

PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS HEYZINE PADA MATERI JUAL BELI DAN LARANGAN RIBA KELAS VII SMP

Received: Nov 17th 2025Revised: Dec 02th 2025Accepted: Jan 15th 2026**Fatma Izzatun Najwa¹, Jasiah²**najwafatma45@gmail.com, jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

Abstract : This research aims to develop a Heyzine-based e-module on the legal material of buying and selling and prohibiting usury for grade VII junior high school students as an interactive and easily accessible digital learning medium. The research approach uses Research and Development with the ADDIE model which is limited to three stages, namely analysis, design, and development. The development process includes preparing materials, creating illustrations, integrating multimedia, as well as designing interactive exercises and evaluations. The feasibility of the e-module was assessed by four validators, consisting of two media experts and two material experts. The validation results showed that media experts gave a feasibility score of 96.92% with a very feasible category, while material experts gave a score of 97.50% with a very feasible category. The findings confirm that the e-module has met quality standards in terms of media presentation and content accuracy, so that it is ready to be used as an alternative learning resource in learning Islamic Religious Education on fiqh muamalah material.

Keywords: E-module, Heyzine, Islamic Religious Education

¹ Universitas Islam Negeri Palangka Raya

² Universitas Islam Negeri Palangka Raya

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi bagian penting dalam menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik³. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan bangsa. Di Indonesia, peningkatan kualitas pendidikan menjadi prioritas dapat dilihat melalui peluncuran kebijakan merdeka belajar oleh kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi, yang mendorong terciptanya pembelajaran yang fleksibel, inovatif, dan berpusat pada peserta didik⁴. Namun, implementasi teknologi pada tingkat satuan pendidikan masih belum optimal. Banyak pendidik menghadapi kendala dalam merancang media pembelajaran digital karena keterbatasan kompetensi teknologi maupun kurangnya sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik⁵. Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada rendahnya kemauan guru, tetapi pada kurang tersedianya media digital yang praktis, menarik, dan mudah digunakan sehingga mampu mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna bagi peserta didik.

Perkembangan teknologi turut memengaruhi seluruh proses pembelajaran di sekolah dan menjadi tantangan bagi setiap mata pelajaran dalam menyesuaikan cara penyajian materinya, termasuk pada pembelajaran pendidikan agama islam (PAI). Sebagai mata pelajaran yang mengintegrasikan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, PAI juga bertujuan membekali peserta didik agar tidak hanya memahami ajaran agama secara teoritis, tetapi juga mampu mengamalkannya sesuai nilai-nilai islam⁶. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran PAI seharusnya memberi ruang bagi pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Namun, di banyak sekolah, praktik pembelajaran pai masih cenderung menggunakan metode ceramah dan

³ Akbar Iskandar et al., *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan* (Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023).

⁴ Elisa Rosa et al., "Inovasi Model Dan Strategi Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Inovasi Model Dan Strategi Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka," *Journal of Education Research* 5, no. 3 (2024): 2608–17.

⁵ Supardi Supardi et al., "Transformasi Pendidikan Era Globalisasi: Inovasi Kurikulum, Teknologi, Peran Guru, Dan Fokus Pengembangan Potensi Siswa," *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 5, no. 1 (2025): 258–65.

⁶ A Moh Suryadinata, *Metode Khusus Pendidikan Agama Islam* (Ruang Karya Bersama, 2025).

hafalan, sehingga interaksi belajar menjadi terbatas dan kurang variatif. Kondisi ini semakin terlihat pada peserta didik jenjang sekolah menengah pertama yang berada pada tahap perkembangan fisik dan psikologis yang pesat⁷, sehingga mereka membutuhkan pembelajaran yang lebih kreatif, visual, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, materi seperti hukum jual beli dan larangan riba akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media digital yang menarik, mudah diakses, dan mampu mendukung pengalaman belajar yang interaktif.

Materi yang memiliki urgensi tinggi dalam pembelajaran PAI pada jenjang sekolah menengah pertama salah satunya adalah hukum jual beli dan larangan riba. Urgensi tersebut tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan peserta didik memahami transaksi ekonomi di era digital, tetapi juga dilatarbelakangi oleh realitas sosial bahwa praktik riba sering dianggap wajar dan tidak menimbulkan masalah. Banyak masyarakat masih menyamakan riba dengan keuntungan dagang atau bunga bank serta memandangnya sebagai hal yang legal dan lazim, tanpa menyadari dampak sosial maupun spiritual yang dapat ditimbulkannya⁸. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penanaman pemahaman sejak dini mengenai prinsip-prinsip muamalah agar peserta didik memiliki landasan moral yang kuat dalam bermuamalah dan mampu membedakan praktik ekonomi yang sesuai syariat dengan yang tidak. Namun, karakter materi yang cenderung abstrak dan teoretis sering membuat siswa mengalami kesulitan memahami esensinya, terutama ketika disampaikan tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mudah digunakan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran digital interaktif yang mampu menghubungkan konsep muamalah dengan realitas kehidupan peserta didik dan membantu mereka memahami hukum jual beli serta larangan riba secara lebih mendalam.

Kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif sejalan dengan temuan berbagai penelitian sebelumnya. Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa e-modul berbasis *heyzine* telah banyak dikembangkan dan dinilai layak, praktis, serta efektif membantu proses pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan. Penelitian ismail (2023) menemukan bahwa e-modul pai berbasis canva dan *heyzine* dinyatakan

⁷ Dina Nabilatul Azmi et al., "Pengertian Perkembangan Dan Pertumbuhan Anak Usia SMP Ditinjau Dari Pemahamannya Terhadap Pembelajaran IPA," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27171–76.

⁸ Moh Nabhan Abror and Achwan Baharuddin, "Penerapan Prinsip Anti Riba Dalam Hukum Syari'ah: Studi Komparatif Antara Teks Al-Qur'an Dan Praktik Ekonomi Modern," *El-Adabi: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (2025): 67–92.

valid dan sangat praktis digunakan oleh pendidik maupun peserta didik⁹. Temuan serupa juga terlihat pada penelitian puspa dkk. (2024) yang mengembangkan e-modul berbantuan *heyzine* dengan fitur materi, gambar, video, dan kuis, serta memperoleh validasi ahli yang sangat tinggi serta respons positif dari guru dan siswa¹⁰. Namun demikian, beberapa penelitian juga menunjukkan adanya kelemahan, misalnya hasil penelitian wahyuningtyas dkk. (2024) yang menegaskan bahwa sebagian e-modul *heyzine* masih menyerupai bahan ajar cetak dan belum memanfaatkan elemen interaktivitas secara maksimal¹¹. Di sisi lain, hasil telaah penulis menunjukkan bahwa fokus pengembangan e-modul *heyzine* pada penelitian-penelitian sebelumnya masih didominasi materi umum dan hanya sedikit yang mengembangkan e-modul untuk mata pelajaran pai. Hingga kini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan e-modul berbasis *heyzine* pada materi hukum jual beli dan larangan riba, sehingga membuka ruang bagi penelitian ini untuk menghadirkan media pembelajaran pai yang lebih kontekstual dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dengan nilai-nilai pendidikan agama islam, khususnya dalam konteks fikih muamalah. Penggunaan platform *heyzine* tidak hanya menyajikan materi secara digital, tetapi juga menghadirkan interaktivitas melalui penyematan video, foto ilustrasi praktik, serta navigasi internal berbasis hyperlink yang memungkinkan peserta didik berpindah langsung ke halaman materi, contoh, atau latihan tanpa harus menelusuri halaman secara manual. Selain itu, bentuk penyajian multimedia dalam e-modul ini selaras dengan *cognitive theory of multimedia learning* yang dikemukakan oleh mayer, yang menegaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal secara terarah karena dapat mendukung proses pengolahan informasi di otak¹².

⁹ Hajar Ismail, "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Dan Heyzine Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Palopo" (IAIN PALOPO, 2023).

¹⁰ Andrea Tiara Puspa, Elly Sukmanasa, and Rini Sri Indriani, "Pengembangan E-Modul Berbantuan Heyzine Pada Materi Kini Aku Menjadi Lebih Tertib," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 03 (2024): 375–85.

¹¹ Aisyah Irani Wahyuningtyas et al., "Pengembangan E-Modul Roti Tawar Berbasis Heyzine Flipbooks Untuk Siswa SMK Kuliner," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 3 (2024): 2325–31.

¹² Herman Dwi Surjono, "Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan" (Yogyakarta: UNY press, 2017).

Relevansi pendekatan ini semakin kuat dalam pembelajaran pai karena materi keislaman tidak hanya menuntut penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pembentukan sikap dan perilaku peserta didik yang selaras dengan nilai-nilai islam¹³. Dengan demikian, e-modul berbasis *heyzine* yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan tidak hanya memperkuat pemahaman siswa mengenai hukum jual beli dan larangan riba, tetapi juga membantu menumbuhkan kesadaran moral dan spiritual dalam bermuamalah sesuai prinsip syariah. Penelitian ini diproyeksikan memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai keislaman serta menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menyajikan pembelajaran pai yang lebih kontekstual, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Berlandaskan analisis kebutuhan, teori pembelajaran multimedia, dan karakteristik materi fikih muamalah, penelitian ini difokuskan untuk menghasilkan e-modul berbasis *heyzine* pada materi hukum jual beli dan larangan riba bagi siswa kelas vii smp yang layak digunakan dan berpotensi mendukung peningkatan pemahaman religius peserta didik dalam konteks pembelajaran modern.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dipilih sebagai pendekatan dalam penelitian ini, digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menilai kelayakan atau kualitas produk tersebut¹⁴. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ini dipilih karena memiliki alur yang sistematis, mudah diterapkan, serta dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran yang optimal dari segi efektivitas dan efisiensi¹⁵. Namun, pada penelitian ini tahapan *implementation* dan *evaluation* tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan sumber daya penelitian. Berikut disajikan diagram model ADDIE yang diterapkan dalam pengembangan e-modul berbasis *heyzine*:

¹³ murdianto, *Pendidikan Karakter Islami : Membangun Generasi Berakhlak Mulia Di Era Digital* (Lembaga Ladang Kata, 2024).

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (CV Alfabeta, 2022).

¹⁵ Bambang Sigit Widodo, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Sistematis & Komprehensif*, Elga Media (Elga Media, 2021).



Gambar 1. Tahapan Pengembangan E-modul Berbasis *Heyzine*

Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penilaian berupa lembar validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Instrumen validasi ahli media menilai aspek desain tampilan, penyajian materi, interaktivitas, kegunaan, serta kebermanfaatan. Sementara itu, instrumen validasi ahli materi menilai aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, kegrafikan, dan kebermanfaatan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis kuantitatif deskriptif. Skor dari setiap validator dikonversi ke dalam bentuk persentase (%) untuk menentukan tingkat kelayakan e-modul dengan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Total nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai ideal}} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Persentase

Tingkat kelayakan ditentukan dengan merujuk pada kriteria yang telah ditetapkan. Adapun kriteria tersebut disajikan pada tabel berikut :

Tabel 1. Kriteria Kelayakan E-Modul berbasis *Heyzine*

No	Skor dalam Persen (%)	Kriteria Kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21 - 40%	Tidak Layak
3	41 - 60%	Cukup Layak
4	61 - 80%	Layak
5	81 -100%	Sangat Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul berbasis *heyzine* pada materi hukum jual beli dan larangan riba sebagai inovasi media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara lebih interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Adapun hasil temuan dalam tahapan ADDIE untuk pengembangan e-modul berbasis *heyzine* adalah sebagai berikut :

ANALYSIS

Analisis merupakan tahap awal yang krusial dalam pengembangan e-modul berbasis *heyzine*, dengan tujuan utama menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik. Pada tahap ini, analisis difokuskan pada kurikulum PAI kelas VII untuk menentukan materi yang paling tepat dikembangkan. Berdasarkan capaian pembelajaran PAI fase D¹⁶, materi hukum jual beli dan larangan riba dipilih karena memiliki kedekatan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik yang mulai mengenal aktivitas ekonomi sederhana. Berbagai kajian juga menunjukkan rendahnya pemahaman masyarakat terhadap hukum jual beli dan larangan riba dalam islam sehingga banyak yang tidak menyadari perbedaan antara riba dan keuntungan jual beli¹⁷. Praktik yang sebenarnya dilarang ini sering dianggap wajar, padahal dalam islam hukumnya jelas haram¹⁸. Kondisi tersebut menegaskan pentingnya memberikan pemahaman yang lebih terarah dan mendalam kepada peserta didik sejak dini agar mereka mampu memahami dan mempraktikkan muamalah yang sesuai dengan syariat islam.

Menindaklanjuti urgensi materi tersebut, analisis berikutnya diarahkan pada karakteristik peserta didik dan kebutuhan media pembelajaran. Berdasarkan kajian mengenai perkembangan siswa SMP, peserta didik pada jenjang ini membutuhkan penyajian materi yang runtut serta dukungan multimedia untuk membantu memahami konsep yang bersifat abstrak¹⁹, termasuk konsep riba yang sering disalahpahami. Literatur mengenai pembelajaran digital juga menunjukkan bahwa siswa saat ini lebih responsif terhadap penggunaan media elektronik karena memberikan kesempatan belajar mandiri serta akses informasi yang lebih fleksibel²⁰. Hal ini menunjukkan perlunya media digital yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menyediakan

¹⁶ Kementerian Agama Republik Indonesia, "Capaian Pembelajaran PAI Dan Bahasa Arab," *Mushaf Aisyah Al-Qur'an Dan Terjemah*, vol. 2024, 2024.

¹⁷ M Ikhsan Nur Effendi, "Integrasi Materi Fikih Jual Beli Dalam Pembelajaran Fikih Untuk Membentuk Kesadaran Ekonomi Siswa Madrasah Aliyah," *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 1, no. 6 (2023): 48–58.

¹⁸ Mohammad Sholih, "Larangan Riba, Bunga Dan Bahaya Riba Perspektif Ekonomi Islam," *Jurnal Alsyirkah (Jurnal Ekonomi Syariah)* 21, no. 1 (2020): 1–9.

¹⁹ Fatimatus Zahro, Siti Latifa Syahda, and Lailatun Ni'mah, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di SMP Namira," *Journal of Islamic Education and Pedagogy* 2, no. 01 (2025): 69–77.

²⁰ Sepling Paling et al., *Media Pembelajaran Digital* (Tohar Media, 2024).

alur pembelajaran yang jelas, terorganisasi, dan diperkuat dengan ilustrasi atau contoh situasi yang relevan.

Upaya untuk merealisasikan kebutuhan tersebut, dilakukan pemilihan platform yang mampu memfasilitasi penyajian materi secara sistematis dan interaktif. Heyzine dipilih karena mendukung pengembangan e-modul dalam format flipbook digital yang memungkinkan penataan konten secara interaktif dan terstruktur²¹. Fitur seperti tautan, video, dan navigasi halaman dapat diintegrasikan dengan mudah, sehingga materi dapat disajikan secara lebih komprehensif tanpa memerlukan kemampuan teknis yang rumit. Tampilan yang menyerupai buku cetak namun tetap fleksibel diakses melalui berbagai perangkat menjadikan heyzine sejalan dengan kebutuhan pembelajaran digital saat ini. Dengan karakteristik tersebut, heyzine dianggap sesuai untuk mencapai tujuan pengembangan e-modul PAI yang interaktif, mudah digunakan, dan mendukung pemahaman siswa secara lebih mendalam.

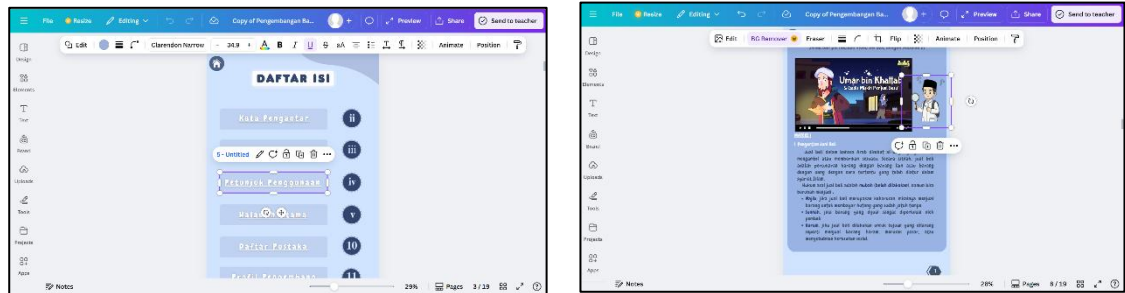
DESIGN

Tahap desain diawali dengan menyusun isi dan urutan materi yang akan disajikan, termasuk pembagian submateri, penentuan contoh ilustrasi, serta penyusunan menu seperti daftar isi, tujuan pembelajaran, materi inti, video pendukung, latihan, dan evaluasi. Setelah struktur materi terbentuk, tahap selanjutnya adalah menentukan konsep tampilan e-modul melalui pemilihan tema warna, jenis font, dan gaya visual agar seluruh halaman memiliki kesan yang seragam dan nyaman digunakan. Sebelum masuk ke proses desain teknis, peneliti juga mencari media pendukung yang relevan, seperti video pembelajaran yang sesuai dengan topik jual beli dan riba. Seluruh halaman kemudian dirancang menggunakan Canva, yang digunakan untuk menata layout, mengatur penempatan teks, serta memadukan berbagai elemen seperti ikon, bentuk, dan dekorasi grafis agar tampilan modul lebih menarik. Sementara itu, semua ilustrasi dalam e-modul dibuat secara khusus menggunakan *Gemini AI* melalui prompt yang disusun secara rinci sehingga menghasilkan gambar yang sesuai dengan kebutuhan materi.

²¹ Mufidah Hayati, Supratman Zakir, and Zulfani Sesmiarni, "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Sma.," *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 10, no. 2 (2024): 290–306. Hayati, Zakir, and Sesmiarni.



Gambar 3. Proses Pembuatan Gambar Ilustrasi Menggunakan *Gemini AI*



Gambar 4. Proses Desain E-Modul di Canva

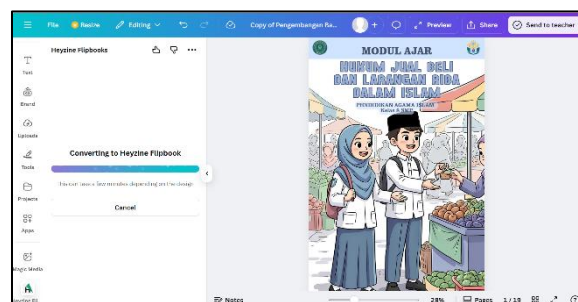
Selain penataan tampilan, tahap desain juga mencakup penyusunan latihan dan evaluasi. Seluruh soal latihan dan evaluasi yang telah dibuat, kemudian diolah menggunakan dua platform berbasis web agar mudah diakses dan sesuai dengan konsep e-modul. Soal latihan dimasukkan ke *ZepQuiz* sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk kuis interaktif, sedangkan soal evaluasi akhir ditempatkan melalui *Edcafe.ai* agar tampil lebih rapi dan terstruktur ketika diintegrasikan ke dalam modul. Proses desain ini membutuhkan waktu yang cukup panjang karena melibatkan penentuan isi materi, pemilihan konsep visual, pembuatan ilustrasi dengan *Gemini AI*, pengaturan elemen dari Canva, serta penyusunan soal latihan dan evaluasi sesuai tujuan pembelajaran.

Setelah rancangan halaman disesuaikan, tahap desain juga memastikan bahwa setiap komponen yang akan ditampilkan dalam bentuk *flipbook* kompatibel dengan *heyzine*. Hal ini termasuk menyiapkan file, memeriksa resolusi gambar ilustrasi dari *Gemini AI*, dan memastikan seluruh halaman dari Canva dapat diekspor dengan kualitas yang stabil. Peneliti kemudian mengatur kembali struktur folder dan file agar proses pemindahan ke *heyzine* berjalan lancar. Tahap ini penting untuk meminimalkan kendala teknis ketika modul mulai dikembangkan menjadi *flipbook*. Pada bagian akhir tahap desain, dilakukan penyempurnaan elemen-elemen kecil agar modul terlihat lebih profesional dan nyaman dibaca. Peneliti meninjau kembali konsistensi warna, ukuran

font, keselarasan ilustrasi, serta kerapian elemen-elemen dekoratif dari Canva. Penyesuaian kecil seperti perbaikan spasi, penempatan judul, dan kesesuaian ikon juga dilakukan untuk memastikan tampilan modul tidak hanya informatif tetapi juga menarik secara visual. Setelah seluruh revisi diterapkan, desain e-modul dinyatakan selesai dan siap dipindahkan ke tahap pengembangan, yaitu proses penyusunan modul ke dalam format *flipbook* interaktif menggunakan *heyzine*.

DEVELOPMENT

Pengembangan merupakan tahap akhir yang merupakan proses mengubah rancangan e-modul yang disusun pada tahap desain menjadi modul digital berbentuk *flipbook* interaktif melalui platform *heyzine*. Seluruh halaman yang telah dirancang di Canva mulai dari cover, pengantar, tujuan pembelajaran, paparan materi, ilustrasi, hingga latihan dan evaluasi dipersiapkan agar dapat dikembangkan menjadi satu kesatuan modul yang utuh. Penyematan elemen interaktif dilakukan pada fase ini, termasuk penggabungan tautan latihan *ZepQuiz* dan evaluasi dari *Edcafe.ai*, yang sebelumnya telah disusun sendiri oleh peneliti. Tautan tersebut ditempatkan langsung pada halaman modul ketika proses desain di Canva masih berlangsung agar seluruh komponen siap dipindahkan ke *heyzine* tanpa perlu penyesuaian ulang. Setelah semua elemen dipastikan terhubung dengan benar, file e-modul diekspor ke dalam format PDF dan diunggah melalui fitur integrasi Canva dan Heyzine, sehingga file secara otomatis masuk ke Heyzine tanpa perlu proses upload manual. Metode ini dipilih untuk mempercepat alur kerja dan menghindari kendala kompatibilitas file.



Gambar 5. Proses Upload Desain Dari Canva Ke Heyzine

Proses pengembangan berlanjut pada tahap pengolahan modul dalam *heyzine*. Platform ini memberikan fasilitas untuk mengunggah video langsung, sehingga video pembelajaran tidak lagi ditautkan melalui link eksternal. Cara ini dipilih agar peserta didik dapat memutar video secara langsung di dalam *flipbook* tanpa harus membuka

halaman lain, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih stabil dan tidak terganggu kualitas jaringan. Penyesuaian tampilan *flipbook* dilakukan secara menyeluruh, meliputi pengaturan *background*, penentuan judul modul, pemilihan gaya transisi, dan pengaturan navigasi halaman agar modul lebih nyaman digunakan. Setiap halaman ditinjau ulang untuk memastikan tidak terjadi distorsi visual, kesalahan penempatan elemen, atau ketidaksesuaian ukuran. Pemeriksaan juga dilakukan pada seluruh tautan interaktif untuk memastikan latihan dan evaluasi dapat diakses dengan baik, serta fungsi pemutaran video berjalan mulus tanpa kendala teknis.

Produk e-modul yang telah dirampungkan kemudian disimpan dalam *heyzine* dan dapat dibagikan melalui tautan atau kode *QR*, sehingga memudahkan akses bagi peserta didik maupun guru. Uji coba mandiri dilakukan untuk memastikan setiap komponen berfungsi optimal, mulai dari navigasi halaman, pemutaran video, hingga akses latihan dan evaluasi. Tahap pengembangan ditutup dengan pengajuan e-modul kepada ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian kelayakan. Validasi ini menjadi langkah penting sebelum modul digunakan dalam pembelajaran, karena memastikan bahwa struktur tampilan, isi materi, serta interaktivitas modul telah sesuai dengan standar pembelajaran yang diharapkan.



Gambar 6. Tampilan Setelah Desain Berhasil Masuk Ke Heyzine

Produk e-modul yang telah dirampungkan kemudian disimpan dalam Heyzine dan dapat dibagikan melalui tautan atau kode QR, sehingga memudahkan akses bagi peserta didik maupun guru. Uji coba mandiri dilakukan untuk memastikan setiap komponen berfungsi optimal, mulai dari navigasi halaman, pemutaran video, hingga akses latihan dan evaluasi. Tahap pengembangan ditutup dengan pengajuan e-modul kepada ahli media dan ahli materi untuk memperoleh penilaian kelayakan. Proses validasi dilakukan

untuk memastikan bahwa e-modul memenuhi standar kelayakan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validasi melibatkan empat ahli yang kompeten di bidangnya, terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi. Setiap ahli menilai e-modul berdasarkan instrumen yang telah disusun, mencakup aspek-aspek yang relevan dengan kualitas media dan ketepatan materi. Hasil validasi ini menjadi dasar untuk menilai kelayakan e-modul serta menentukan kebutuhan perbaikan.

Penilaian awal dilakukan oleh dua ahli media yang menilai kualitas e-modul berdasarkan lima aspek, yaitu tampilan, penyajian materi, interaktivitas, kegunaan, dan kebermanfaatan. Penilaian tersebut memberikan gambaran mengenai kualitas penyajian visual dan fungsional media dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil validasi ahli media terhadap pengembangan e-modul berbasis *heyzine* disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Tabel Hasil Uji Validitas Ahli Materi

No	Indikator	Skor	
		Skor Ideal	Skor Aktual
1	Tampilan Desain	30	28
2	Penyajian Materi	30	29
3	Interaktivitas	20	20
4	Kegunaan	30	29
5	Kebermanfaatan	20	20
Jumlah		126	
Persentase (%)		96,92 %	

Hasil validasi dua ahli media menunjukkan bahwa e-modul memperoleh persentase kelayakan rata-rata sebesar 96,92%, sehingga berada pada kategori sangat layak. Penilaian tersebut menandakan bahwa aspek tampilan, penyajian materi, interaktivitas, kegunaan, dan kebermanfaatan telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran. E-modul dinilai layak digunakan dari sisi kualitas media.

Penilaian selanjutnya dilakukan oleh dua ahli materi yang menilai e-modul berdasarkan lima aspek, yaitu kelayakan isi, penyajian, bahasa, kegrafikan, dan kebermanfaatan. Penilaian ini memberikan gambaran mengenai ketepatan konsep, kejelasan penjelasan, serta kesesuaian materi dengan kurikulum PAI. Hasil validasi ahli materi pengembangan e-modul berbasis *heyzine* disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli Media

No	Indikator	Skor	
		Skor Ideal	Skor Aktual
1	Kelayakan Isi	40	38
2	Penyajian	40	39
3	Bahasa	30	30
4	Kegrafikan	30	29
5	Kebermanfaatan	20	20
Jumlah		156	
Persentase (%)		97,50%	

Hasil validasi dua ahli materi menunjukkan bahwa e-modul memperoleh persentase kelayakan rata-rata sebesar 97,50%, sehingga termasuk kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, kegrafikan, dan kebermanfaatan telah memenuhi standar materi pembelajaran PAI. E-modul dinilai layak digunakan dari sisi kualitas materi.

Hasil penilaian dari dua ahli media dan dua ahli materi menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbasis Heyzine berada pada kategori layak untuk digunakan. Rata-rata nilai yang diperoleh menggambarkan bahwa e-modul telah memenuhi kualitas yang diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran, baik dari sisi penyajian maupun isi. Secara keseluruhan, para validator menilai bahwa e-modul dapat digunakan tanpa adanya perbaikan yang bersifat mendasar. E-modul yang telah dikembangkan dapat diakses melalui tautan <https://heyzine.com/flip-book/4cfla695ef.html>.

SIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan e-modul berbasis *heyzine* pada materi hukum jual beli dan larangan riba untuk peserta didik kelas VII SMP melalui tiga tahapan pengembangan, yaitu analysis, design, dan development. Berdasarkan hasil validasi, ahli media memberikan skor kelayakan sebesar 96,92% kategori sangat layak, yang menunjukkan bahwa tampilan, desain, dan interaktivitas e-modul telah memenuhi standar kelayakan dan layak digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, ahli materi memberikan skor kelayakan sebesar 97,50% kategori sangat layak, yang mengindikasikan bahwa isi, kedalaman materi, penggunaan bahasa, serta ketepatan penyajian telah sesuai dengan tuntutan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil ini memperlihatkan bahwa e-modul yang dikembangkan memiliki potensi kuat untuk

membantu peserta didik memahami konsep jual beli dan larangan riba secara lebih jelas, menarik, dan kontekstual.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar pendidik dapat memanfaatkan e-modul berbasis *heyzine* ini sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan tahap implementation dan evaluation untuk melihat efektivitas e-modul secara langsung terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Selain itu, pengembangan media digital serupa dapat diterapkan pada materi PAI lainnya guna memperkaya sumber belajar yang modern, adaptif, dan berpusat pada peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abror, Moh Nabhan, and Achwan Baharuddin. "Penerapan Prinsip Anti Riba Dalam Hukum Syari'ah: Studi Komparatif Antara Teks Al-Qur'an Dan Praktik Ekonomi Modern." *El-Adabi: Jurnal Studi Islam* 4, no. 1 (2025): 67–92.
- Azmi, Dina Nabilatul, I Ketut Mahardika, Nurrotul Mutmainah, and Puji Lestari. "Pengertian Perkembangan Dan Pertumbuhan Anak Usia SMP Ditinjau Dari Pemahamannya Terhadap Pembelajaran IPA." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 27171–76.
- Bambang Sigit Widodo. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Sistematis & Komprehensif*. Elga Media. Elga Media, 2021.
- Effendi, M Ikhsan Nur. "Integrasi Materi Fikih Jual Beli Dalam Pembelajaran Fikih Untuk Membentuk Kesadaran Ekonomi Siswa Madrasah Aliyah." *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 1, no. 6 (2023): 48–58.
- Hajar Ismail. "Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Canva Dan Heyzine Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 03 Palopo." IAIN PALOPO, 2023.
- Hayati, Mufidah, Supratman Zakir, and Zulfani Sesmiarni. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Sma." *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 10, no. 2 (2024): 290–306.
- Iskandar, Akbar, Widia Winata, Muqarramah Sulaiman Kurdi, Putra Hendra S Sitompul,

- Musyarrafah Sulaiman Kurdi, Sri Nurhayati, Mila Hasanah, Ma'rifani Fitri Arisa, and Farid Haluti. *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. "Capaian Pembelajaran PAI Dan Bahasa Arab." *Mushaf Aisyah Al-Qur'an Dan Terjemah*. Vol. 2024, 2024.
- murdianto. *Pendidikan Karakter Islami : Membangun Generasi Berakhlak Mulia Di Era Digital*. Lembaga Ladang Kata, 2024.
- Paling, Sepling, Alfhian Makmur, Muhammad Albar, Agus Milu Susetyo, Yusuf Wahyu Setiya Putra, Widyawanti Rajiman, Soraya Djamilah, Herni Yuniarti Suhendi, and Asep Irvan Irvani. *Media Pembelajaran Digital*. Tohar Media, 2024.
- Puspa, Andrea Tiara, Elly Sukmanasa, and Rini Sri Indriani. "Pengembangan E-Modul Berbantuan Heyzine Pada Materi Kini Aku Menjadi Lebih Tertib." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 10, no. 03 (2024): 375–85.
- Rosa, Elisa, Rangga Destian, Andy Agustian, and Wahyudin Wahyudin. "Inovasi Model Dan Strategi Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Inovasi Model Dan Strategi Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." *Journal of Education Research* 5, no. 3 (2024): 2608–17.
- Sholih, Mohammad. "Larangan Riba, Bunga Dan Bahaya Riba Perspektif Ekonomi Islam." *Jurnal Alsyirkah (Jurnal Ekonomi Syariah)* 21, no. 1 (2020): 1–9.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. CV Alfabeta, 2022.
- Supardi, Supardi, Ahamad Idris, Neng Nurhayati, and Anis Fauzi. "Transformasi Pendidikan Era Globalisasi: Inovasi Kurikulum, Teknologi, Peran Guru, Dan Fokus Pengembangan Potensi Siswa." *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 5, no. 1 (2025): 258–65.
- Surjono, Herman Dwi. "Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep Dan Pengembangan." Yogyakarta: UNY press, 2017.
- Suryadinata, A Moh. *Metode Khusus Pendidikan Agama Islam*. Ruang Karya Bersama, 2025.

- Wahyuningtyas, Aisyah Irani, Lucia Tri Pangesthi, Lilis Sulandari, and Sri Handajani. "Pengembangan E-Modul Roti Tawar Berbasis Heyzine Flipbooks Untuk Siswa SMK Kuliner." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 3 (2024): 2325–31.
- Zahro, Fatimatus, Siti Latifa Syahda, and Lailatun Ni'mah. "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di SMP Namira." *Journal of Islamic Education and Pedagogy* 2, no. 01 (2025): 69–77.