

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS INSTAGRAM DENGAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISTIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Sayidatus Syukriyah

STIT Maskumambang, Gresik, Indonesia

sayidatussyukriyah472@gmail.com

Ali Rosyidi

STIT Maskumambang, Gresik, Indonesia

alirosyidi@stitmas.ac.id

Abstract

This study aimed to develop and examine the feasibility of an Instagram-based interactive e-module using a constructivist approach in Islamic Religious Education by employing the R2D2 (Recursive, Reflective Design and Development) model grounded in Constructivist Instructional Design. The R2D2 model was implemented through iterative and reflective stages, including defining, designing, developing, and disseminating the e-module. Feasibility evaluation was conducted by media experts and content experts using Likert-scale validation instruments, and the data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results indicate that the developed e-module achieved good to very high feasibility levels, with media expert validation showing mean scores of 3.22 (feasible) and 3.55 (very feasible), while content expert validation yielded mean scores of 3.84 (very feasible) and 3.42 (very feasible). The e-module integrates various Instagram features, such as material highlights, bio links, interactive quizzes, digital assessments, and puzzle-based flipcards, which support active, independent, and meaningful learning in line with constructivist principles. Therefore, the Instagram-based interactive e-module is considered feasible for use as an instructional medium in Islamic Religious Education and has strong potential to enhance students' learning engagement in the digital era.

Keywords: *e-modul; constructivist approach; Instagram; Islamic education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan e-modul interaktif berbasis Instagram dengan pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan model R2D2 (Recursive, Reflective Design and Development) yang berlandaskan Constructivist Instructional Design. Model R2D2 diterapkan melalui tahapan yang bersifat iteratif dan reflektif, meliputi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan diseminasi e-modul. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen validasi skala Likert, dengan data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan memperoleh kategori baik hingga sangat layak, dengan hasil validasi ahli media berupa nilai rata-rata 3,22 (layak) dan 3,55 (sangat layak), serta hasil validasi ahli materi dengan nilai rata-rata 3,84 (sangat layak) dan 3,42 (sangat layak). E-modul ini mengintegrasikan berbagai fitur Instagram, seperti highlight materi, link bio, kuis interaktif, penilaian digital, dan flipcard berbasis puzzle, yang mendukung pembelajaran aktif, mandiri, dan bermakna sesuai dengan prinsip konstruktivistik. Dengan demikian, e-modul interaktif berbasis Instagram dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan memiliki potensi yang kuat untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa di era digital.

Kata kunci: e-modul; pendekatan konstruktivistik; Instagram; pendidikan agama islam

A. Pendahuluan

Perangkat teknologi pendidikan bisa menggeser atau mengubah peran seorang guru, tetapi peran guru tidak bisa ditiadakan, karena fasilitas atau pendukung teknologi pendidikan hanya berfungsi untuk mempermudah guru untuk melakukan pengajaran kepada siswa, membantu dalam adaptasi kurikulum, alternatif bila saat penyampaian materi mengalami permasalahan bisa menggunakan cara yang lain yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang ada

agar bisa lebih muda (Prana Wahyu, 2022). Peran guru sangat penting dalam mengarahkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Guru seyogyanya perlu mengidentifikasi karakteristiknya seperti apa sehingga dapat mentransformasikan diri mereka pada era digital saat ini. Di Abad 21, keterampilan yang dianggap bisa memperkuat modal social (social capital) dan modal intelektual (intellectual capital) adalah dengan 4C: communication, collaboration, critical thinking and problem solving, dan creativity and innovation.

Selain perkembangan teknologi dan informasi, penggunaan e-modul memberikan kesempatan kepada guru untuk menyajikan bahan ajar yang bisa digunakan secara mandiri. Dalam penyusunannya, e-modul disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik/online yang dalam--nya terdapat animasi, audio, teks, navigasi yang membuat pengguna lebih inter-aktif dengan program.

Hasil observasi di SMA Negeri 1 Karangbinangun dan wawancara kepada salah satu guru PAI, diketahui bahwa bahan ajar yang sering kali digunakan dalam pembelajaran PAI adalah bersumber dari buku pegangan siswa/buku paket. Guru masih kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi yang ada. Padahal dari segi sarana dan prasarana di SMA Negeri 1 Karangbinangun sudah cukup bagus dengan adanya jaringan WiFi yang bisa diakses sesuai kebutuhan dan smartphone yang dimiliki oleh siswa. Dengan demikian, terdapat begitu banyak alternatif pemanfaatan teknologi sebagai bahan ajar pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PAI di tingkat SMA. Pengguna instagram di tahun 2023 didominasi oleh remaja dan dewasa muda. 30,8% pengguna instagram masuk ke dalam kelompok usia 18-24 tahun. Kelompok usia 25-34 tahun menyusul di posisi ke-2 dengan nilai 30,3% dan ke-lompok usia 35-44 tahun di posisi ke-3 dengan 15,7% (Yonatan, 2023). Data ini menunjukkan besarnya peluang yang dapat digunakan oleh guru dalam meng-implementasikan media sosial sebagai platform dan sumber belajar yang berbasis teknologi.

Penelitian Rahma Adilla Daeng Pratty yang berjudul Pengembangan Media E-Modul Interaktif Berbasis Self-Directed Learning pada Materi Akidah Akhlak Kelas X di MAN 5 Bogor. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develompent, Implementation, dan

Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media e-modul interaktif berbasis self directed learning pada materi Akidah Akhlak dinyatakan sangat layak dengan persentase validasi ahli media dan ahli materi masing masing sebesar 94,40% dan 90%.

Berdasarkan permasalahan penelitian tersebut maka dipandang penting dan mendesak dilakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Instagram dengan Pendekatan Konstruktivistik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Produk dari pengembangan ini diharapkan dapat diimplementasikan sebagai alternatif bahan belajar, sehingga per-an buku sebagai sumber belajar utama tidak dihilangkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (research and development). Willis (2000) menjelaskan bahwa model pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk suatu desain pembelajaran ini adalah model R2D2, yaitu model perancangan pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik atau Constructivist Instructional Design (C-ID) yang berarti reflektif, rekursif, perancangan, dan pengembangan.

Prosedur pengembangan e-modul interaktif berbasis instagram dengan pendekatan konstruktivistik ini meliputi lima tahap, yaitu: (1) tahap identifikasi, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap uji coba, dan (5) diseminasi.

Tahap identifikasi: (a) kajian teoretik, (b) kajian empirik, dan (c) penulisan kondisi. Tahap desain: (a) merancang outline, (b) merancang komponen pembelajaran, (c) mengumpulkan materi dan menentukan komponen interaktif, (d) menyusun petunjuk penggunaan, dan (e) menyusun instrumen evaluasi. Tahap pengembangan: (a) merancang layout e-modul, (b) mengintegrasikan komponen interaktif dengan media penunjang seperti short video di youtube, flipcard di website heyzone, wordwall, google form, dan lain-lain, (c) melakukan validasi ahli, dan (d) melakukan revisi formatif berdasarkan saran dan komentar yang diberikan. Tahap uji coba: dilakukan dengan skala terbatas dan skala luas. Tahap diseminasi: pada produk e-modul interaktif disebarkan kepada pihak yang terkait.

Pada tahap uji coba produk terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) desain uji coba, (2) subjek coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan kata, dan (5)

teknik analisis data. Uji coba produk Uji coba produk yang dilakukan pada pengembangan model R2D2 ini terdiri dari uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas (uji lapangan). Tahap uji coba terbatas dilakukan pada responden yakni sebanyak 13 siswa kelas XI7 di SMA Negeri 1 Dukun. Sedangkan tahap uji coba skala luas dilakukan pada satu kelompok besar berjumlah 30 siswa di SMA Negeri 1 Karangbinangun kelas X. Subjek coba adalah sasaran utama dari produk e-modul yang dikembangkan. Sedangkan subjek uji penilaian dalam pengembangan produk e-modul interaktif berbasis instagram adalah validator ahli media dan ahli materi. Metode berisi jenis metode atau jenis pendekatan yang digunakan, uraian data kualitatif dan/atau kuantitatif, prosedur pengumpulan data, dan prosedur Teknik analisis data. Secara sederhana, sampaikan cara ilmiah dalam mencari dan mendapatkan data dan memiliki kaitan dengan prosedur dalam melakukan penelitian dan teknis penelitian yang ditulis dengan bahasa jelas, padat, dan ringkas, tidak teoritis, tapi dengan penggunaannya secara praktis.

Tabel 1. Ketentuan Kriteria Hasil Rata-rata Validasi Ahli

Rata-rata	Kriteria
3,26 – 4,00	Sangat Baik/Sangat Layak
2,51 – 3,25	Baik/Layak
1,76 – 2,50	Kurang Baik/Kurang Layak
1,00 – 1,75	Tidak Baik/Tidak Layak

Penilaian validasi ahli terdiri dari validasi ahli materi dan ahli media bertujuan untuk memvalidasi kelayakan media e-modul interaktif berbasis instagram dengan pendekatan konstruktivistik yang dikembangkan. Penilaian dilakukan berdasarkan perhitungan skala Likert. Hasil validasi selanjutnya direkapitulasi untuk mendapatkan jumlah dari validasi ahli 1 dan validasi ahli 2. Selanjutnya total keseluruhan skor indikator dari masing-masing aspek penilaian dilakukan perhitungan untuk mencari nilai rata-rata. Hasil rata-rata yang diperoleh kemudian diinterpretasikan dengan ketentuan pada Tabel 1.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan e-modul interaktif berbasis Instagram menunjukkan bahwa media pembelajaran dirancang dengan memanfaatkan karakteristik media sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Pada tahap awal, tampilan e-modul

diawali dengan logo Instagram yang berfungsi sebagai identitas utama akun sekaligus representasi nilai dan visi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Logo tersebut terdiri atas beberapa ikon simbolik, seperti ilustrasi hamba dengan lafadz Allah, pijar lampu sebagai simbol pencerahan ilmu, ikon pengaturan yang melambangkan kesiapan beradaptasi dengan teknologi, serta dominasi warna biru yang merepresentasikan ketenangan dan kepercayaan. Selain itu, bio Instagram dirancang sebagai deskripsi singkat yang mencerminkan karakter akun pembelajaran dengan slogan “Be Smart, Be Happy!”, yang bertujuan membangun citra pembelajaran PAI yang positif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Selanjutnya, pengembangan e-modul ditunjang oleh fitur link bio yang berfungsi sebagai pusat akses berbagai sumber belajar. Melalui platform Taplink, siswa dapat mengunduh e-modul, mengakses flipcard, serta memperoleh referensi pembelajaran tambahan secara fleksibel, baik daring maupun luring. Fitur highlight dimanfaatkan sebagai wadah utama penyajian materi yang bersifat self-contained, sehingga seluruh konten pembelajaran dalam satu kompetensi disajikan secara utuh dan terintegrasi. Highlight dirancang menyerupai slide-book agar memudahkan siswa menelusuri materi secara mandiri. Di dalamnya terdapat berbagai konten, seperti kegiatan siswa yang dilengkapi teks, cuplikan video singkat, tautan video YouTube, serta ilustrasi pendukung yang memperkuat pemahaman konsep sesuai dengan pendekatan konstruktivistik.

Tabel 2. Hasil Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Instagram

No	Nama Fitur	Gambar	Keterangan
1	Logo Instagram	 <p>The image shows a logo for an Instagram account. It features a central silhouette of a person with a glowing lightbulb above their head, all enclosed in a blue circle. To the right of the circle, there is text asking 'APA YANG TERSEMBUNYI DI BALAM LOGO @TABLEH.PAI?'. Below the circle, there are three sections of text: 'Hamba dengan ilustrasi lafadz Allah', 'Pijar lampu dan Ikon Setting', and 'Warna Biru'. The background of the logo is a light blue sky with white clouds.</p>	Logo instagram ini berfungsi sebagai tanda pengenal dan menggambarkan identitas. Dengan tiga icon: (1) Ilustrasi hamba dengan lafadz Allah, (2) Pijar Lampu, (3) <i>Icon Sett-ing</i> , (4) dan warna biru yang dominan. Setiap icon memiliki makna dan harapan.

TARQIYAH

JURNAL PENDIDIKAN DAN LITERASI

Vol. 3, No. 2, Agustus 2025

ISSN: 2746-5934 (online)

<https://jurnal.stitmas.ac.id/index.php/tarqiyah>

2 Bio Instagram		Bio instagram ini merupakan deskripsi singkat mengenai pemilik akun dan mencerminkan karakter atau citra yang akan dibangun di sosial media. Dengan selogan taulebih.pai: <i>(Be Smart, Be Happy!)</i>
3 Link Bio		Menggunakan bantuan http://taplink.at/id/ . Link ini berfungsi untuk pengguna yang ingin mengakses e-modul, <i>flipcard</i> , dan referensi lain secara <i>offline</i> untuk bisa didownload. Link bisa diakses melalui: https://taplink.cc/taulebihpai
4 <i>Highlight</i>		Salah satu karakteristik e-modul interaktif adalah <i>Self contain-ed</i> yang berarti seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Maka isi e-modul ber-basis instagram ini di-tuangkan ke dalam <i>highlight</i> nya. Didesain agar siswa mengaplikasikannya seperti <i>slide-book</i> .

Kegiatan Siswa		Isi kegiatan siswa ini, tidak hanya berupa teks saja. Tetapi terdapat cuplikan video singkat yang bisa ditonton. Dan terdapat pula beberapa <i>link</i> untuk mengakses video di Youtube. Kemudian ada beberapa gambar ilustrasi sebagai pendukung teks.
Kuis		Kuis disajikan dalam bentuk <i>link</i> yang akan mengakses website <i>wo-rdwall</i> . Siswa akan me-nemukan suasana baru dengan sajian fitur dari <i>worwall</i> yang menarik dan <i>eyecatching</i> . Sehingga diharapkan mampu mengatasi kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga akan merasa tertantang dengan timer sebagai batas waktu saat menjawab soal di dalam kuis.
Assesment		Ada tiga penilaian yang disajikan dalam <i>high-light assesment</i> ini: (1) penilaian sikap, (2) penilaian pengetahuan, (3) penilaian keterampilan. Untuk penilaian sikap dan pengetahuan disajikan melalui <i>link google-form</i> . untuk mengakses beberapa pertanyaan yang diajukan.




TARQIYAH

JURNAL PENDIDIKAN DAN LITERASI

Vol. 3, No. 2, Agustus 2025

ISSN: 2746-5934 (online)

<https://jurnal.stitmas.ac.id/index.php/tarqiyah>

		
<p>Heyzine Flipcard</p>		<p>Flipcard dalam <i>high-light</i> ini bertujuan sebagai pem-antik semangat siswa dalam memulai pembelajaran. Di-sajikan dalam bentuk kartu dengan desain penuh ilus-trasi yang masih bersifat <i>puzzle</i>. Siswa diarahkan untuk meme-cahkan <i>puzzle</i> tersebut kemudian menge-valuasinya dengan scan ko-de QR untuk men-dapatkan jawaban yang benar.</p>
<p>5 Feed Instagram</p>		<p>Berisi pengenalan akun @tauleibh.pai. Tentang filo-sofi logo dan maknanya.</p>

Pada aspek interaktivitas dan evaluasi, e-modul ini menyediakan fitur kuis dan assessment yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Kuis disajikan melalui platform Wordwall dengan tampilan yang menarik dan adanya pengaturan waktu, sehingga mampu menumbuhkan suasana belajar yang menantang dan mengurangi kejenuhan. Sementara itu, assessment mencakup penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diakses melalui Google Form, sehingga memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Selain itu, fitur Heyzine Flipcard disajikan sebagai pemantik awal pembelajaran dalam bentuk kartu ilustratif berbasis puzzle, yang mendorong siswa berpikir kritis dan reflektif sebelum memasuki materi utama. Keseluruhan fitur tersebut diperkenalkan melalui feed Instagram yang berisi pengenalan akun serta filosofi logo, sehingga e-modul interaktif ini secara keseluruhan mencerminkan integrasi teknologi digital dengan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan e-modul oleh dua ahli media, diperoleh gambaran bahwa produk yang dikembangkan menunjukkan kualitas yang baik hingga sangat baik. Secara umum, Ahli Media I memberikan nilai rata-rata sebesar 3,22 dengan persentase 80,5% yang termasuk dalam kategori baik/layak, sedangkan Ahli Media II memberikan nilai rata-rata yang lebih tinggi, yaitu 3,55, dengan kategori sangat baik/sangat layak. Perbedaan skor ini menunjukkan adanya variasi sudut pandang penilai, namun keduanya sepakat bahwa e-modul layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil penilaian ahli media terhadap produk

Aspek	Indikator	Penilaian Ahli Media							
		Ahli Media I				Ahli Media II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Desain	Kejelasan teks (ukuran huruf/ <i>font size</i>) yang sesuai				√				√
	Keterpaduan warna pada huruf sesuai			√				√	
	Kesesuaian ilustrasi/gambar dalam mendukung materi			√				√	
	Kesesuaian penggunaan video dalam mendukung materi				√				√
	Tampilan layout menarik dan efisien				√				√
Penyajian	Struktur e-modul sistematis dan mudah dipahami			√				√	
	Penyajian menu materi dipahami pengguna			√				√	

TARQIYAH

JURNAL PENDIDIKAN DAN LITERASI

Vol. 3, No. 2, Agustus 2025

ISSN: 2746-5934 (online)

<https://jurnal.stitmas.ac.id/index.php/tarqiyah>

	Petunjuk penggunaan mudah dipahami	√	√
Keterlaksanaan	Kemudahan dalam mengakses e-modul dimanapun dan kapanpun	√	√
	Memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengkonstruksi pemikiran sendiri	√	√
	E-Modul memiliki format yang mudah diakses oleh siswa	√	√
Penggunaan Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah PUEBI	√	√
	Penggunaan bahasa tidak ambigu (bermakna ganda)	√	√
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	√	√
Interaktivitas	E-Modul dapat menstimulus siswa untuk belajar secara mandiri dan mengkonstruksi pengalaman belajar mandiri	√	√
	E-Modul memungkinkan siswa mengorganisir kegiatan belajarnya secara mandiri	√	√
	Penggunaan e-modul menstimulus interaksi siswa terhadap pembelajaran	√	√
	Pembelajaran e-modul dapat melibatkan siswa secara aktif	√	√
Total Keseluruhan		58	64
Nilai Rata-rata		3,22 (Layak)	3,55 (Sangat Layak)
Persentase		80,5%	88,8%

Pada aspek desain dan penyajian, kedua ahli media memberikan penilaian tinggi pada hampir seluruh indikator. Kejelasan teks, keterpaduan warna, kesesuaian ilustrasi dan video, serta tampilan layout dinilai sudah mendukung penyampaian materi secara efektif dan menarik. Selain itu, struktur e-modul dinilai sistematis dan mudah dipahami, menu materi mudah diakses oleh pengguna, serta petunjuk penggunaan disajikan dengan jelas. Hal ini menunjukkan bahwa dari sisi visual dan sistematika penyajian, e-modul telah dirancang sesuai dengan prinsip desain media pembelajaran yang baik.

Selanjutnya, pada aspek keterlaksanaan, penggunaan bahasa, dan interaktivitas, e-modul memperoleh penilaian sangat positif dari kedua ahli media. E-modul dinilai mudah diakses kapan pun dan di mana pun, memiliki format yang ramah pengguna, serta mendukung pembelajaran mandiri siswa. Penggunaan bahasa telah sesuai dengan kaidah PUEBI, tidak ambigu, dan mudah dipahami. Dari sisi interaktivitas, e-modul mampu menstimulasi kemandirian belajar, membantu siswa mengorganisir aktivitas belajarnya, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penilaian ini menegaskan bahwa e-modul yang dikembangkan memiliki kualitas media yang sangat memadai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Namun, beberapa revisi yang perlu dilakukan berdasarkan saran dan komentar ahli media untuk menyempurnakan e-modul interaktif berbasis instagram dengan pendekatan konstruktivistik pada pembelajaran PAI ialah (1) mengurangi penggunaan kata memperbanyak media, (2) memaksimalkan materi pada menu post minimal satu pembahasan materi al-Kulliyatu al-Khamsah dengan beberapa slide dan menggunakan desain yang berbeda tiap postingan dan tetap pada kesatuan desain, (3) highlight difungsikan untuk informasi terkini, terpenting, maka lebih cocok digunakan untuk infografis, kuis, glosarium, bukan untuk materi.

Berdasarkan hasil validasi kelayakan produk dari aspek materi oleh dua ahli materi, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak. Ahli Materi 1 memberikan skor total sebesar 73 dengan nilai rata-rata 3,84 dan persentase 96,0%, sedangkan Ahli Materi 2 memberikan skor total 65 dengan nilai rata-rata 3,42 dan persentase 85,5%. Meskipun terdapat perbedaan skor antara kedua ahli, keduanya sepakat bahwa materi yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan yang sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Penilaian Kelayakan Produk dari Aspek Materi oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	Ahli 1				Ahli 2			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Kurikulum	Kesesuaian materi dengan CP				√				√
	Kesesuaian materi dengan TP				√				√
	Kesesuaian materi dengan P5			√				√	
Penyajian	Urutan penyajian materi				√				√

TARQIYAH

JURNAL PENDIDIKAN DAN LITERASI

Vol. 3, No. 2, Agustus 2025

ISSN: 2746-5934 (online)

<https://jurnal.stitmas.ac.id/index.php/tarqiyah>

Materi	terstruktur dengan baik		
	Informasi yang disajikan bersifat aktual dengan pengetahuan	√	√
	Penyajian materi sesuai dengan pendekatan konstruktivistik	√	√
	Penyajian materi tidak menimbulkan miskonsepsi	√	√
Isi Materi	Materi yang disajikan benar dan sesuai	√	√
	Cakupan kedalaman materi sesuai dengan perkembangan siswa	√	√
	Materi yang disajikan cukup memadai kebutuhan pengetahuan siswa	√	√
	Contoh yang disajikan sesuai dengan materi	√	√
Penggunaan	Keterbacaan tulisan teks	√	√
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa	√	√
	Kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran (audience)	√	√
	Penggunaan bahasa jelas dan tidak ambigu	√	√
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	√	√
Evaluasi	Kesesuaian latihan soal dengan perkembangan kognitif siswa	√	√
	Fase eksplorasi yang disajikan sesuai dengan konsep materi	√	√
	Kesesuaian pertanyaan dengan CP dan TP	√	√
Total Keseluruhan	73	65	
Nilai Rata-rata	3,84 (Sangat Layak)	3,42 (Sangat Layak)	
Persentase	96,0%	85,5%	

Pada aspek kurikulum dan penyajian materi, hasil penilaian menunjukkan bahwa materi telah selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta mendukung implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Urutan penyajian materi dinilai terstruktur dengan baik,

informasi yang disajikan bersifat aktual, dan pendekatan konstruktivistik telah diterapkan secara konsisten. Selain itu, penyajian materi dinilai tidak menimbulkan miskonsepsi, sehingga mampu membantu siswa membangun pemahaman yang benar dan sistematis terhadap konsep yang dipelajari. Selanjutnya, pada aspek isi materi, penggunaan bahasa, dan evaluasi, penilaian ahli menunjukkan hasil yang sangat positif. Materi dinilai benar, relevan, memiliki kedalaman yang sesuai dengan perkembangan siswa, serta cukup memadai untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan peserta didik. Contohnya yang disajikan juga dianggap relevan dan mendukung pemahaman materi. Dari sisi bahasa, tingkat keterbacaan, kejelasan, kesesuaian gaya bahasa dengan sasaran, serta ketiadaan ambiguitas dinilai sangat baik dan mudah dipahami siswa. Sementara itu, aspek evaluasi menunjukkan bahwa latihan soal dan fase eksplorasi telah sesuai dengan perkembangan kognitif siswa serta selaras dengan CP dan TP. Secara keseluruhan, hasil validasi ini menegaskan bahwa produk pembelajaran memiliki kualitas materi yang sangat baik dan siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa e-modul interaktif berbasis Instagram yang dikembangkan berada pada kategori baik hingga sangat layak, baik dari aspek desain, penyajian, keterlaksanaan, penggunaan bahasa, interaktivitas, maupun kesesuaian materi dengan kurikulum. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang dengan memperhatikan prinsip desain instruksional dan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta pendekatan konstruktivistik menunjukkan bahwa e-modul telah memenuhi prinsip alignment dalam pembelajaran, yaitu keselarasan antara tujuan, materi, dan evaluasi (Branch, 2009). Selain itu, penyajian materi yang sistematis dan tidak menimbulkan miskonsepsi sejalan dengan prinsip pembelajaran bermakna yang menekankan kejelasan konsep dan struktur pengetahuan.

Pemanfaatan Instagram sebagai basis e-modul interaktif terbukti mendukung pembelajaran yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Media sosial memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan belajar siswa melalui fitur visual, interaktif, dan kolaboratif (Greenhow & Lewin, 2019). Integrasi fitur-fitur seperti highlight materi, link bio, kuis interaktif, serta flipcard berbasis puzzle

menunjukkan penerapan pendekatan konstruktivistik, di mana siswa didorong untuk aktif membangun pengetahuan melalui eksplorasi, refleksi, dan pengalaman belajar mandiri. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky yang menekankan pentingnya lingkungan belajar dan media sebagai alat bantu (mediating tools) dalam proses konstruksi pengetahuan (Aziz et al., 2025).

Dari aspek interaktivitas dan evaluasi, hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul mampu menstimulasi kemandirian belajar, mengorganisir aktivitas belajar siswa, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penyediaan kuis berbasis Wordwall dan assessment digital melalui Google Form mendukung pembelajaran berbasis umpan balik (feedback-oriented learning) yang penting dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi (Hattie & Timperley, 2007). Selain itu, penggunaan media digital yang interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berkontribusi pada terciptanya pembelajaran yang lebih adaptif terhadap karakteristik generasi digital tanpa menghilangkan nilai-nilai substantif keislaman (Wiyono, 2025). Dengan demikian, temuan penelitian ini menegaskan bahwa integrasi media sosial berbasis pendekatan konstruktivistik merupakan strategi yang relevan dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di era digital.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa e-modul interaktif berbasis Instagram dengan pendekatan konstruktivistik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam telah memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan kategori baik hingga sangat layak, dengan nilai rata-rata dan persentase kelayakan yang tinggi pada seluruh aspek penilaian, meliputi desain, penyajian, keterlaksanaan, penggunaan bahasa, interaktivitas, kesesuaian kurikulum, kelayakan isi materi, serta evaluasi pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa e-modul yang dikembangkan telah sesuai dengan prinsip desain media pembelajaran digital dan selaras dengan tuntutan kurikulum, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital.

Selain itu, integrasi platform Instagram sebagai basis e-modul terbukti mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan mendorong kemandirian belajar siswa. Pemanfaatan fitur-fitur seperti highlight

materi, link bio, kuis interaktif, assessment digital, dan flipcard berbasis puzzle mendukung implementasi pendekatan konstruktivistik dengan memberikan ruang bagi siswa untuk mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Dengan demikian, e-modul ini tidak hanya layak digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga berpotensi menjadi alternatif inovatif dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital.

REFERENSI

- Ambarsari, Z. (2020). *Penggunaan Instagram Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Pada Era 4.0*. Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020.
- Andayani, Y., Sridana, N., Kosim, R., Setiadi, D., & Hadiprayitno, G. (2019). *Harapan dan Tantangan Implementasi Pembelajaran IPA dalam Konteks Kompetensi Keterampilan Abad 21 Di Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Edukasi Sumba (JES).
- Antasari, C., & Pratiwi, R. D. (2022). *Pemanfaatan Fitur Instagram Sebagai Sarana Komunikasi Pemasaran Kedai Babakkeroyokan Di Kota Palu*. KINESIK.
- Azzahra, F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Instagram Sebagai Alternatif Sumber Belajar Biologi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Azis, A., Hilmy, M., & Erawati, D. (2025). Integrasi Media dalam Pembelajaran: Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky: Media Integration in Learning: Vygotsky's Constructivism Approach. *Anterior Jurnal*, 24(3), 1-7.
- Branch, R. M., & Varank, I. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722, p. 84). New York: Springer.
- Fazriati, V., Khoerunisa, Y., Sopian, A. R., & Aeni, A. N. (2023). *Pengembangan EMOIN (E-Modul Interaktif) PAI untuk Pembentukan Akhlak Pe-serta Didik Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Greenhow, C., & Lewin, C. (2019). Social media and education: Reconceptualizing the boundaries of formal and informal learning. In *social media and education* (pp. 6-30). Routledge.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of educational research*, 77(1), 81-112.

- Humairah, E. (2022). *Penggunaan Buku Ajar ELEktroik (E-Book) Berbasis Flipbook Guna Mendukung Pembelajaran Daring Di Era Digital*. ProSiding Seminar Nasional BATCH 1.
- Hutahaean, L. A., Siswandari, & Harini. (2018). *Utilization of Interactive E-Module as a Learning Media in the Digital Age*. Proceedings of the National Seminar on Postgraduate Educational Technology UNIMED.
- Khafid, S. (2002). *Pengembangan Rancangan Pembelajaran dengan Pendekatan Konstruktivistik pada Mata Pelajaran Geografi*. Surabaya: Universitas PGRI Adi Buana.
- Khasnudin, D. (2021). *Komponen dan Karakteristik E-modul*. <https://www.dzikrikhasnudin.com/2021/02/komponen-dan-karakteristik-e-modul.html>, (Diakses pada tanggal 31 Desember 2023, pukul 21.44 pm).
- Magfiroh, A. U. (2023). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ips Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Berintegrasi Kahoot Untuk Siswa Kelas Iv Sd*. Surabaya: UNESA.
- Marto, H. (2020). *Modul Elektronik*. Seminar Nasional PAUD Holistik Inter-gratif.
- Mubaroq, H., & Hidayati, Y. N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Dan Facebook Dalam Pembentukan Budaya Alone Together Pada Kalangan Remaja Di Desa Ambulu Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo*. POPULIKA.
- Nasir, M. A. (2022). Teori Konstruktivisme Piaget : Implementasi dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis. *JSG: Jurnal Sang Guru*, 1(3), 215-223. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/jsg/index>
- Pratty, R. A. D. (2023). *Pengembangan Media E-Modul Interaktif Berbasis Self-Directed Learning Pada Materi Akidah Akhlak Kelas X Di Man 5 Bogor*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- PW, P. W. (2022). *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan Islam*. Jurnal Dirosah Islamiyah.
- Raqzitya, F. A., & Agung, A. A. G. (2022). *E-Modul Berbasis Pendidikan Karakter Sebagai Sumber Belajar IPA Siswa Kelas VII*. Jurnal EDUTECH UNDIKSHA.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*. Jurnal Pendidikan Sejarah.
- Rizaty, M. A. (2023). *Ada 116,16 Juta Pengguna Instagram di RI hingga Agustus 2023*. Data Indonesia.Id. <https://dataindonesia.id/internet/detail/ada-11616->
-

- juta-pengguna-instagram-di-ri-hingga-agustus-2023. (Diakses pada tanggal 03 Februari 2024).
- Setyowati, A. T. dan N. (2021). *Buku Siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Sugianti, Y. H. R. dan. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, S., & Chairunisa, E. D. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu (Sejarah) Kelas Vii Di Smp Negeri 15 Palembang*. Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah.
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Wiyono, M. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 1(1), 1-7.
- Yonatan, A. Z. (2023). *Pengguna Instagram Berdasarkan Rentang Usia 2023*. GoodStats.
<https://data.goodstats.id/statistic/agneszeanyayonatan/pengguna-instagram-berdasarkan-rentang-usia-2023-MEdzz>. (Diakses pada tanggal 03 Februari 2024).