecahkan masalah, serta mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif serta didukung oleh bahan ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Peran pendidik sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pendidik tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator yang membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Dalam perspektif Islam, peran pendidik dicontohkan oleh Rasulullah saw. sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Al-Jumu'ah ayat 2:

هُوَ الَّذِي بَعَثَ فِي الْأُمِّيِّينَ رَسُولًا مِنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِهِ وَيُزَكِّيهِمْ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَإِنْ

كَانُوا مِنْ قَبْلُ لَفِي ضَلَالٍ مُبِينٍ

Artinya: *“Dialah yang mengutus seorang Rasul (Nabi Muhammad) kepada kaum yang buta huruf dari (kalangan) mereka sendiri, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Nya, menyucikan (jiwa) mereka, serta mengajarkan kepada mereka Kitab (Al-Qur'an) dan Hikmah (sunah), meskipun sebelumnya mereka benar-benar dalam kesesatan yang nyata.”* (QS. Al-Jumu'ah: 2).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Rasulullah saw. menjalankan peran sebagai pendidik melalui kegiatan membacakan ayat-ayat Allah, menyucikan jiwa, serta mengajarkan ilmu pengetahuan dan hikmah kepada umat manusia. Hal ini mengindikasikan bahwa tugas seorang pendidik tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membimbing dan membentuk akhlak

peserta didik (HAMKA, 2003; Shihab, 2003). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk terus berinovasi dalam memilih model, strategi, media, dan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terlaksana dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VIII.8 SMP Negeri 25 Padang pada tanggal 8 Agustus 2025, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pendidik (*teacher centered*), penggunaan metode ceramah masih lebih dominan dibandingkan aktivitas pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, serta sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku teks cetak dan LKPD. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih relatif rendah sehingga peserta didik belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk membangun pengetahuan dan pengalaman belajar secara mandiri.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa ketersediaan bahan ajar digital yang dapat mendukung pembelajaran aktif dan mandiri masih terbatas. Selain itu, sebagian peserta didik cenderung kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan masih bergantung pada penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong kemandirian belajar, serta membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih bermakna.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dinilai sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan proyek yang dirancang berdasarkan permasalahan atau situasi

yang dekat dengan kehidupan mereka. Melalui PjBL, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses mencari informasi, berdiskusi, bekerja sama, memecahkan masalah, serta menghasilkan suatu produk sebagai bentuk pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Ismanto et al., 2022).

Project Based Learning (PjBL) dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti karena mampu membantu peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun di Media Sosial, peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga dapat mengimplementasikan nilai-nilai tersebut melalui kegiatan proyek yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena peserta didik memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari maupun di ruang digital.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan hasil belajar. Selain itu, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran yang mereka lakukan (Masruri & Misbah, 2023; Safitri et al., 2025). Oleh karena itu, *Project Based Learning* (PjBL) dipandang sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai upaya meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu mereka memahami dan mengamalkan nilai-nilai Islam secara lebih kontekstual.

Meskipun *Project Based Learning* (PjBL) memiliki berbagai keunggulan, penerapannya memerlukan dukungan bahan ajar yang mampu memfasilitasi peserta didik selama proses pengerjaan proyek. Bahan ajar yang digunakan tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat membimbing peserta didik dalam merencanakan, melaksanakan, memantau, dan mengevaluasi proyek yang dilakukan. Oleh

karena itu, diperlukan bahan ajar yang mampu mengintegrasikan sintaks *Project Based Learning* (PjBL) ke dalam proses pembelajaran secara sistematis dan mudah digunakan oleh peserta didik.

Salah satu bahan ajar yang dinilai mampu mendukung penerapan Project Based Learning (PjBL) adalah E-Modul Interaktif. E-Modul Interaktif merupakan bahan ajar digital yang dirancang untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri melalui penyajian materi yang sistematis dan mudah dipahami. Berbeda dengan bahan ajar konvensional, E-Modul Interaktif dapat mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, video, animasi, serta aktivitas interaktif yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kehadiran E-Modul Interaktif juga sejalan dengan karakteristik peserta didik saat ini yang sangat dekat dengan penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan E-Modul Interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Melalui E-Modul Interaktif, peserta didik tidak hanya membaca materi pembelajaran, tetapi juga dapat mengamati ilustrasi, menyaksikan video pembelajaran, mengerjakan aktivitas interaktif, serta mengikuti tahapan proyek secara lebih terarah. Dengan demikian, E-Modul Interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai sarana yang membantu peserta didik memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul Interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, kemandirian belajar, pemahaman konsep, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, E-Modul Interaktif memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing (Akbar & Zulfitriya, 2026; Sidauruk et al., 2025). Oleh karena itu, pengembangan E-Modul Interaktif dipandang mampu menjadi

salah satu solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, integrasi antara *Project Based Learning* (PjBL) dan E-Modul Interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. *Project Based Learning* (PjBL) berperan sebagai model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan proyek, sedangkan E-Modul Interaktif berfungsi sebagai bahan ajar digital yang memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan setiap tahapan proyek secara sistematis. Kombinasi keduanya diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara lebih mendalam sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan proyek yang relevan dengan kehidupan mereka.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan E-Modul Interaktif maupun penerapan *Project Based Learning* (PjBL) memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penelitian Jannah dan El-Yunusi (2024) menunjukkan bahwa E-Modul berbasis *Project Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian (Rahmadani et al., 2025) menunjukkan bahwa E-Modul yang dikembangkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki tingkat validitas dan praktikalitas yang baik sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa E-Modul Interaktif dan *Project Based Learning* (PjBL) memiliki potensi yang besar untuk mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya masih memiliki beberapa keterbatasan. Sebagian penelitian lebih berfokus pada pengembangan E-Modul Interaktif tanpa mengintegrasikan sintaks *Project Based Learning* (PjBL) secara sistematis ke dalam bahan ajar yang dikembangkan. Selain itu, penelitian yang mengembangkan E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya pada materi Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun di

Media Sosial di tingkat SMP, masih relatif terbatas. Padahal materi tersebut sangat relevan dengan kehidupan peserta didik di era digital yang ditandai dengan tingginya penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Keterbatasan penelitian sebelumnya menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan bahan ajar digital yang tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga mampu memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan setiap tahapan *Project Based Learning* (PjBL) secara terstruktur. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengembangkan E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* (PjBL) yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami sekaligus mengimplementasikan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui kegiatan proyek yang relevan dengan kehidupan mereka.

Untuk memperkuat temuan hasil observasi, wawancara, dan kajian penelitian terdahulu tersebut, peneliti juga menganalisis hasil ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII.8 SMP Negeri 25 Padang. Data ketuntasan hasil ulangan harian peserta didik dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Data Ketuntasan Ulangan Harian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Kelas VIII Tahun ajaran 2025/2026

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta didik		Presentase Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
VIII.8	33	19	14	58%	42%

Berdasarkan Tabel 1.1 diketahui bahwa dari 33 peserta didik kelas VIII.8 SMP Negeri 25 Padang, sebanyak 19 peserta didik atau 57,58% telah mencapai ketuntasan, sedangkan 14 peserta didik atau 42,42% belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar. Namun demikian, masih terdapat 14 peserta didik yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta

didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih perlu ditingkatkan agar seluruh peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh pendidik, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran masih relatif rendah, serta penggunaan bahan ajar yang mendukung pembelajaran aktif dan mandiri masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong kemandirian belajar, serta membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, kajian penelitian terdahulu, serta data ketercapaian hasil belajar peserta didik tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* (PjBL). Melalui integrasi E-Modul Interaktif dan Project Based Learning (PjBL), peserta didik diharapkan tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui kegiatan proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu peneliti merancang pengembangan yang akan dilaksanakan dengan judul **“Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Project Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 25 Padang.”**

B. Identifikasi Masalah

1. Proses pembelajaran masih berfokus pada pendidik (*teacher centered*).
2. Pembelajaran belum sepenuhnya menerapkan pendekatan yang mendorong peserta didik belajar aktif.
3. Metode pembelajaran PAI BP masih dominan ceramah dan penggunaan buku teks cetak atau LKPD.

4. Ketersediaan bahan ajar digital yang mendukung pembelajaran aktif dan mandiri peserta didik masih terbatas.
5. Sebagian peserta didik kurang tertarik dan termotivasi selama proses pembelajaran, sehingga keterlibatan mereka rendah.
6. Proses pembelajaran belum sepenuhnya mengakomodasi penerapan nilai-nilai PAI BP secara nyata dalam interaksi sosial maupun kegiatan sekolah.
7. Materi PAI BP belum disajikan secara relevan dan aplikatif sehingga peserta didik kesulitan mengaitkan ajaran agama dengan kehidupan sehari-hari.
8. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya mengukur kemampuan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai PAI BP secara nyata.
9. Proses pembelajaran masih bersifat satu arah, sehingga keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini dibatasi pada pengembangan E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* (PjBL) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di SMP Negeri 25 Padang. Materi yang dikembangkan difokuskan pada pokok bahasan menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun di media sosial, yang relevan dengan pengalaman dan interaksi digital peserta didik.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabyyun di media sosial?
2. Bagaimana Tingkat validitas E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan?
3. Bagaimana Tingkat praktikalitas pengembangan E-Modul Interaktif menggunakan *Project Based Learning* berdasarkan penilaian pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran PAI BP di SMP Negeri 25 Padang?

4. Bagaimana efektivitas E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam menghasilkan produk dan pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI BP di SMP Negeri 25 Padang?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* pada materi menghindari ghibah dan melaksanakan tabyyun di media social.
2. Mengetahui Tingkat validitas E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan.
3. Mengetahui Tingkat praktikalitas pengembangan E-Modul Interaktif menggunakan *Project Based Learning* berdasarkan penilaian pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran PAI BP di SMP Negeri 25 Padang.
4. Mengetahui efektivitas E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam menghasilkan produk dan pemahaman peserta didik pada pembelajaran PAI BP di SMP Negeri 25 Padang.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di SMP Negeri 25 Padang. Spesifikasi produk yang dikembangkan meliputi aspek teknis serta aspek konseptual dan fungsional sebagai berikut:

1. Spesifikasi Teknis
 - a. E-Modul Interaktif dikembangkan dalam bentuk bahan ajar digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop dan telepon pintar.
 - b. E-Modul Interaktif digunakan secara daring dan memerlukan jaringan internet, karena di dalamnya memuat konten multimedia berupa ilustrasi video yang diputar secara online.

- c. E-Modul Interaktif dilengkapi dengan kuis pembelajaran menggunakan aplikasi *Educaplay* yang diakses melalui tautan *barcode* yang tersedia pada E-Modul Interaktif.
 - d. Tampilan E-Modul Interaktif dirancang sederhana, komunikatif, dan mudah digunakan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP Negeri.
 - e. E-Modul Interaktif dilengkapi dengan petunjuk penggunaan bagi pendidik dan peserta didik untuk memudahkan implementasi dalam proses pembelajaran.
2. Spesifikasi Konseptual dan Fungsional
- a. E-Modul Interaktif dikembangkan untuk mata Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti jenjang SMP Negeri.
 - b. Materi yang dikembangkan difokuskan pada pokok bahasan Menghindari Ghibah Dan Melaksanakan Tabayyun Di Media Social.
 - c. E-Modul Interaktif dirancang berdasarkan pendekatan *Project based Learning* yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam mengelola proses belajar proyek.
 - d. Kegiatan pembelajaran dalam E-Modul Interaktif disusun untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui pembelajaran proyek.
 - e. E-Modul Interaktif berfungsi sebagai bahan ajar alternatif yang mendukung pembelajaran mandiri peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

G. Asumsi Pengembangan

Penelitian ini disusun berdasarkan beberapa asumsi dasar yang relevan dengan proses pengembangan E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* (PjBL). Asumsi tersebut meliputi kelayakan teknis dan dukungan infrastruktur dari pihak sekolah untuk mengimplementasikan produk yang dihasilkan. Selain itu, penelitian ini berasumsi bahwa E-Modul Interaktif yang dikembangkan akan memenuhi standar kelayakan dari segi konten, desain, dan fungsionalitas setelah melalui tahap validasi. Lebih lanjut, pendidik memiliki

kompetensi yang memadai untuk mengimplementasikan dan memanfaatkan E-Modul Interaktif. Terakhir, penelitian ini berasumsi bahwa E-Modul Interaktif berbasis PjBL akan efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI BP, khususnya dalam menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun di media sosial, sehingga menjadi dasar yang kuat bagi pengembangan produk ini.

H. Manfaat Pengembangan

Melalui pengembangan E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* (PjBL) dalam upaya meningkatkan keterlibatan aktif dan pemahaman peserta didik pada PAI BP, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan bahan ajar PAI BP berbasis PjBL yang mendorong peserta didik belajar aktif dan terlibat dalam proyek bermakna.
 - b. Menambah literatur dan bukti empiris mengenai efektivitas model PjBL dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan penerapan nilai-nilai PAI BP di sekolah menengah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Pendidik
 - 1) Memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan mengurangi dominasi metode ceramah (*teacher centered*).
 - 2) Meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga dalam persiapan dan pelaksanaan pembelajaran.
 - 3) Mempermudah evaluasi pembelajaran melalui aktivitas proyek dan fitur interaktif pada E-Modul Interaktif.
 - 4) Meningkatkan profesionalisme pendidik melalui penguasaan teknologi digital dalam proses pembelajaran.
 - 5) Mendukung pembelajaran jarak jauh dengan akses materi secara mandiri.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Memberikan akses materi yang mudah, fleksibel, dan menarik melalui perangkat elektronik.
- 2) Menyajikan materi PAI BP yang interaktif dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, termasuk di ruang digital.
- 3) Mempermudah pemahaman materi melalui penyajian yang sistematis dan terstruktur.
- 4) Mendorong belajar aktif dan mandiri melalui proyek dan latihan,
- 5) Meningkatkan kemampuan menguasai teknologi dan aplikasi digital.
- 6) Memperkuat penerapan nilai PAI BP, seperti menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun, melalui tugas-tugas berbasis proyek yang relevan.

I. Definisi Operasional

1. E-Modul Interaktif Berbasis *Project Based Learning* (PjBL)

E-Modul Interaktif berbasis *Project Based Learning* (PjBL) adalah bahan ajar digital yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di SMP Negeri 25 Padang. E-Modul Interaktif ini memuat materi pokok bahasan “Menghindari Ghibah dan Melaksanakan Tabayyun di Media Sosial” dan dilengkapi dengan berbagai elemen multimedia, seperti teks, gambar, video, animasi, dan latihan interaktif. Penyajian materi yang beragam ini bertujuan untuk menarik minat peserta didik, memudahkan pemahaman konsep, serta memfasilitasi pembelajaran aktif dan mandiri (Akbar & Zulfitria, 2026).

E-Modul Interaktif dikembangkan dengan mengintegrasikan model *Project Based Learning*, di mana peserta didik belajar melalui pengalaman nyata dengan menyelesaikan proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Melalui proyek tersebut, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga didorong untuk mengidentifikasi masalah, merancang solusi, serta menerapkan nilai-nilai PAI BP dalam bentuk aktivitas yang nyata. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik

mengaitkan pembelajaran dengan konteks sosial dan digital mereka, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih bermakna dan aplikatif (Safitri et al., 2025; Zainudin et al., 2025).

Selain itu, E-Modul Interaktif ini dilengkapi dengan fitur interaktif yang mendukung penilaian pembelajaran, seperti kuis *Educaplay*. Fitur-fitur ini memungkinkan pendidik melakukan evaluasi secara real-time dan memantau keterlibatan serta pemahaman peserta didik secara lebih objektif. Tampilan E-Modul Interaktif dirancang sederhana, komunikatif, dan mudah digunakan, sehingga peserta didik dapat mengakses materi melalui berbagai perangkat elektronik, baik secara *online* maupun *offline* (Sidauruk et al., 2025).

Keunggulan lain dari E-Modul Interaktif berbasis PjBL adalah kemampuannya untuk mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya sendiri, berinteraksi dengan teman dalam proyek kelompok, serta merefleksikan penerapan nilai-nilai akhlak dan keimanan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, E-Modul Interaktif ini tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas, dan tanggung jawab sosial peserta didik (Jannah & El-Yunusi, 2024; Masruri & Misbah, 2023).

Model PjBL dalam E-Modul Interaktif ini memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar secara terstruktur. Peserta didik tidak hanya diberi materi untuk dipelajari, tetapi juga diarahkan melalui tahap-tahap pembelajaran proyek: mulai dari memahami tujuan, merencanakan proyek, mengumpulkan informasi, melaksanakan proyek, hingga menyajikan hasilnya. Proses ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah secara kreatif, dan bertanggung jawab atas proses serta hasil pembelajaran mereka sendiri (Zainudin et al., 2025).

Selain itu, penerapan PjBL juga meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik. Dalam menyelesaikan proyek, peserta didik harus bekerja sama, membagi tugas, berdiskusi, dan

mempertanggungjawabkan hasilnya. Kegiatan ini memperkuat kemampuan sosial dan etika, serta melatih peserta didik untuk mengaitkan nilai-nilai PAI BP dengan interaksi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, PjBL tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membentuk karakter peserta didik secara menyeluruh (Safitri et al., 2025).

2. Keterlibatan Peserta Didik

Keterlibatan peserta didik adalah tingkat partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran PAI BP melalui proyek yang disajikan dalam E-Modul Interaktif. Keterlibatan ini mencakup kemampuan peserta didik untuk mengikuti langkah-langkah proyek secara sistematis, berpartisipasi dalam diskusi, bertanya, serta menyelesaikan proyek sesuai dengan petunjuk dan tujuan pembelajaran (Masruri & Misbah, 2023; Safitri et al., 2025). Dengan keterlibatan aktif, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengembangkan keterampilan belajar mandiri dan pemahaman nilai-nilai akhlak dalam konteks nyata. Keterlibatan yang tinggi diharapkan sejalan dengan peningkatan pemahaman konsep dan motivasi belajar peserta didik (Jannah & El-Yunusi, 2024).

3. Pemahaman Peserta Didik

Pemahaman peserta didik adalah tingkat kemampuan peserta didik dalam menguasai dan menerapkan materi PAI BP, khususnya terkait menghindari ghibah dan melaksanakan tabayyun di media sosial, baik secara teoritis maupun praktis (Permana & Fadriati, 2023b). Pemahaman ini mencakup kemampuan peserta didik menjawab kuis, menyelesaikan tugas proyek, serta mampu mengalkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari dan interaksi digital (Y. U. Afif & Ningrum, 2024; Khoirulloh et al., 2026)

Evaluasi pemahaman peserta didik dilakukan melalui tes pemahaman, penilaian proyek, dan evaluasi peserta didik terkait penerapan materi dalam aktivitas. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana E-Modul Interaktif berbasis PjBL mampu mendukung peserta didik

dalam memahami dan mengamalkan ajaran PAI BP secara nyata, sehingga tujuan pembelajaran untuk menanamkan nilai akhlak, keimanan, dan tanggung jawab digital dapat tercapai (Boangmanalu, 2025; Hasan Basri, 2025).



UIN IMAM BONJOL
PADANG