



Penggunaan Modul Digital Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist

Maliana Julia Saputri

malianajuliasaputri@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Jasiah

jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Alamat: Islamic Center Complex Jl. G. Obos Palangka Raya City, Central Kalimantan, 73111

Korespondensi penulis: *malianajuliasaputri@gmail.com*

Abstrak. *In today's digital era, various kinds of digital platforms or education-based website pages are easily accessible so that they can be used to improve the quality of learning to be more varied and interactive. In addition, digital platform can also be used in developing digital teaching materials, one of which is the digital module teaching materials. The purpose of this article is to see if the use of Game-Based Learning-based Digital Module can increase students' activity in the subject of Al-Qur'an Hadist in the learning process at MTs Terpadu Berkah Palangkaraya. The method used in this study is Research and Development (R&D) with a 4D model. The results of this study show that there is an increase in student activity in the use of Game-Based Learning-based Digital Module as 95,8%.*

Keywords: *E- Modul, Game Based Learning, Al-Qur'an Hadist.*

Abstrak. Pada era digital saat ini, berbagai macam platform digital atau laman website berbasis Pendidikan yang mudah diakses sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih bervariasi dan interaktif. Selain itu, platform digital juga dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar yang bersifat digital salah satunya adalah bahan ajar Modul digital. Tujuan dari artikel ini adalah untuk melihat apakah penggunaan Modul Digital berbasis Game Based Learning dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist dalam proses pembelajaran di MTs Terpadu Berkah Palangkaraya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam penggunaan Modul Digital berbasis Game Based Learning sebesar 95,8%.

Kata Kunci: Modul Digital, Game Based Learning, Al-Qur'an Hadist.

PENDAHULUAN

Digitalisasi dalam Pendidikan merupakan suatu konsekuensi logis dari adanya perubahan zaman, sehingga adaptasi untuk bisa menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi mutlak dibutuhkan (Dewanti, 2020). Dalam hal ini, pemerintah mengeluarkan suatu kebijakan terkait digitalisasi sekolah untuk mendukung kegiatan belajar secara digital dengan menyediakan bahan ajar dalam jaringan agar dapat digunakan bersama oleh *stakeholder* pendidikan baik guru, siswa, sekolah, dan masyarakat. Kebijakan tersebut menekankan pada penggunaan sarana teknologi informasi berupa computer, tablet dan portal rumah belajar sebagai bantuan operasional sekolah kinerja yang mana regulasinya merujuk pada Permendikbud nomor 31 tahun 2019 keputusan mendikbud nomor 320/P/2019 (Dewanti, 2020).

Dalam hal ini, lembaga pendidikan sebagai wadah dalam membentuk generasi penerus bangsa, tidak hanya memelihara dan melestarikan tradisi masyarakat semata, akan tetapi harus mempresentasikan pola pendidikan yang mampu menjawab tantangan global. Dimana globalisasi merupakan realitas yang dinamis (Ajizah, 2021). Kemajuan teknologi mempunyai dampak yang

sangat luas, termasuk dalam bidang pendidikan. Sebagaimana yang dikutip oleh (Hasanuddin et al., 2022). Zubaidah dalam penelitiannya mendeskripsikan bahwa dalam menghadapi dunia digital, aspek literasi digital menjadi hal utama yang harus dikuasai peserta didik sebagai generasi pemimpin dimasa yang akan datang.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akan membantu meningkatkan mutu Pendidikan (Amarulloh et al., 2019). Hal yang senada juga diungkapkan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mempunyai dampak positif dan peluang yang besar untuk mengoptimalkan peningkatan mutu pendidikan, dimana perubahan berkembang secara pesat dan peserta didik diharuskan agar mampu mengimbangi serta memanfaatkan perubahan tersebut dengan sebaik mungkin (Gusty, 2020). Merujuk pada pernyataan tersebut, diperlukan adanya inovasi terhadap system pendidikan untuk mencapai efektivitas dan keberhasilan dalam proses pendidikan. Sistem pendidikan yang dimaksud meliputi pendidik, peserta didik, pembuat kebijakan, dan kurikulum yang kemudian disatukan menjadi sebuah system yang disebut teknologi Pendidikan (Akbar & Noviani, 2019). Dalam perkembangannya, teknologi mengubah Pendidikan konvensional menjadi pendidikan modern. Perkembangan ini tentu saja membawa perubahan yang positif, namun dalam waktu bersamaan, perubahan ini juga tidak luput dari sisi negatif. Oleh karena itu, diperlukan sumber daya manusia yang mumpuni untuk mengelola teknologi dengan tepat sebagai media atau alat untuk meningkatkan mutu pendidikan, sehingga fungsi dari teknologi Pendidikan dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin, terutama untuk membantu melancarkan proses pembelajaran (Sumartini, 2021).

Transformasi pendidikan menuju digitalisasi merupakan proses yang bertujuan untuk meningkatkan suatu institusi dengan memicu perubahan signifikan pada tool melalui kombinasi teknologi informasi, komputasi, komunikasi, dan konektivitas, umumnya terjadi di semua bidang kehidupan. Hari ini, semua orang sangat bergantung pada teknologi digital dalam mengubah cara, tawaran dan solusi untuk menangani dan mengelola berbagai perubahan dan hambatan struktural dan budaya (Vial, 2021). Sehingga, teknologi menjadi kunci bagi manusia untuk tetap mempertahankan aktivitas kehidupan termasuk mempertahankan aktivitas pendidikan.

Pada era digital saat ini, berbagai macam platform digital atau laman website berbasis Pendidikan yang mudah diakses sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih bervariasi dan interaktif. Selain itu, platform digital juga dapat digunakan dalam mengembangkan bahan ajar yang bersifat digital salah satunya adalah bahan ajar Modul digital. Modul digital dan Modul cetak terdapat kesamaan tujuan, yaitu dapat digunakan belajar secara mandiri adapun yang membedakan adalah dalam penyajiannya yang diakses melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, handphone (HP), maupun tablet. Modul digital adalah modul dalam bentuk digital yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronik digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran (Syahputri & Dafit, 2021).

Modul digital dapat dikembangkan lebih menarik dengan penyajian materi yang ilustratif bersifat relevan dan kontekstual sehingga mudah dipahami. Selain daripada bentuk penyajian yang disusun sedemikian rupa maka modul digital dapat diintegrasikan sebuah permainan berbasis website yang bersifat edukasi. Hal ini sesuai dengan pembelajaran yang berbasis permainan atau disebut Game based learning yang dapat memberikan pengalaman belajar bermakna mampu meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan sehingga mempengaruhi minat peserta didik. Game based learning memiliki efek yang signifikan dalam proses belajar mengajar atau proses pelatihan, karena dapat meningkatkan motivasi dan performa siswa dengan cara meningkatkan ketertarikannya terhadap pembelajaran yang dimodelkan.

Game-based learning juga memiliki kelebihan untuk meningkatkan keaktifan siswa serta kualitas kegiatan pembelajaran, khususnya dalam kegiatan belajar materi infak dan sedekah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadist di kelas VIII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya, ditemukan bahwa sekolah pada dasarnya sudah memberikan buku Tema kepada peserta didik. Namun, materi dalam buku tersebut kurang lengkap dan sesuai dengan kontekstual. Sehingga peserta didik cenderung menjadi pasif dalam pembelajaran dikarenakan sulit memahaminya. Sumber belajar perlu menampilkan materi pembelajaran melalui media game interaktif, animasi, dan media elektronik yang menarik. Sumber belajar harus menjadi bagian dari proses pembelajaran (Febrian et al., 2023). Selain itu, sistem pembelajaran harus memodernisasi dengan teknologi dalam prosesnya. Oleh karena itu, dengan adanya permasalahan ini peneliti tertarik ingin melakukan penelitian tentang "Penggunaan Modul Digital Berbasis Game Based Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist." Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.

KAJIAN TEORITIS

Modul adalah perangkat bahan ajar yang dapat membantu guru untuk menyediakan lingkungan belajar yang dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Modul dapat didefinisikan sebagai bahan ajar yang dirancang dan dikemas secara struktural dan sistematis berpegangan pada kurikulum yang ada. Sehingga siswa bisa mempelajarinya secara mandiri. Modul digambarkan sebagai sumber belajar yang mengutamakan partisipasi aktif pembelajaran siswa. Penggunaan bahan ajar sangat perlu bagi pengajar dan peserta didik selama proses pembelajaran. Materi ajar sangat penting untuk memaksimalkan hasil belajar. Bahan ajar sangat diperlukan bagi pengajar dan peserta didik. Ketiadaan bahan ajar akan menghambat pelaksanaan proses pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan dikembangkannya bahan ajar adalah sesuatu yang sangat signifikan (Haryanti et al., 2020).

Orang-orang sangat termotivasi untuk membuat sesuatu yang baru, seperti bahan ajar, karena perkembangan teknologi yang pesat. Banyak inovasi yang dilakukan untuk bahan ajar, salah satunya adalah transformasi dari modul cetak menjadi modul elektronik. E-Modul memaparkan bahan ajar secara sistematis dan didalam format digital yang urut dan memiliki media audio, visual, dan audio-visual yang dapat dirasakan siswa selama kegiatan belajar. Penggunaan modul digital pada pembelajaran termasuk penyelesaian inovatif yang dianggap bisa menyelesaikan masalah yang ada pada aktivitas pembelajaran. Penggunaan modul digital selaras dengan target pembelajaran digital, yaitu untuk menciptakan kondisi dan lingkungan pembelajaran baru di mana pengajaran konvensional tidak lagi diperlukan.

Game merupakan hal yang banyak disenangi oleh peserta didik, dan game edukasi merupakan salah satu cara agar dapat menjadikan pembelajaran menjadi menarik. Game edukasi dapat menjadi media yang menyenangkan mengasikan dan menyebabkan kecanduan di dalam pembelajaran. Game Based learning merupakan salah satu metode pembelajaran interaktif menjadikan siswa memiliki keinginan untuk memecahkan masalah yang diberikan dari seorang guru dengan berbasis permainan. Metode pembelajaran Game Based Learning apabila di padukan dengan modul digital yang mampu mengoptimalkan pembelajaran disekolah. Menurut analisis Waldopo menunjukkan bahwa format pembelajaran yang paling disukai guru dan siswa dalam pembelajaran adalah media pembelajaran game edukasi dan tutorial. Game mencari

jawaban disini juga merupakan game yang dapat menunjang pembelajaran PAI pada siswa kelas VIII karena dengan mencari jawaban dan menentukan jawaban, siswa diharapkan mampu mengimplementasikan apa yang dibaca dan dipelajari sehingga dapat menyesuaikan dengan soal yang ada dan dengan pembelajaran ini

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Research & Development (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan modul digital yang layak dan praktis. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D. Model 4D terdiri dari empat tahap yaitu: mendefinisikan (*define*), merancang (*design*), mengembangkan (*develop*) dan menyebarluaskan (*disseminate*). Instrumen yang digunakan adalah angket validasi ahli dan respon siswa. Data yang terkumpul diolah dengan menggunakan Microsoft Excel untuk menghitung rata-rata validasi kelayakan produk dari ahli dan rata-rata angket respon siswa untuk mengukur tingkat kepraktisan produk. Penelitian ini dilakukan di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 tepatnya pada bulan Oktober. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. Penelitian ini memerlukan validator yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Data kualitatif yang divalidasi oleh para ahli diubah menjadi data kuantitatif menggunakan skala Likert dan skor diberikan pada setiap pernyataan. Setelah mendapat skor, dihitung rata-rata skor penilaian validasi ahli menggunakan rumus:

$$Va = \frac{Tsp}{Tsh} \times 100\%$$

Dengan keterangan Va adalah Validasi ahli, Tsp adalah Total skor yang diperoleh, dan Tsh adalah Total skor yang diharapkan. Setelah diperolehnya nilai dari validasi ahli, kriteria validitas kemudian bisa ditinjau berdasarkan tabel 1.

Nilai	Tingkat Validitas
$80\% < Va \leq 100\%$	Sangat valid dan bisa digunakan
$60\% < Va \leq 80\%$	Valid dan bisa digunakan
$40\% < Va \leq 60\%$	Cukup valid dan bisa digunakan dengan revisi
$20\% < Va \leq 40\%$	Kurang valid dan dianjurkan tidak digunakan
$Va \leq 20\%$	Tidak valid dan tidak bisa digunakan

Tabel 1. Kriteria Validitas Produk

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peningkatan keaktifan siswa melalui penggunaan modul digital berbasis Game Based Learning dengan menggunakan aplikasi canva untuk materi

hadits tentang infak dan sedekah di jalan Allah SWT. Salah satu keunggulan yang dimiliki oleh modul elektronik ialah dapat diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun, hanya dengan menggunakan perangkat elektronik seperti gawai, peserta didik dapat mengakses modul elektronik (e-modul)(Anandari et al., 2019). Penggunaan modul elektronik (e-modul) juga memberikan manfaat bahwa proses pembelajaran tidak lagi bergantung pada instruktur sebagai satu-satunya sumber informasi. Selain membuat modul digital untuk pembelajaran, peneliti juga mau menilai kelayakan dan kepraktisan modul digital yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah hasil dari penelitian dan pengembangan menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu mendefinisikan (define), merancang (design), mengembangkan (develop) dan menyebarluaskan (disseminate):

1. Tahap Pendefinisian (define)

Tahap pendefinisian membantu untuk menentukan serta mendefinisikan kebutuhan di dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah. Langkah awal yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh peserta didik adalah dengan mengidentifikasi masalah yang menjadi kendala bagi peserta didik dalam optimalisasi proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan dalam memilih komponen materi, latihan/tugas dan uji kompetensi yang akan diberikan kepada peserta didik. Selain melakukan analisis terhadap peserta didik, dilakukan identifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik, memperhatikan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Tahap ini melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Tahapan analisis dilakukan dengan mewawancarai guru dan siswa serta mengumpulkan materi yang relevan dari kurikulum dan referensi online. Dari hasil analisis, disusunlah rumusan tujuan pengembangan media pembelajaran modul digital berbasis Game Based Learning (GBL), untuk meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan literasi digital siswa, dan mempermudah pemahaman materi.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap berikutnya adalah tahap perancangan modul. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang modul agar sesuai dengan prinsip-prinsip penyusunan modul dan kriteria modul yang baik. Secara rinci meliputi: pemilihan media (media selection), pemilihan format (format selection), dan penyusunan materi, soal tes serta desain navigasi dan tata letak. Perancangan modul sesuai dengan indikator dan tujuan yang ada dalam kurikulum. Materi diatur sesuai tujuan untuk membantu siswa memahami materinya. Penyampaian materi diatur agar tidak terlalu rumit dan terstruktur sedemikian rupa sehingga menjadikan materi lebih menarik. Untuk membuat modul digital yang menyenangkan, peneliti menggunakan animasi yang menarik dan cocok untuk dijadikan bahan ajar.

Materi yang akan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar ini adalah materi Infak dan Sedekah di jalan Allah SWT., pemilihan materi ini telah disesuaikan dengan bab ke-3 dalam pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VIII, dan berdasarkan apa yang telah di observasi di sekolah bahwa materi ini cukup ringan namun mempunyai makna yang mendalam bagi peserta didik, yang mana pada bab ini banyak hal yang perlu di mengerti dengan baik oleh peserta didik dalam pengamalan kehidupan sehari-hari. Penulis memiliki harapan dengan mengangkat

materi ini dapat membantu meningkatkan kesadaran dan kebiasaan peserta didik untuk berinfak dan bersedekah.

Dalam konteks ini, peneliti membuat lembar validasi untuk menilai kelayakan modul digital yang dikembangkan. Angket validasi diisi oleh ahli media dan ahli materi. Selain itu, kami membagikan angket respon kepada siswa untuk mengetahui respon dan tingkat kepraktisan setelah menggunakan modul digital pada pembelajaran. Gambar 1 menunjukkan desain modul digital berbasis game based learning menggunakan canva.



Gambar 1. Desain Modul Digital Berbasis Game Based Learning

3. Tahapan Pengembangan (Develop)

Tahap berikutnya yaitu tahap develop artinya mengembangkan. Model 4D ini melibatkan implementasi desain produk, yaitu modul digital. Pada tahap perancangan, kami membuat dan mengimplementasikan animasi sesuai dengan tujuan pengembangan modul pembelajaran digital berbasis game based learning sebagai produk. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli (validator dan praktisi lapangan) dan uji coba kepada peserta didik. Validasi ahli ini berfungsi untuk melakukan validasi konten materi dalam e-modul sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk. Pada penelitian ini ahli media melakukan validasi kelayakan media pembelajaran berupa modul digital interaktif. Aspek yang akan dinilai Antara lain tampilan, kualitas isi, dan animasi. Hasil penilaian ahli media ditunjukkan pada Tabel 2.

No.	Aspek	Total Skor	Keterangan
1.	Desain Sampul	27	

2.	Desain Isi	40	Media Sangat Valid untuk digunakan
3.	Penggunaan Modul Digital	20	
Total		87	
Persentase		87 %	

Tabel 2. Hasil Validasi Uji Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi yang tersaji pada tabel 2, ahli media mengklasifikasikan persentase sebesar 87% masuk pada kategori “sangat valid”.

Begitupun Ahli materi juga melakukan validasi untuk mengevaluasi kelayakan materi pada produk yang akan digunakan. Adapun aspek yang dinilai meliputi Kesesuaian dengan KI dan KD, isi materi, dan keakuratan materi. Pada Tabel 3 menunjukkan hasil penilaian ahli materi.

No.	Aspek	Total Skor	Keterangan
1.	Penyajian Materi	30	Media Sangat Valid untuk digunakan
2.	Isi Materi	35	
3.	Komponen Pengetahuan	15	
Total		80	
Persentase		80 %	

Tabel 3. Hasil Validasi Uji Ahli Materi

Berdasarkan hasil nilai validasi yang tertera pada tabel 3, ahli materi memberikan persentase sebesar 80 % yang masuk dalam kategori “Sangat Valid”. Setelah media dirancang, maka dilakukan uji coba dikelas dengan melibatkan 18 siswa yang dibagi menjadi 4 kelompok. Dalam uji coba ini digunakan game open the box yang dimana dirancang untuk memperdalam pemahaman peserta didik mengenai infak dan sedekah.



Peserta didik diminta untuk memilih salah satu box untuk dibuka agar masing-masing dari perwakilan kelompok yang maju kedepan bisa menjawab pertanyaan yang ada di box, sedangkan anggota kelompoknya membantu menjawab apabila teman perwakilannya tidak bisa menjawab pertanyaan di box tersebut. Box yang terdapat lencana disampingnya memiliki nilai yang lebih tinggi dari box yang biasa.

Setelah menyelesaikan pembelajaran selesai dilakukan, selanjutnya adalah memberikan kuesioner yang dapat diisi siswa untuk mengetahui keaktifan siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan Modul digital berbasis Game Based Learning pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist dan dilanjutkan dengan menghitung hasil presentase dari kuesioner yang telah diisi pada tabel 4. Sedangkan gambar 2 menunjukkan dokumentasi kegiatan pengisian kuesioner oleh peserta didik.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Pengisian Angket

No	Indikator	Iya	Tidak	Persentase
1.	Modul digital berbasis game based learning menarik perhatian siswa	14	4	83,3%
2.	Modul digital berbasis game based learning membuat siswa terlibat dalam pemecahan masalah	16	2	91,7%
3.	Modul digital berbasis game based learning meningkatkan partisipasi siswa dalam diskusi kelompok	15	3	87,5%
4.	Modul digital berbasis game based learning memotivasi siswa untuk bertanya kepada teman	13	5	79,2%
5.	Modul digital berbasis game based learning mendorong siswa dalam berlatih menilai kemampuan diri mereka	14	4	83,3%
6.	Modul digital berbasis game based learning mendorong siswa dalam berlatih memecahkan masalah	17	1	95,8%
7.	Modul digital berbasis game based learning membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan	18	0	100%

Tabel 4. Hasil presentase kuesioner keaktifan siswa

Dari tabel 4 menunjukkan bahwa Modul digital berbasis Game Based Learning dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hasil uji coba kelayakan modul digital melibatkan siswa kelas VIII MTs Terpadu Berkah Palangka Raya menunjukkan respon sangat positif. Sebanyak 95,8% siswa setuju bahwa mereka merasa senang menggunakan Modul digital berbasis Game Based Learning, dan merasa media ini membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, 91,7% siswa menyatakan keinginan menggunakan Modul digital berbasis Game Based Learning dan merasakan pengalaman belajar lebih seru dibandingkan metode biasanya.

Selanjutnya, Modul digital berbasis Game Based Learning ini memotivasi peserta didik untuk bertanya kepada teman karena game yang disediakan membuat siswa merasa lebih antusias dan ingin tahu lebih banyak. Media ini juga memfasilitasi siswa dalam mencari informasi dengan lebih mudah. Di sisi lain, media Modul digital berbasis Game Based Learning meningkatkan partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok, yang tercermin dari banyaknya peserta didik yang aktif berinteraksi untuk menjawab soal bersama kelompok mereka. Media ini juga mendorong peserta didik untuk menilai kemampuan diri mereka, karena mereka mendapatkan umpan balik secara langsung dari hasil permainan. Secara keseluruhan, Modul digital berbasis Game Based Learning memfasilitasi peserta didik dalam berlatih memecahkan masalah dan menerapkan informasi yang diperoleh, yang berdampak pada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi.

4. Tahapan Penyebaran (Disseminate)

Tahap akhir dari pengembangan modul digital ini adalah Sebarannya dibatasi hanya kepada pengajar dan peserta didik. Tujuan utama dari penyebaran ini berfungsi untuk mendapatkan saran dan feedback yang berharga terhadap modul yang ditingkatkan. Modul elektronik, atau biasa dikenal e-modul akan dipublikasikan dalam format SWF HTML dan dapat dibagikan kepada siswa melalui aplikasi online pendukung pembelajaran seperti WhatsApp dan E-Mail(Sa'diyah, 2021). Media pembelajaran disalurkan oleh peneliti ke salah satu sekolah yaitu MTs Terpadu Berkah Palangkaraya.

KESIMPULAN

Penggunaan Modul Digital berbasis Game Based Learning dalam meningkatkan Keaktifan siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist ini dilaksanakan melalui 4 tahap yakni Define, Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Berdasarkan evaluasi para ahli, pengembangan modul digital berbasis Game Based Learning ini telah menunjukkan tingkat validitas dan kelayakan yang sangat baik, serta mendapatkan tanggapan yang sangat positif. Pemakaian modul digital ini sangat efektif untuk pembelajaran di kelas untuk meningkatkan keaktifan siswa. Penggunaan modul digital ini dapat terus dilakukan untuk menciptakan berbagai variasi game yang menarik. Evaluasi yang berkelanjutan terhadap keefektifan modul ini sangat penting untuk memastikan bahwa modul tersebut dapat terus ditingkatkan dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Melalui evaluasi, kita dapat memperoleh data yang lebih akurat tentang kapasitas peserta didik dalam menguasai materi yang disampaikan, sehingga dapat dilakukan perbaikan-perbaikan yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajjazah, I. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan : Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Teknologi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(1), 25–36.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Amarulloh, A., Surahman, E., & Meylani, V. (2019). Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v1i1.977>
- Anandari, Q. S., Kurniawati, E. F., Marlina, Piyana, S. O., Melinda, L. G., Meidiawati, R., & Fajar, M. R. (2019). Development of Electronic Module: Student Learning Motivation Using the Application of Ethnoconstructivism-Based Flipbook Kvisoft. *Jurnal Pedagogik*, 06(02), 416–436.
- Dewanti, A. K. (2020). *Efektifitas Program Digitalisasi Sekolah. In Bhirawa(P. 4)*.
- Febrian, V. R., Khairat, A., Fazis, M., & Husnani, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book pada Mata Kuliah Manajemen Strategi. *Manazhim*, 5(1), 374–385. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i1.2959>
- Gusty, et al. (2020). *Belajar Mandiri Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi ovid-19: Konsep, Strategi, Dampak Dan Tantangan*.
- Haryanti, D., Septiana, N., Lestariningsih, N., & Lestariningsih, N. (2020). Pengembangan Modul Terintegrasi Keislaman Materi Sistem Reproduksi Kelas IX SMPN 4 Katingan Kuala. *Journal of Biology Learning*, 2(1), 33–40. <https://doi.org/10.32585/.v2i1.561>
- Hasanuddin, H., Puryadi, P., & Jayadi, A. (2022). Analisis Kesiapan Digitalisasi Sekolah Jenjang SMP di Kabupaten Sumbawa Barat. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 8(1), 1–13. <https://doi.org/10.35326/pencerah.v8i1.1855>
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.561>
- Sumartini, N. W. E. (2021). Memanfaatkan Digitalisasi Pendidikan dalam Pengembangan Potensi Siswa. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya, No. 3, 1*, 135.
- Syahputri, I., & Dafit, F. (2021). Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas 3 SDN 029 Pekanbaru. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 671–686. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1081>
- Vial, G. (2021). Understanding digital transformation. *Managing Digital Transformation*, 13–66. <https://doi.org/10.4324/9781003008637-4>