

**PENGEMBANGAN e-MODUL INTERAKTIF ELEMEN FIQIH  
PENDIDIKAN KESETARAAN FASE E DI PKBM AL FALLAH  
KABUPATEN ACEH TAMIANG**



**Oleh :**  
**Mhd Husni**  
**NIM : 5032021030**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Meperoleh Gelar Akademik Magister  
Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Pascasarjana IAIN Langsa

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
LANGSA  
2023**

**PERYATAAN KEASLIAN  
DAN BEBAS DARI PALGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mhd Husni  
NIM : 5032021030  
Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah **tesis** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Naskah tesis ini bebas plagiarisme. Jika dikemudian hari terbukti bahwa naskah tesis ini bukan karya saya sendiri atau terdapat plagiasi didalamnya, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan berlaku.

Langsa, 6 Agustus 2023

Saya yang menyatakan,



**Mhd Husni**  
NIM: 5032021030



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA**

Kampus Zawiyah Cot Kala, Jln. Meurandah - Kota Langsa - Provinsi Aceh

Telp. 0641-22619/23129 Fax. 0641-425139

Website : <http://iainlangsa.ac.id> E-mail : [info@iainlangsa.ac.id](mailto:info@iainlangsa.ac.id)

---

**PENGESAHAN**

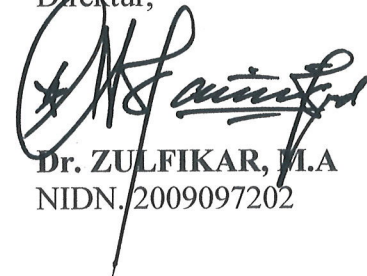
Tesis berjudul : Pengembangan e-Modul Interaktif Elemen Fiqih  
Pendidikan Kesetaraan Fase E Di PKBM Al Fallah  
Kabupaten Aceh Tamiang

Nama : Mhd Husni  
NIM : 5032021030  
Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam  
Tanggal Ujian : 23 Agustus 2023

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Agama.

Langsa, 4 September 2023

Direktur,



**Dr. ZULFIKAR, M.A**  
NIDN.2009097202

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI  
SEMINAR HASIL TESIS**

Tesis berjudul : Pengembangan e-Modul Interaktif Elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E di PKBM Al Fallah Kabupaten Aceh Tamiang

Nama : Mhd Husni

NIM : 5032021030

Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

Telah disetujui tim penguji Seminar Hasil Tesis

Ketua : Dr. Amiruddin, MA

  
( )

Sekretaris : Dr. Nur Balqis, M.Pd.I

  
( )

Penguji I : Dr. Zulfikar, S.Ag, MA

  
( )

Penguji II : Dr. Marzuki, M.Pd

  
( )

Penguji III : Dr. Sabaruddin, M.Si

  
( )

Diuji di Langsa pada tanggal 23 Agustus 2023

Pukul : 08.45 s/d 10.30 Wib

Tempat : Ruang Seminar Pascasarjana IAIN Langsa

Hasil/Nilai :

Predikat : Memuaskan/ Sangat Memuaskan/ Dengan Pujian\*

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,  
Ketua Program Studi Magister (S2)  
Pendidikan Agama Islam  
Pascasarjana  
IAIN Langsa

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

### **PENGEMBANGAN e-MODUL INTERAKTIF PAI PENDIDIKAN KESETARAAN KELAS X**

Yang ditulis oleh :

Nama : Mhd Husni  
NIM : 5032021030  
Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa Tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Langsa untuk dilaksanakan Ujian Seminar Hasil Tesis dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb*

Langsa, 8 Agustus 2023

Pembimbing II



Dr. Sabaruddin, S.Pd.I., M.Si

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Kepada Yth,  
Ketua Program Studi Magister (S2)  
Pendidikan Agama Islam  
Pascasarjana  
IAIN Langsa

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Disampaikan dengan hormat, setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN e-MODUL INTERAKTIF PAI PENDIDIKAN  
KESETARAAN KELAS X**

Yang ditulis oleh :

Nama : Mhd Husni  
NIM : 5032021030  
Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa Tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Langsa untuk dilaksanakan Ujian Seminar Hasil Tesis dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan.

*Wassalamu'alaikum wr. wb*

Langsa, 8 Agustus 2023

Pembimbing I



Dr. Amiruddin, MA

# **Pengembangan e-Modul Interaktif Elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E di PKBM Al Fallah Kabupaten Aceh Tamiang**

**Mhd Husni**

Husni, Mhd. 2023, *Pengembangan e-Modul Interaktif Elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E di PKBM Al Fallah Kabupaten Aceh Tamiang*. Tesis, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa: 1) DR. Amiruddin Yahya, MA, (II) DR. Sabaruddin, S.PdI, M.Si.

## **Abstrak**

Pengembangan e-Modul Interaktif Elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E di PKBM Al Fallah Kabupaten Aceh Tamiang untuk melengkapi kebutuhan bahan ajar sesuai perkembangan pada era revolusi industri 4.0 dan menunaikan amanah undang – undang yang menuntut proses pembelajaran dalam satuan pendidikan haruslah interaktif lagi inspiratif juga menyenangkan serta menantang selanjutnya memotivasi peserta didik supaya berpartisipasi aktif dengan memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian. Kenyataan dilapangan PKBM Al- Fallah khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih menggunakan buku paket dengan jumlah yang masih kekurangan sehingga dibutuhkan pengembangan e-Modul Interaktif dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan 4 D yakni *define, design, development, dan disseminate* dengan pembatasan mencapai tahap development dengan pengumpulan data menggunakan metode kuantitatif melalui wawancara, penyebaran angket dan observasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil pengembangan e-Modul interaktif melalui tahap define, tahap desain, tahap development. Produk yang sudah dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi juga pratikalisasi memakai instrument angket sebagai alat pengumpul data dan dilakukan analisis mendapatkan kevalidan dan kepraktisan e-Modul.

Pada tahapan pendefinisian menunjukkan bahwa lembaga juga tutor serta peserta didik membutuhkan pengembangan e-Modul PAI. Tahapan desain menggunakan Flip PDF Profesional menghasilkan desain produk berbentuk e-Modul Interaktif berbentuk e-Pub HTML5. Tahapan pengembangan melakukan uji validasi dan pratikalisasi e-Modul melalui validasi aspek isi materi juga aspek desain pembelajaran beserta aspek media komunikasi pembelajaran menunjukkan kualitas angka sebesar 82,82 % dengan interpretasi sangat valid. Uji pratikalisasi melalui parameter aspek tampilan juga aspek penyajian materi lalu aspek manfaat menunjukkan angka 80,6 % dengan interpretasi layak. Sehingga menunjukkan bahwa produk e-Modul hasil pengembangan layak digunakan.

Kata Kunci : *e-Modul Interakti Fiqih, pendidikan kesetaraan, Flip PDF Profesional*

## **Development of Interactive e-Module Elements of Fiqh Equality Education Phase E at PKBM Al Fallah, Aceh Tamiang District**

**Md Husni**

Husni, Mhd. 2023, Development of Interactive e-Module Elements of Fiqh Equality Education Phase E at PKBM Al Fallah, Aceh Tamiang District. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Postgraduate Program at the State Islamic Institute (IAIN) Langsa: 1) DR. Amiruddin Yahya, MA, (II) DR. Sabaruddin, S.PdI, M.Sc.

### **Abstract**

Development of Interactive e-Module Elements of Fiqh Equality Education Phase E at PKBM Al Fallah, Aceh Tamiang District to complement the needs of teaching materials according to developments in the era of the industrial revolution 4.0 and fulfill the mandate of the law which demands that the learning process in educational units must be interactive, inspiring and fun as well as Challenging then motivates students to participate actively by providing sufficient space for initiative, creativity and independence. The teaching and learning process at PKBM Al-Fallah, especially Islamic Religious Education subjects, still uses textbooks with a number that is still lacking, so it requires the development of Interactive e-Modules that can be used in the learning process both in face-to-face classes and tutorials and outside the classroom independently.

This research is a type of Research and Development (R&D) research using the 4 D development model namely fine, design, development, and disseminate with the limitation of reaching the development stage by collecting data using quantitative methods through interviews, questionnaires and observation. The purpose of this study is to determine the results of interactive e-Module development through the define stage, design stage, development stage. Products that have been developed are then validated as well as practicalized using a questionnaire instrument as a data collection tool and an analysis is carried out to obtain the validity and practicality of the e-Module.

At the definition stage it shows that institutions as well as tutors and students need the development of PAI e-Modules. The design stage uses Flip PDF Professional to produce a product design in the form of an Interactive e-Module in the form of an HTML5 e-Pub. The development stage carried out validation tests and practicalization of e-Modules through validating aspects of material content as well as aspects of learning design along with aspects of learning communication media showing a quality score of 82.82% with a very valid interpretation. The practicalization test through the display aspect parameters as well as the presentation aspect of the material then the benefits aspect shows the figure of 80.6% with a proper interpretation. So it shows that the developed e-Module product is feasible to use.

Keywords: Fiqh Interactive e-Module, equality education, Professional PDF Flip



تطوير عناصر الوحدة الإلكترونية التفاعلية لمرحلة تعليم المساواة الفقهية في مركز أنشطة التعلم المجتمعي بالفلاح، منطقة آتشييه تاميانغ

### محمد حسني

حسني، محمد. ألفين وثلاثة وعشرين، تطوير عناصر الوحدة الإلكترونية التفاعلية لتعليم المساواة الفقهية، المرحلة هـ في مركز أنشطة التعلم المجتمعي بالفلاح، منطقة آتشييه تاميانغ. أطروحة، برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، برنامج الدراسات العليا، معهد واحد) د. أمير الدين يحيى ماجستير (اثنان) د. صبر الدين، لانجسا الإسلامي الحكومي بكالوريوس، ماجستير.

### خلاصة

تطوير عناصر الوحدة الإلكترونية التفاعلية لمرحلة تعليم المساواة الفقهية في مركز أنشطة التعلم المجتمعي بالفلاح، منطقة آتشييه تاميانغ لاستكمال احتياجات المواد التعليمية وفقاً للتطورات في عصر الثورة الصناعية ذات الأربع نقاط صفر والوفاء بالتفويض للقانون الذي يقضي بأن تكون عملية التعلم في الوحدات التعليمية تفاعلية أكثر إلهاماً ومتعة وتحدياً ثم تحفيز الطلاب على المشاركة الفعالة من خلال توفير مساحة كافية للمبادرة والإبداع والاستقلالية. لا تزال عملية التدريس والتعلم في مركز أنشطة التعلم المجتمعي بالفلاح، وخاصة مواد التربية الدينية الإسلامية، تستخدم الكتب المدرسية مع عدد لا يزال ناقصاً بحيث يتطلب تطوير وحدات إلكترونية تفاعلية يمكن استخدامها في عملية التعلم سواء في الفصول الدراسية والبرامج التعليمية وجهاً لوجه أو خارج الفصل الدراسي بشكل مستقل يعد هذا البحث أحد أنواع أبحاث البحث والتطوير باستخدام نموذج التطوير رباعي الأبعاد وهو التصميم الدقيق والتطوير والنشر مع حدود الوصول إلى مرحلة التطوير من خلال جمع البيانات باستخدام الأساليب الكمية من خلال المقابلات والاستبيانات

والملاحظة. الغرض من هذه الدراسة هو تحديد نتائج تطوير الوحدة الإلكترونية التفاعلية من خلال مرحلة التحديد، مرحلة التصميم، مرحلة التطوير. يتم بعد ذلك التحقق من صحة المنتجات التي تم تطويرها وتطبيقها عمليًا باستخدام أداة الاستبيان كأداة لجمع البيانات ويتم إجراء تحليل للحصول على صلاحية الوحدة الإلكترونية وفعاليتها.

في مرحلة التعريف، يظهر أن المؤسسات وكذلك المعلمين والطلاب بحاجة إلى تطوير الوحدات الإلكترونية للتعليم الديني الإسلامي. تستخدم مرحلة التصميم الاحترافية المهنية لإنتاج تصميمات المنتجات على شكل وحدات إلكترونية تفاعلية على شكل منشور إلكتروني بلاكالخ. نفذت مرحلة التطوير اختبارات التحقق والتطبيق العملي للوحدات الإلكترونية من خلال التحقق من صحة جوانب محتوى المواد وكذلك جوانب تصميم التعلم إلى جانب جوانب تعلم وسائط الاتصال والتي تظهر درجة جودة تبلغ اثنين وثمانين فاصل اثنين وثمانين بالمائة بدرجة صالحة جدًا تفسير. أما اختبار التطبيق العملي من خلال معلمات جانب العرض وكذلك جانب العرض للمادة ثم جانب الفوائد فيظهر رقم ثمانين فاصل ستة بالمائة مع التفسير الصحيح. وهذا يوضح أن منتج الوحدة الإلكترونية المطورة قابل للاستخدام.

الكلمات المفتاحية: الوحدة الفقهية الإلكترونية التفاعلية، تعليم المساواة، الدعوة المهنية بالضيف

**TRANSLITERASI**  
**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN**

Transliterasi ini dimaksudkan untuk sedapatnya mengalihkan huruf bukan bunyi, sehingga apa yang ditulis dalam huruf latin dapat diketahui bagaimana asalnya dalam tulisan Arab. Dengan demikian diharapkan agar kerancuan makna dapat dihindari.

Transliterasi yang digunakan dalam Penulisan Tesis Pascasarjana IAIN Langsa adalah Pedoman Transliterasi Arab-Latin hasil Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987, Nomor 0543 b/U/1987. Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut:

**1. Konsonan**

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan transliterasinya dengan huruf Latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	Š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syim	Sy	es dan ye

ص	Sad	Ṣ	es (dengan titik di bawah)
ذ	Dad	Ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	Ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik di atas
ج	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	w	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrop
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab adalah seperti vokal dalam bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

### a. Vokal Tunggal

Vokal tunggal dalam bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
◌َ	fathah	A	A
◌ِ	Kasrah	I	I
◌ُ	ḍammah	U	U

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
اِي	fathah dan ya	ai	a dan i
او	fathah dan waw	au	a dan u

Contoh:

kataba	: كتب
fa'ala	: فعل
zukira	: ذكر
yażhabu	: يذهب
Su'ila	: سئل
Kaifa	: كيف
Haula	: هول

c. *Maddah*

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Tanda dan	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
اِي	kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
اُو	dhammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

qāla	: قال
ramā	: رما
qīla	: قيل
Yaqūlu	: يقول

d. *Ta marbutah*

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua:

1) *Ta marbuṭah* hidup

*Tamarbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dhmamah, transliterasinya adalah “t”.

2) *Ta marbuṭah* mati

*Tamarbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah “h”.

3) Kalau pada kata yang terakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbuṭah* itu di transliterasikan dengan ha “h”.

Contoh:

raudah al-atfâl : روضة الأفل

al-Madīnah al-munawwarah : المدينة المنورة

Ṭalḥah : لحه

e. *Syaddah (Tasydīd)*

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydīd*, dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang samadengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

rabbanâ : ربنا

nazzala : نزل

al-birr : البر

al-ḥajj : الحج

nu'ima : نعم

f. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu: ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas kata sandang yang ikuti yang diikuti oleh huruf syamsiah dan kata

- 1) Kata sandang diikuti oleh huruf syamsiah  
Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /i/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.
- 2) Kata sandang diikuti oleh huruf qamariah  
Kata sandang diikuti oleh huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai pula dengan bunyinya, baik diikuti huruf syamsiah maupun huruf qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

ar-rajulu	: الرجل
as-sayyidatu	: السيدة
asy-syamsu	: الشمس
al-qalamu	: القلم
al-badî'u	: البديع
al-jalālu	: الجلال

#### g. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan postrof. Namun, itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak ditengah dan akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

ta'khuẓūna	: أخذون □
an-nau'	: النوع
sya'un	: شيء □
inna	: إن
umirtu	: أمرت
akala	: أكل

#### h. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il* (kata kerja), *isim* (kata benda) maupun harf, ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisnya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka dalam transliterasi ini penulis kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya:

Contoh:

wa innallaha lahua khairar-rāziqin	: وإن الله لهو خير الرازقين
wa innallaha lahua khairurziqin	: وإن الله لهو خير الرازقين
fa aufũ al-kaila wa al-mîzāna	: فأوفوا الكيل والميزان
fa auful-kaila wal-mizana	: فأوفوا الكيل والميزان
Ibrāhimal-Khalil	: إبراهيم الخليل
Ibrahimul-Khalil	: إبراهيم الخليل
bismillahi majrehā wa mursahā	: بسم الله مجرّها و مرسها
walillāhi‘alan-nāsihijju al-baiti	: والله على الناس حخ البيت
man istata’a ilaihi sabīla	: من استطاع إليه سبيلا
walillahi ‘alan-nasi hijjul-baiti	: والله على الناس حخ البيت
manistata’a ilaihi sabila	: من استطاع إليه سبيلا

#### i. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

wa ma Muhammadun illa rasūl  
inna awwala baitin wudi’a linnasi lallāzî bi bakkata mubarakan  
syahru Ramadan al-lazî unzila fihi al-Qur’ānu



syahru ramadanal-lazî unzila fihil Qur'ānu

wa laqad ra'āhu bil ufuq al-mubîn

wa laqad ra'āhu bil ufuqil-mubîn

alhamdu lillāhi rabbil 'ālamîn

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital yang tidak dipergunakan.

Contoh:

Nasrun minallāhi wa fathun qarib

Lillāhi al-amru jamî'an

Lillāhi-amru jamî'an

Wallāhu bikulli syai'in 'alîm

j. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam ilmu tajwid. Kerena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan ilmu tajwid.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas rahmat dan hidayahNya penulis dapat menyelesaikan tesis ini, yang merupakan suatu prasyarat yang harus dipenuhi secara akademik untuk memperoleh gelas Magister Pendidikan Agama (M.Pd) pada Program Pasca Sarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa. Selanjutnya Shalawat seiring salam tidak lupa penulis panjatkan kepada baginda Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam dengan harapan semoga kita senantiasa mendapatkan syafa'at beliau kelak.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis menyadari tanpa bantuan baik dalam bentuk bimbingan, arahan, motivasi sejak dari masa perkuliahan sampai penyelesaian tesis ini sehingga dapat menyelesaikan studi ini tepat waktu. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. DR. Ismail Fahmi Arrauf, MA, selaku Rektor IAIN Langsa
2. Bapak DR. Zulfikar, MA, selaku Direktur Pasca Sarjana IAIN Langsa
3. Bapak DR. Amiruddin Yahya, MA dan Bapak DR. Sabaruddin, S.PdI, MA, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, ilmu dan pikirannya dalam membimbing penulis, hingga tesis ini mampu diselesaikan dengan baik.
4. Bapak Dr. Miswari, S.Pd., M.Ud selaku Ketua Prodi PAI dan Ibu Dr. Nur Balqis, M.PdI selaku sekretaris Prodi PAI IAIN Langsa.
5. Para Validator Bapak Kurniawan S.pd, Ibu Hadiati, S.PdI, Ibu Zulaiha, S.Pd, Bapak Drs. Son Arismen, M.Si, Ibu Salvina, S.Pd, M.Pd yang telah membantu menelaah e-Modul ini dalam tesis ini.
6. Seluruh dosen pengampuh mata kuliah Pasca Sarjana Bapak Dr. Basri Ibrahim, MA, Bapak Dr. Zainuddin, MA, Bapak Dr. Zulkanaini, MA, Bapak Dr. Muhaini, MA, Bapak Dr. Razali Mahmud, MM, Bapak Dr. Mohd. Nasir, MA, Bapak Dr. Iqba Ibarahim, MA, Bapak Dr. Zulfetri, MA, Bapak Dr. Muhammad Khairuddin, M.Pd, Bapak Dr. Marzuki, M.Pd dan staff IAIN Langsa khususnya Program Pasca Sarjana.

7. Ibu Dr. Numawati, M.Pd selaku kepala UPTD Perpustakaan IAIN Langsa beserta seluruh jajaran yang telah membantu dalam pelaksanaan perkuliahan dan pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh jajaran Dinas Pendidikan dan Kebudayaan yang telah memberikan izin dan amanah kepada penulis untuk mengikuti studi di Program Pasca Sarjana IAIN Langsa.
9. Kedua orang tua saya Almarhum Ayahda Ismail Yahya, dan Almarhuma Ibunda tercinta Siti Anjung Tambunan, Istriku tercinta Nurbaiti, S.Pd, dan anak – anak tersayang Amirul Ambiya, Imamul Arifan, dan Fatimah Az Zahra atas doa dan segala pengorbanannya baik moril maupun materil.
10. Sahabat sholeh dan sholeha Magister Pendidikan Agama Islam IAIN Langsa yang telah berkontribusi sebagai motivator dan pengingat bagi penulis tetap konsisten menyelesaikan tesis.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya kata, penulis mendo'akan agar Allah SWT membalas atas kebaikan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tesis ini. Semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan Islam.

Langsa, 4 September 2023

Penulis,  
Mhd Husni

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS DARI PLAGIARISME .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DIREKTUR .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI .....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	v
ABSTRAK .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xi
KATA PENGANTAR .....	xviii
DAFTAR ISI .....	xvii
DAFTAR TABEL .....	xxiii
DAFTAR GAMBAR .....	xxiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Pengembangan .....	7
F. Spesifikasi Produk .....	7
G. Kegunaan Penelitian .....	8
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
<b>BAB II KERANGKA TEORITIS .....</b>	<b>10</b>
A. Landasan Teori .....	10
1. Pendidikan Kesetaraan .....	10
a. Pengertian Pendidikan Kesetaraan .....	10
b. Struktur Kurikulum Pendidikan Kesetaraan Paket C .....	14
2. Pengembangan e- Modul Interaktif .....	16
a. Pengertian e-Modul Interaktif .....	16

b.	Karakteristik e- Modul Interaktif .....	18
c.	Fungsi e-Modul Interaktif .....	20
d.	Keunggulan dan Kelemahan e- Modul Interaktif .....	21
e.	Prinsip Pengembangan E- Modul Interaktif .....	22
3.	Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	
	Pendidikan Kesetaraan .....	23
a.	Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam .....	23
b.	Pembelajaran Agama Islam Pendidikan Kesetaraan Kelas x .....	25
c.	Lingkup Elemen Fiqih .....	29
4.	Karakteristik dan kelebihan Flip Pdf Profesional .....	30
B.	Kerangka Berfikir .....	32
C.	Kajian Terdahulu .....	35
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A.	Jenis dan Model Pengembangan .....	38
B.	Prosedur Pengembangan .....	40
C.	Populasi dan Sampel .....	49
D.	Teknik Pengumpulan Data .....	50
E.	Instrumen Pengumpulan Data .....	51
F.	Teknik Analisis Data .....	52
G.	Definisi Operasional .....	53
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
A.	Hasil Pengembangan .....	55
1.	Tahapan Define .....	55
a.	Analisis Kebutuhan .....	55
b.	Analisis Karakteristik Peserta Didik .....	59
c.	Pemilihan Materi .....	60
2.	Tahapan Desain .....	62
a.	Kerangka e- Modul .....	62
b.	Format Naskah e-Modul .....	69

c. Layout Naskah e-Modul .....	69
d. Tahap Persiapan Awal Pengembangan e-Modul .....	70
e. Tahap Desain Pengembangan e-Modul .....	73
f. Tahap Desain Lanjutan Penilaian dan Evaluasi .....	74
g. Dosen Pembimbing .....	75
3. Tahap Develop .....	76
a. Tahap Validasi e-Modul .....	76
b. Pratikalitas e-Modul .....	84
B. Pembahasan .....	90
1. Tahap Define .....	90
2. Tahap Desain .....	94
3. Tahap Development .....	95
a. Validasi Produk .....	95
b. Pratikalitas Produk .....	98

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	101
B. Saran .....	102
DAFTAR PUSTAKA .....	103
LAMPIRAN - LAMPIRAN .....	106

## DAFTAR TABEL

Tabel	1	Struktur Kurikulum Mata Pelajaran Umum Paket C, 15.
Tabel	2	Aspek Lembar Validasi Emodul Interaktif, 47.
Tabel	3	Aspek Lembar Pratikalitas Emodul Interaktif, 48.
Tabel	4	Kriteria Interpretasi Validasi, 52.
Tabel	5	Kriteria Interpretasi Pratikalitas, 53.
Tabel	6	Validasi Ahli terhadap kelayakan materi E-Modul Interaktif , 77.
Tabel	7	Validasi Ahli terhadap kelayakan Desain Media Pembelajaran E-Modul Interaktif ,79.
Tabel	8	Validasi Ahli Terhadap Kelayakan Media Komunikasi Pembelajaran, 80.
Tabel	9	Koreksi Hasil Validasi Dan Perbaikan e-Modul, 82.
Tabel	10	Validasi angket Pratikalitas E-Modul Interaktif, 84.
Tebel	11	Hasil Pratikalitas Aspek Tampilan e-Modul, 85.
Tabel	12	Hasil Pratikalitas Aspek Penyajian Materi e-Modul, 86.
Tabel	13	Hasil Pratikalitas Aspek Manfaat e-Modul, 87
Tabel	14	Hasil pratikalitas Keseluruhan Aspek e-Modul, 88.

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Alur Kerangka Pengembangan Emodul Interaktif PAI, 34.
- Gambar 2 Skema analisis kebutuhan e-Modul, 44.
- Gambar 3 Skema Desain e-Modul Interaktif Elemen Fiqih, 45.
- Gambar 4 Skema Desain Kerangka E-Modul Interaktif Elemen Fiqih, 46.
- Gambar 4 Prosedur Pengembangan E-Modul Interaktif Elemen Fiqih, 49.
- Gambar 5 Observasi Proses Pembelajaran, 56.
- Gambar 6 Wawancara dengan kepala PKBM Al Fallah, 57.
- Gambar 7 Diagram respon peserta didik terhadap kebutuhan e-Modul, 58-59.
- Gambar 8 Kerangka penyusunan e-Modul Interaktif, 63.
- Gambar 9 Produk e-Modul Interaktif, 64.
- Gambar 10 Instalasi Perangkat Lunak, 71.
- Gambar 11 Tampilan e-Modul konversi Flip Pdf Profesional, 73.
- Gambar 12 Tampilan penilaian test penilaian, 75.
- Gambar 13 Diagram Hasil Kelayakan Materi e-Modul, 78.
- Gambar 14 Diagram Hasil Kelayakan Desain Pembelajaran e-Modul, 79.
- Gambar 14 Diagram Hasil Kelayakan Media Komunikasi Pembelajaran e-Modul, 81.



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Pengembangan e-Modul Interaktif PAI, 130.
- Lampiran 2 Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Pengembangan e-Modul Interaktif PAI, 133.
- Lampiran 3 Observasi analisis kebutuhan pengembangan e-Modul Interaktif PAI, 135.
- Lampiran 4 Kisi – kisi Lembar validasi ahli e-Modul Interaktif PAI, 139.
- Lampiran 5 Lembar validasi ahli e-Modul Interaktif PAI, 145.
- Lampiran 6 Lembar Angket Pratikalitas e-Modul Interaktif PAI, 147.
- Lampiran 7 Lembar Angket Pratikalitas e-Modul Interaktif PAI, 147.
- Lampiran 8 e- Modul Interaktif Elemen Fiqih Hasil Pengembangan , 150.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Memasuki era revolusi industri 4.0 teknologi menjadi pondasi dasar dalam perkembangan pendidikan. Berdasarkan Undang – Undang Nomor 14 Tahun 2005, setiap guru dan dosen harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan pendidikan. Perwujudan tersebut sesuai dengan pasal 19 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 yaitu proses penyelenggaraan pembelajaran pada satuan pendidikan dituntut untuk interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang serta memotivasi peserta didik agar berpartisipasi aktif. Selain itu, pembelajaran juga memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian peserta didik yang disesuaikan dengan minat, bakat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Berdasarkan peraturan tersebut maka pendidik diharapkan dapat menciptakan pembelajaran dengan menggunakan metode dan media yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan menciptakan suasana menyenangkan, menarik, dan interaktif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan berfikir, karakteristik, dan kondisi belajar peserta didik. Kondisi ini juga sangat dibutuhkan pada pembelajaran pendidikan agama Islam.

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam mempersiapkan peserta didik yang berkarakter islami yang bersumber dari Al-Quran dan al-Hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta implementasi pengalaman. Karakter islami yang terbentuk salah satunya adalah tuntunan untuk menghormati penganut agama lain sehingga menciptakan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat, sehingga tercipta kesatuan dan persatuan bangsa <sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Mokh. Imam Firmansyah, “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi”, *Jurnal Pendidikan Agama Islam* , vol 17, no.2 April 2019, 82.

Pemahaman agama yang mendalam dan kompleks sangat dibutuhkan masyarakat Indonesia dalam menghadapi era abad 21 terutama dalam hal menghormati dan menghargai perbedaan. Pelajaran agama secara keseluruhan membahas hubungan manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan manusia, individu dengan alam semesta. Oleh sebab itu, dibutuhkan pendekatan, model dan metode yang bervariasi yang dapat meningkatkan proses berpikir dan kreativitas siswa antara lain pembelajaran yang bertumpu pada keingintahuan dan penemuan (*inquiry and discovery*), proses belajar yang berpusar pada siswa (*student-centered learning*), berbasis pemecahan masalah (*project-based learning*) dan pembelajaran kolaboratif (*collaborative learning*).<sup>2</sup>

Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti menjadi mata pelajaran Intrakurikuler pada setiap tingkatan baik sekolah, formal maupun non formal. Mata pelajaran ini memuat lima keilmuan dan pendidikan agama Islam dan budi pekerti antara lain; Al-Quran dan hadist; Akidah; Akhlak; fikih; dan sejarah peradaban Islam<sup>3</sup>. Elemen keilmuan fikih merupakan interpretasi atas syariat yang berkaitan dengan aturan hukum yang berkaitan dengan perbuatan manusia dewasa (*mukallaf*) peribadatan dengan Allah SWT (*'ubudiyah*). Kegiatan yang berhubungan dengan manusia (*muamalah*). Fikih memahami dan tata cara pelaksanaan ketentuan syariat yang diimplementasikan dalam ibadah dan muamalah.

Agar siswa dapat mengimplementasikan ketentuan syariat dalam ibadah dan muamalah, maka pemahaman fikih harus terlebih dahulu dikuasai. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah inovasi media pembelajaran. Berdasarkan Dale's Cone of Experience (Kerucut Pengalaman milik Edgar Dale) bahwa dalam kerucut yang dirancangnya, pengalaman belajar yang memberikan

---

<sup>2</sup> Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/ 2022, *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*,

<sup>3</sup> Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/ 2022.

pengaruh terhadap hasil belajar dari yang terendah ke paling tinggi yaitu pengalaman belajar dengan media visual verbal (10 %), dengan media audio (20%), media visual grafis dan audio visual (30%), dan dengan melakukan simulasi dan melakukan hal yang sebenarnya atau pengalaman langsung (90%)<sup>4</sup>.

Berdasarkan kerucut Dale tersebut, media pembelajaran yang bersifat realistik baik melalui pengalaman langsung baik secara visual maupun abstrak akan memberikan dampak positif bagi hasil belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk mencari dan menyebarkan informasi kapan dan dimana saja, salah satunya adalah media digital.

Modul merupakan salah satu media pembelajaran yang dibutuhkan oleh seorang guru. Modul ajar disusun secara sistematis dan dirancang secara menarik. Modul ajar yang baik dikemas secara menarik dan interaktif. Modul bersifat interaktif karena terdapat gambar atau pesan yang dapat ditampilkan melalui perangkat komputer atau sejenisnya. Lebih lanjut dijelaskan, modul interaktif adalah modul yang dilengkapi dengan text, gambar, suara, bahkan bisa digabungkan video, film, dengan tombol- tombol dan evaluasi interaktif. Modul dikategorikan interaktif karena pengguna dapat melakukan interaksi dan bersifat aktif<sup>5</sup>. Modul interaktif tergolong bahan ajar yang berbasis multimedia. Menurut Daryanto bahwa terdapat beberapa manfaat multimedia dalam pembelajaran antara lain; proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif; durasi mengajar lebih singkat; kualitas belajar siswa meningkat; proses belajar mengajar tidak terbatas ruang dan waktu; dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan<sup>6</sup>. Manfaat ini tentu sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik pendidikan kesetaraan (pendidikan non formal) yang mayoritasnya adalah orang dewasa dan merupakan pekerja.

---

<sup>4</sup> Yuniastuti, Miftakhuddin, dan M. Khoiron, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), 20-21.

<sup>5</sup> Muhammad Ma'ud, *Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora Inspire* (Jogjakarta: Pustaka Shonif, 2013), 15.

<sup>6</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta : Gava Media, 2016), 70.

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan lembaga merupakan lembaga pendidikan yang dibentuk oleh masyarakat, pemerintah, atau masyarakat bekerja sama dengan pemerintah. Lembaga pendidikan ini berfungsi sebagai wadah kegiatan pembelajaran yang diarahkan pada pemberdayaan potensi masyarakat untuk menggerakkan pembangunan di bidang sosial, ekonomi dan budaya di lingkungannya<sup>7</sup>. Sehingga, keberadaan PKBM sangat penting dalam pembangunan pada sektor yang menjadi sasaran tersebut.

PKBM Al-Fallah Kecamatan Manyak Payed adalah merupakan salah satu lembaga pendidikan non formal yang menyelenggarakan pendidikan kesetaraan pada program paket A (setara SD/MI), Paket B (setara SMP/MTs), dan paket C (setara SMA/MA). PKBM ini memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk mengikuti program yang ditujukan bagi peserta didik yang berasal dari masyarakat putus sekolah karena berbagai faktor untuk melanjutkan pendidikan di jenjang SMA/MA. Tentu saja program ini sangat tepat bagi masyarakat putus sekolah yang ingin meningkatkan pengetahuan dan kecakapannya, sehingga berdampak terhadap peningkatan taraf hidupnya<sup>8</sup>.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PKBM Al-Fallah pada tanggal 15 Januari 2023, diperoleh beberapa temuan antara lain bahan ajar yang digunakan buku paket dan modul berisikan text dan gambar dan tutor masih menjadi sumber belajar utama. Selanjutnya, secara umumnya media pembelajaran belum interaktif karena komunikasi hanya satu arah, sehingga membosankan yang terlihat dari masih ada peserta didik yang tidak fokus pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara dengan Kepala PKBM dan tutor Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ditemukan bahwa motivasi dan minat belajar baik dikelas maupun belajar mandiri masih rendah. Sehingga, lembaga membutuhkan media pembelajaran yang dapat memenuhi

---

<sup>7</sup> B.P. Sitepu, *Pengembangan Sumber Belajar* (Depok : Rajagrafindo Persada Cetakan Kedua, 2017), 217.

<sup>8</sup> Kemdikbud, *Model Bahan Ajar Sistem Modular Pada Pendidikan Kesetaraan Paket C Mahir Dalam Jaringan* ( Jakarta: 2017), 1.

kebutuhan bahan ajar baik bagi tutor dan peserta didik dan meningkatkan minat belajar, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Dari hasil wawancara lebih lanjut dengan salah satu tutor PAI diketahui bahwa belum tersedia modul Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pendidikan Kesetaraan Paket C pada laman Kemdikbudristek. Bahan ajar masih menggunakan buku paket, sehingga membutuhkan perancangan bahan ajar yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan interaktif, sehingga peserta didik dapat memahami dan melaksanakan ajaran agama secara benar.

Salah satu pengembangan media pembelajaran berbasis digital yaitu e-Modul Interaktif Elemen Fiqih berbasis Flip Pdf Profesional. Jenis modul ini dapat digunakan oleh tutor PAI dan warga belajar sebagai sumber belajar mandiri Pendidikan Kesetaraan Paket C setara SMA. Hal ini, sesuai struktur kurikulum Pendidikan Kesetaraan dengan sistem bobot satuan kredit kompensasi (SKK). Satu SKK adalah satu satuan kompetensi yang dicapai melalui pembelajaran 1 jam tatap muka 2 jam pelajaran tutorial 3 jam pelajaran mandiri, atau kombinasi secara proporsional dari ketiganya.

Selain dapat digunakan dalam belajar mandiri, modul ini juga memberikan pengalaman yang berbeda bagi siswa. Selain membaca, peserta didik juga dapat mendengar dan menyimak bahan bacaan dalam bentuk audio. Selain itu, pengembangan e-Modul ini berdasarkan kebutuhan yang menyesuaikan pada tingkat kemudahan pada penerapannya dengan format tulisan, gambar, dan video yang dapat dioperasikan dengan komputer, android, atau elektronik lainnya. Sehingga, peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengembangkan e-Modul Interaktif Elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E Di PKBM Al-Fallah Kabupaten Aceh Tamiang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka diperoleh indentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Peserta didik pendidikan kesetaraan memiliki motivasi belajar masih rendah dan tidak fokus, tidak dapat menjawab pertanyaan diajukan, sehingga timbul kebosanan pada siswa, dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran.
2. Bahan ajar yang digunakan oleh tutor masih buku paket yang kurang interaktif dan menarik.
3. Tutor masih menjadi sumber belajar utama
4. Tutor dan peserta didik belum memiliki bahan ajar inovatif seperti elektronik modul interaktif.
5. Tutor dan peserta didik membutuhkan bahan ajar inovatif seperti elektronik modul interaktif.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian difokuskan pada pengembangan bahan ajar berbasis Flip Pdf Profesional yang berbentuk Elektronik modul interaktif Elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan penelitian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana tahap define pengembangan e-Modul interaktif elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E Di PKBM Al-Falah Kabupaten Aceh Tamiang ?
2. Bagaimana tahap desain pengembangan e-Modul interaktif elemen fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E Di PKBM Al-Falah Kabupaten Aceh Tamiang ?
3. Bagaimana tahapan development e-Modul interaktif elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E Di PKBM Al-Falah Kabupaten Aceh Tamiang ?

## **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan pengembangan modul interaktif elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E Di PKBM Al-Falah Kabupaten Aceh Tamiang adalah untuk:

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan e-Modul interaktif elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E;
2. Merancang e-Modul interaktif elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E;
3. Mengetahui validasi e-Modul Interaktif elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E;
4. Mengetahui pratikalitas e-Modul interaktif elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E;

## **F. Spesifikasi Produk**

Pengembangan produk dalam penelitian ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. Modul interaktif yang dikembangkan untuk elemen fiqih mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pendidikan Kesetaraan Fase E.
2. Modul interaktif elemen fiqih yang dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran dengan kurikulum Merdeka.
3. Modul interaktif elemen fiqih dikembangkan dalam bentuk video, gambar, link dan didukung dengan tekt dan audio dengan format keluaran (output) yang fleksibel, html,exe dan burn ke CD.
4. Modul interaktif disajikan dalam pembelajaran mandiri yang memuat komponen fiqih dengan penyajian yang lebih menarik, praktis, dan mudah dipahami oleh siswa.
5. Modul interaktif dapat digunakan oleh warga belajar di dalam maupun diluar kelas, baik dalam aplikasi android maupun dalam buku text.



## **G. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara lain:

1. Bagi lembaga memberikan sumbangan yang berarti pengembangan modul interaktif yang dapat digunakan di lembaga penyelenggara pendidikan kesetaraan, khususnya PKBM Al- Fallah.
2. Bagi tutor dapat bermanfaat sebagai sumber belajar meningkatkan kualitas pembelajaran dan memudahkan pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas.
3. Bagi siswa, dapat bermanfaat sebagai sumber belajar dalam belajar mandiri sehingga memudahkan warga belajar memahami materi pembelajaran elemen fiqih.
4. Bagi kepala lembaga, membantu tugas kepala lembaga dalam mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga pendidikan.
5. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi pengalaman dan motivasi bagi peneliti untuk melakukan penelitian lanjutan, sehingga dapat berperan aktif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam dunia pendidikan.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Pengembangan e-Modul interaktif elemen fiqih mempunyai beberapa asumsi antara lain:

- a. Belum tersedianya modul interaktif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada Pendidikan Kesetaraan.
- b. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti akan lebih menarik dan terarah dengan menggunakan modul interaktif.
- c. Warga belajar lebih semangat dan antusias untuk belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan menggunakan Modul interaktif.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan modul interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti hanya terbatas pada Elemen Fikih.
- b. Tahapan proses pengembangan 4D yang meliputi tahap pendefinisian (*difine*), perancangan (*desing*) dan pengembangan (*development*).

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengembangan

##### 1. Tahapan Define

Tahapan pendefinisian merupakan langkah awal yang harus dikerjakan supaya dapat mengetahui potensi serta masalah. Kegiatan dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan dengan cara pengamatan dalam kelas, lalu wawancara bersama tutor bidang dan kepala lembaga Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat. Sesudah itu, menganalisis karakteristik peserta didik, Capaian Pembelajaran, serta mereview buku mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, meninjau tentang literatur mengenai bahan ajar.

##### a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan mencari informasi terkait kondisi dilapangan. Observasi proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka pada tanggal 12 Februari 2023, yaitu peneliti melakukan pengamatan langsung di dalam kelas saat pembelajaran terjadi. Tutor melaksanakan kegiatan awal lalu kegiatan inti serta kegiatan penutup. Hasil observasi selama pembelajaran, pada kegiatan awal, peserta didik tidak fokus terdapat sedang bermain yaitu memainkan pulpen, membolak-balik kertas dan menoleh kiri dan kanan.

Dari hasil pengamatan juga terlihat beberapa permasalahan yang muncul pada saat kegiatan inti. Tutor terlalu fokus menjelaskan materi, sehingga melupakan pengamatan terhadap respon peserta didik. Ekspresi peserta didik terlihat merasa bosan dan ada yang bermain sesama teman. Tutor masih menjadi sumber belajar utama dengan mendominasi proses pembelajaran dan melupakan interaksi tutor dan peserta didik, antara sesama peserta didik baik dengan cara memberikan kesempatan bertanya, dan mengkritik masalah-masalah yang terkandung dalam materi pelajaran. Materi yang disampaikan terbatas pada buku

paket yang digunakan oleh tutor yang berbentuk text dan gambar, sehingga bahan ajar belum dapat membangkitkan gairah, kefokuskan dan belum mampu menghilangkan kebosanan peserta didik dalam pembelajaran.

Pengamatan pada kegiatan penutup, tutor tidak membagikan kesempatan peserta didik untuk bertanya berkenaan pencapaian, baik terhadap pemahaman materi maupun terhadap nilai-nilai materi yang telah disampaikan oleh tutor. Dokumentasi observasi kegiatan pembelajaran diperlihatkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1. Observasi Proses Pembelajaran

Wawancara juga dilakukan dengan kepala PKBM dan Tutor PAI setelah proses pembelajaran. Menurut Bpk Marzuki, S.Pd bahwa minat belajar peserta didik masih rendah, salah satunya terlihat dari tingkat kehadiran. Pernyataan yang sama juga disampaikan oleh Ibu Sri Wahyuni, S.PdI bahwa, peserta didik yang terlihat bosan dan tidak fokus pada saat belajar di kelas. Mereka kelihatan memainkan alat-alat tuli dan berbicara dengan sesama saat tutor memberikan materi pelajaran.

Lebih lanjut, model pembelajaran yang digunakan dengan ceramah, diskusi dan tanya jawab dengan media pembelajaran berupa buku paket. Menjawab pertanyaan penulis terhadap kebutuhan bahan ajar

selain buku paket bahwa. Bpk Marzuki, S.Pd dan Ibu Sri Wahyuni, S.PdI menjelaskan bahwa peserta didik, tutor dan juga lembaga sangat membutuhkan bahan ajar interaktif untuk meningkatkan minat belajar dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Dokumentasi dengan kepala PKBM ditampilkan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Wawancara dengan Kepala PKBM

Penyebaran angket analisis kebutuhan pada Pendidikan kesetaraan PKBM Al Fallah kelas x dilakukan untuk memberikan gambaran terkait modul akan dikembangkan. Peserta didik memberikan respons terkait analisis kebutuhan elektronik modul. Respon Peserta didik terhadap memahami materi PAI ditampilkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Diagram Respons Peserta didik terhadap memahami materi PAI

Gambar 4.3 menunjukkan bahwa dari total jumlah peserta didik, sebanyak 90 % menyatakan sulit memahami materi PAI jika menggunakan media teks dan gambar, khususnya dalam pembelajaran mandiri. Penerimaan peserta didik terhadap persepsi penggunaan sumber belajar inovasi ( teks, gambar, dan video) pada indikator rasa senang dalam menggunakan ditampilkan pada Gambar 4.4, ketertarikan (Gambar 4.5), dan indikator lainnya (Gambar 4.6).



Gambar 4.4 Diagram respon peserta didik terhadap penggunaan sumber belajar inovasi ( teks, gambar, dan video)



Gambar 4.5 Diagram respon peserta didik terhadap penggunaan sumber belajar inovasi ( teks, gambar, dan video)



Gambar 4.6 Diagram respon peserta didik terhadap pengembangan e-modul

Hasil analisis wawancara yang dilakukan dengan tutor pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam diantaranya peserta didik masih bermain selama pembelajaran, terdapat sejumlah peserta didik tidak memperhatikan tutor pada saat memberikan penjelasan materi. Proses pembelajaran berlangsung kurang interaktif hal ini terlihat tutor terkesan masih menjadi sumber utama. Kondisi pembelajaran yang terpusat kepada tutor, menjadikan pencapaian kurikulum yang belum optimal karena tidak seiring dengan tuntutan Kurikulum merdeka yaitu pembelajaran berpusat kepada peserta didik, sedangkan tutor sebagai yang memfasilitasi proses pembelajaran secara interaktif.

b. Analisis Karakteristik Peserta didik

Menganalisis karakteristik peserta didik diharapkan agar pengembangan produk sesuai kebutuhan peserta didik. Tahap menelaah karakteristik peserta didik melalui upaya menemukan literatur sebagai teori pendukung, hasil wawancara, serta obeservasi awal di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Al-Fallah Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang. Karakteristik peserta didik PKBM memiliki usia antara 16 - 45 tahun, hasil belajar peserta didik meningkat menggunakan media digital dengan kondisi bahwa dengan media digital

mampu menjalankan simulasi dan melakukan situasi sebenarnya ataupun pengalaman langsung<sup>82</sup>.

Pada proses pembelajaran peserta didik cenderung pasif dan kurang mampu berfikir kreatif hal ini terlihat peserta didik tidak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan tutor, tidak dapat mengeluarkan ide kreatif, dan cenderung mencari-cari jawaban pada buku teks. Lebih lanjut, hasil observasi bahwa peserta didik tidak fokus, bosan hal ini terlihat masih ada yang bermain – main sesama teman. Wawancara dengan tutor bahwa minat belajar peserta didik masih rendah.

Berdasarkan analisis diatas terkait minat belajar yang lagi rendah , salah satu faktor menurut penulis yaitu model pembelajaran yang tidak sesuai karakter peserta didik, media pembelajaran digunakan masih tidak berpihak pada peserta didik.

Kendala dirasakan peserta didik menjadi hal yang harus diantisipasi dengan cara tutor lebih kreatif dan inovatif membuat kondisi pembelajaran menjadi menyenangkan salah satunya adalah sumber belajar yang menggunakan multimedia interaktif memungkinkan peserta didik berinteraksi bersama multimedia, ataupun sesama penggunaan. Pengaruhnya aktifitas pembelajaran bertambah menarik, bersemangat interaktif, besaran waktu mengajar mampu dikurangi, kualitas belajar siswa mampu ditingkatkan, kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan ” dimana saja serta kapan saja”, ditambah perilaku belajar siswa mampu ditingkatkan<sup>83</sup>. Salah satunya adalah pengembangan elektronik modul interaktif.

#### c. Pemilihan Materi

Merangkul satuan pelajaran untuk mempelajari pada kurikulum Merdeka, melakukan penilaian diri dan memutuskan keputusan

---

<sup>82</sup> Yuniastuti, Miftakhuiddin, dan M. Khoiron. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial* ( Surabaya : Scopindo Media Pustaka, 2021), 20-21.

<sup>83</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Gava Media , 2016, 70.



implementasi kurikulum merdeka sesuai kesiapan masing-masing lembaga satuan. Ada tiga pilihan penerapan yang dapat jalankan oleh satuan pendidikan, yaitu yaitu mandiri belajar, selanjutnya mandiri berubah, serta mandiri berbagi.

PKBM Al-Fallah adalah lembaga yang terdaftar sebagai lembaga pendidikan non formal dalam kelompok Implementasi Kurikulum Merdeka tahun ajaran 2022/2023 dengan kelompok “**Mandiri Belajar**”<sup>84</sup>.

Pelaksanaan program Kurikulum Merdeka (IKM) Mandiri belajar memiliki nilai dan komitmen yang terkait dengan lembaga untuk melaksanakan beberapa bagian pokok, tanpa mengubah kurikulum tingkat satuan (K13) yang sedang dilaksanakan. Penerapan kurikulum Merdeka di lembaga pendidikan pada kategori IKM, yakni kelas I dan kelas IV, selanjutnya kelas VII, serta kelas x<sup>85</sup>. Melalui IKM ” mandiri belajar ” program paket C setara SMA/MA E kelas x pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan capaian pembelajaran beserta beberapa komponen diantaranya Al-Quran Hadits, Aqidah, Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Peradaban Islam<sup>86</sup>.

Elemen fiqih yang dipilih dalam pengembangan e-Modul dengan materi *al-Kuliyat Al- Khamsah* (lima prinsip dasar hukum). Mempunyai maksud supaya peserta didik memiliki kemampuan menganalisis, mengimplementasikan, menyajikan melalui paparan, memegang keyakinan bahwa tatanan fiqih mu'amalah dan al-Kuliyat Al-Khamsah merupakan tutunan Islam. Kemudian, mampu menumbuhkan jiwa wirausaha, kepedulian dan kepekaan sosial berhasil ditanamkan pada siswa.

---

<sup>84</sup> Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, KemdikbudRistek Nomor 034/H/KR/2022, *Tentang Satuan Pendidikan Pelaksana Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Tahun Ajaran 2022/2023*.Lamp 8.

<sup>85</sup> Kepmendikbudristek, Nomor 56/M/2022, *Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*, Lamp 5.

<sup>86</sup> Kepmendikbudristek, Nomor 5, *Standar Isi Pendidikan PAUD, Pendidika Dasar menengah , atas ,* Lamp 5.

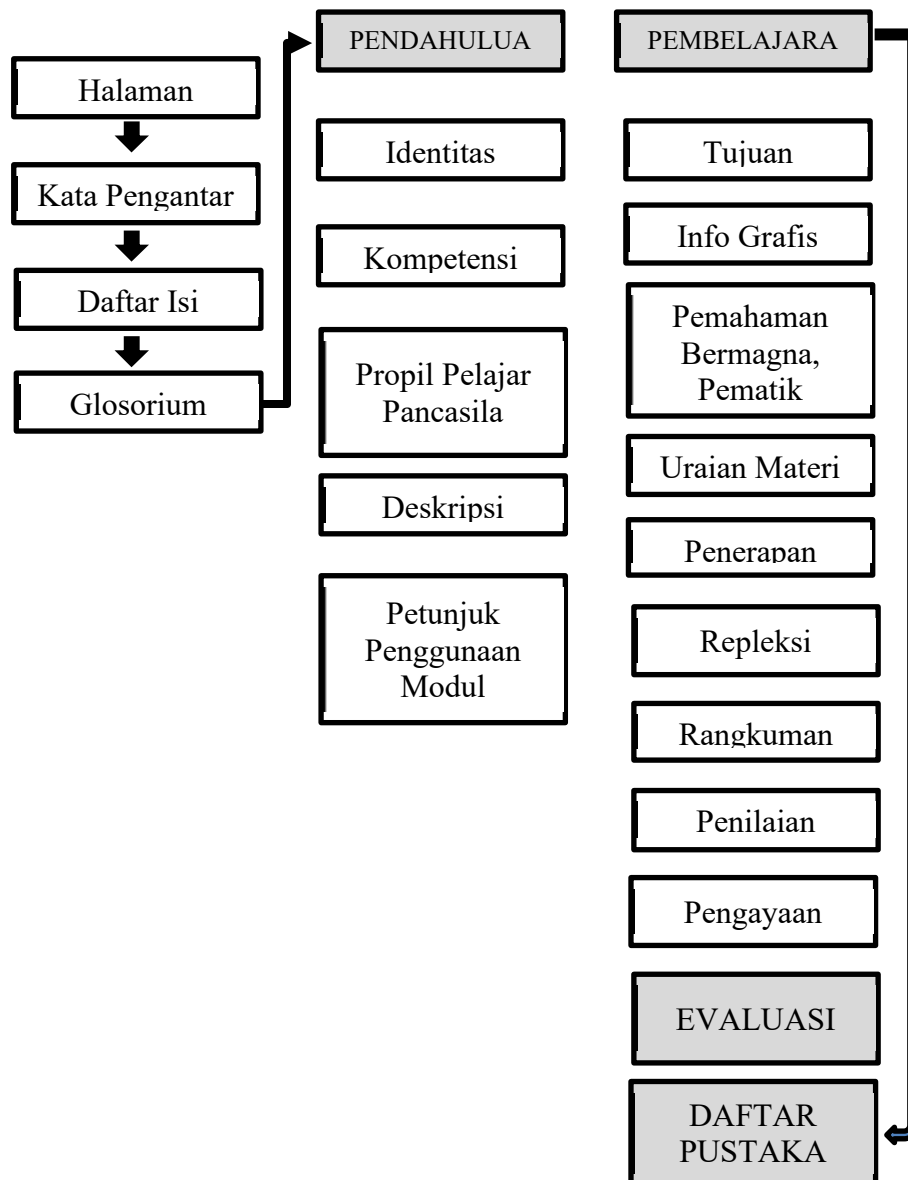
## 2. Tahapan Desain

Pengembangan e-Modul sesudah dilakukan analisis kebutuhan. Tahapan selanjutnya adalah membuat rancangan modul dengan beberapa rangkaian tindakan diantaranya ;

### a. Kerangka e-Modul

Penyusunan modul dilakukan dengan perkembangan alur tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kegiatan belajar mandiri beserta menyusun kerangka modul yang akan disusun terlebih dahulu. Tahapan selanjutnya adalah menentukan tujuan akhir (*performance objective*), yaitu kemampuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mempelajari modul. Sesudah itu dilakukan penetapan tujuan antara (*enable objective*) sebagai kemampuan yang spesifik yang membantu tujuan terakhir. Memutuskan kerangka penilaian berbentuk skema , terus ketentuan, juga metoda, serta perangkat pengaturan, beserta strategi dan perangkat yang digunakan. Pada tahap ini meyusun bagian-bagian yang memuat gambaran ringkas, rencana, strategi rencana, teknik pembuatan, penilaian waktu, dan substansi perpustakaan. Seluruhnya mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran saat ini.

Materi atau substansi yang terkandung dalam modul adalah sebagai ide, standar, ataupun fakta penting yang langsung berhubungan dan mendukung pencapaian kemampuan dan harus dipahami oleh siswa. Tugas, pertanyaan, serta latihan soal yang harus diselesaikan oleh siswa. Kemudian asesmen atau penilaian yang secara efektif mengukur kemampuan siswa menguasai modul dengan kunci jawaban soal, latihan dan tugas. Kerangka penyusunan e-Modul ditampilkan pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Kerangka penyusunan e-Modul

a. Deskripsi Kerangka e-Modul

1) Halaman Sampul

Butir isi judul e-Modul tercatat nama mata pelajaran beserta Fase dan kelas dengan identitas penulis juga gambar ilustrasi seperti yang ditampilkan pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Desain cover -Modul Interaktif

2) Kata Pengantar

Bagian ini berisi informasi mengenai fungsi dan tujuan e-Modul

3) Daftar Isi

Anasir ini bermuatan kerangka e-Modul memakai Bab juga sub Bab dan nomor halaman.

4) Glosorium

Memuat penjelasan tentang arti dari setiap istilah, kata – kata sulit, bahasa asing yang digunakan dan disusun menurut abjad (alfabetis).

5) Bagian Pendahuluan

Pendahuluan tercantum identitas modul dan kompetensi awal hendak dicapai juga profil pelajar pancasila dan deskripsi E-modul serta petunjuk penggunaan modul. Penjelasan kriteria yaitu :

a) Identitas Modul

Rincian ini berisi mata pelajaran, jenjang sekolah, fase yang dilengkapi kelas, elemen, dan alokasi waktu.

b) Kompetensi Awal

Tahap ini evaluasi terhadap butir – butir dari kemampuan yang diraih peserta didik. Melalui pencapaian kompetensi yang memuat daftar pertanyaan supaya mampu mengukur penguasaan awal kompetensi.

c) Propil Pelajar Pancasila

Bagian ini merupakan lintas disiplin ilmu yang dipelajari yang tertuang dalam enam dimensi sebagai pembentuk kompetensi dan karakter . Dimensi ini diwali dengan berkeyakinan lagi beriman terhadap Tuhan YME juga berakhlak mulia. Selanjutnya berkebinekaan global lagi bergotong royong lalu mandiri dengan bernalar kritis serta kreatif.

d) Deskripsi

Bagian ini menjelaskan berawal isi modul juga keterkaitan bersama modul lain dengan hasil belajar yang ingin dicapai setelah menyelesaikan modul serta manfaat kompetensi tersebut selama pembelajaran dan pada kehidupan yang dijalani.

e) Petunjuk Penggunaan Modul

Butir ini mengkupas berkenaan persiapan kebutuhan belajar dan tindakan yang perlu dikerjakan untuk mempelajari materi yang terkandung pada e-Modul. Ilustrasi desain bagian pendahulu e-Modul ditampilkan pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Bagian Pendahuluan e-Modul

#### 6) Bagian Pembelajaran

Unit atas Bab ini yang terdiri tentang tujuan pembelajaran, info grafis, pemahaman bermagna ( Ayo tadaruf, tadabur, dan kisah inspiratif), uraian materi, penerapan karakter, rangkuman. Adapun secara detail dijelaskan sebagai berikut :

##### a) Tujuan Pembelajaran

Dalam butir ini mencantumkan kemampuan mesti harus dikuasai buat suatu kesatuan kegiatan belajar.

##### b) Info Grafis

Penyajian garis besar materi materi *al-Kulliyatul Al- Khamsah* dalam bentuk grafis untuk memahami garis besar alur pembahasan materi.

c) Kegiatan Pematik

Kegiatan pematik merupakan strategi untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan memotivasi untuk mempelajari materi pelajaran. Bagian ini terdiri diawali dengan ayo tadarus yaitu berisi ayat Al-Quran yang berkaitan dengan tema materi materi *al-Kulliyatul Al- Khamsah*. Sedangkan tadabur kegiatan mengamati gambar dan menulis komentar gambar tersebut dan selanjutnya mencermati wacana terkait tema *al-Kulliyatul Al- Khamsah* melalui kisah inspirasi.

d) Uraian Materi

Bagian ini memuat tentang uraian materi yang akan dipelajari. Materi meliputi pengertian, urutan, macam-macam, dan cara menjaga *al-Kulliyatul Al- Khamsah* (lima prinsip dasar hukum islam).

e) Penerapan Karakter

Bagian ini berisi butir-butir sikap dan nilai karakter yang merupakan implementasi dari materi *al-Kulliyatul Al- Khamsah* (lima prinsip dasar hukum islam) yang akan dipelajari sekaligus penerapan Propil Pelajar Pancasila.

f) Rangkuman

Bagian ini berisi tentang ringkasan materi *al-Kulliyatul Al- Khamsah* yang terdapat pada uraian materi. Visual bagian kegiatan pembelajaran desain e-Modul ditampilkan pada Gambar 4.11.

**KEGIATAN PEMBELAJARAN 1**

**A. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mempelajari materi Menerapkan *al-kulliyatu al-khamsah* peserta didik diharapkan kompeten dalam :

1. Menyakini bahwa *al-kulliyatu al-khamsah* merupakan lima prinsip dasar hukum Islam
2. Menumbuhkan sikap bijaksana dalam memecahkan masalah-masalah kenagamaan (*muamalah al-siniyyah*)
3. Menumbuhkan kepekaan sosial di tengah masyarakat
4. Menganalisa pengertian *al-kulliyatu al-khamsah*
5. Menganalisa macam-macam *al-kulliyatu al-khamsah*
6. Menganalisa penerapan *al-kulliyatu al-khamsah*
7. Menyajikan paparan tentang *al-kulliyatu al-khamsah*

**B. Info Grafis**

1. Menjaga diri dari perbuatan tercela (sikap, bahasa dan muamalah) (*hibhu al-din*)

2. Menjaga diri dari perbuatan yang merugikan orang lain (*hibhu al-ahli, qulub al-ahli*)

3. Menjaga diri dari perbuatan yang merugikan diri sendiri (*hibhu al-nafs*)

4. Menjaga diri dari perbuatan yang merugikan masyarakat (*hibhu al-jami'*)

5. Menjaga diri dari perbuatan yang merugikan agama (*hibhu al-millah*)

Gambar 4.11 Bagian Kegiatan Pembelajaran e-Modul

## 7) Evaluasi

Teknik atau metode evaluasi harus disesuaikan dengan ranah yang dinilai yang berisikan penilaian sikap, pengetahuan, penilaian keterampilan, dan pengayaan. Adapun secara detail dijelaskan sebagai berikut :

### a) Penilaian Sikap

Perangkat pengukuran sikap yang berfungsi menilai sikap spritual berserta sikap sosial berlandaskan dengan alur tujuan pembelajaran.

### b) Penilaian Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan sebagai parameter menilai dan memastikan tingkat pencapaian kognitif menggunakan test tertulis pilihan ganda dan essay.



c) Penilaian Keterampilan

Penilaian kadar keterampilan bermagna mengukur pencapaian psikomotorik serta perubahan perilaku melalui penugasan dengan membuat alat pembelajaran sederhana berbentuk digital dan bukan digital terkait penerapan substansi *al-Kulliyatul Al-Khamsah*.

d) Pengayaan

Bagian ini berisi buku – buku referensi yang dapat dipelajari untuk menyelesaikan tugas dan pendalaman materi pelajaran.

8) Daftar Pustaka

Semua referensi/pustaka yang digunakan sebagai acuan penyusunan modul.

b. Format Naskah E-Modul

Pemilihan format yang akan digunakan mempertimbangkan bahwa memanfaatkan ketersediaan perangkat pendukung. Labtop, tablet, dan smartphone digunakan untuk mengenalkan E-Modul melalui perangkat tersebut. Ukuran tampilan alat baca E-Modul yang ditujukan selain labtop seperti untuk perangkat Android yang memiliki variasi ukuran layar sehingga diperlukan solusi format yang menyesuaikan dengan tampilan layar. Lebih lanjut pemilihan format yang universal tidak ketergantungan dengan satu teknologi, mempunyai dukungan secara luas baik untuk pembuatan maupun aplikasi alat membacanya.

Pemilihan Format *Elektronik publication (Epub)* merupakan yang dapat digunakan yang menggantikan peran *Open eBook* sebagai format E-Modul yang terdiri atas file multimedia, html5, css, xhtml, xml, yang dapat dibuat suatu produk dalam satu file.

c. Layout Naskah

Pembuatan layout atau tata letak E-Modul sebelum naskah dicetak atau dipublish disusun dapat mudah dibaca, memiliki penulisan

naskah yang baik sehingga dapat disajikan lebih menarik dan mempermudah peserta didik untuk melihat isi naskah. Layout E-Modul yang lebih mudah dibaca dan menarik dibaut dengan bantuan aplikasi perangkat lunak aplikasi microsoft office word 2019, Adobe photoshop. Penyusunan layout dengan aplikasi ditampilkan pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Pemilihan Layout Pengembangan E-Modul

Indikator Pemilihan Layout	Pemilihan Format Layout	Keterangan
Pemilihan Cetak Naskah E-Modul	Leter A4 dengan ukuran 14,8 cm x 29 cm	Standar naskah cetak yang lebih banyak dalam penggunaan ukuran cetak modul.
Margin Halaman	Standar umum yaitu 2 cm pada sisi atas – kanan-bawah dan 25 cm pada sisi kiri.	
Ukuran Fort dan Jenis Font	Font serif Book Antigua dan ukuran font 12pt untuk body text, dan 14pt judul bab untuk	Font Serif memiliki garis-garis kecil yang berdiri horozontal pada badan huruf ( <i>couterstroke</i> ) <sup>87</sup>
Warna Digital	Warna Adaftif yang terdiri dari merah, hijau, biru	

Sumber : Citra Kurniawan dan Dedi Kuswandi, 2021.

#### d. Tahap Persiapan awal Pengembangan E-Modul

##### 1) Instalasi Perangkat Lunak

Membuat E-Modul dengan menggunakan ePub menggunakan aplikasi Plif Pdf Profesional untuk mengkonversi naskah menjadi naskah digital dengan optimal. Langkah -langkah intalasi antara lain sebagai berikut :

- a) Buka halaman geogle dan download aplikasi pada laman <https://www.flipbuilder.com> .

<sup>87</sup> Citra Kurniawan dan Dedi Kuswandi, *Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21* (Malang : Academia Publication, 2012), 37.

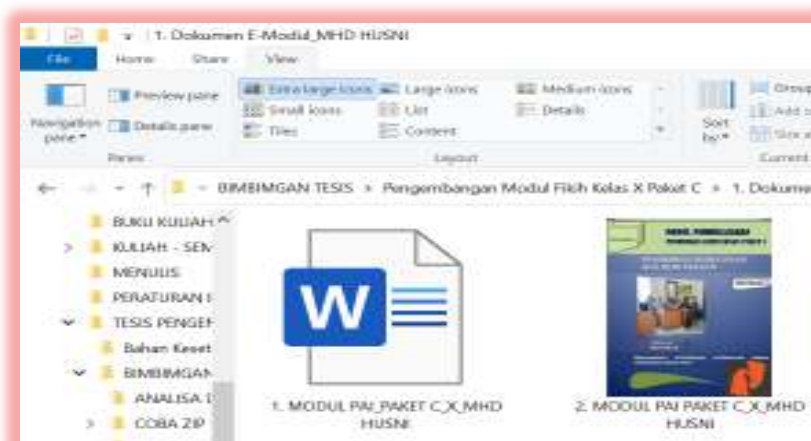
- b) Selanjutnya lakukan proses instalasi yang dilakukan Setelah proses selesai proses pengembangan E-Modul. Tampilan instalasi perangkat lunak ditampilkan pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12. Instalasi Perangkat Lunak

## 2) Persiapan Dokumen

Dokumen awal yang dibutuhkan untuk pengembangan adalah format pdf. Untuk menkonversi menjadi HTML, menjadi buku digital menggunakan Flip Pdf Profesional. Proses persiapan dokumen pengembangan e-modul ditampilkan pada Gambar 4.13.

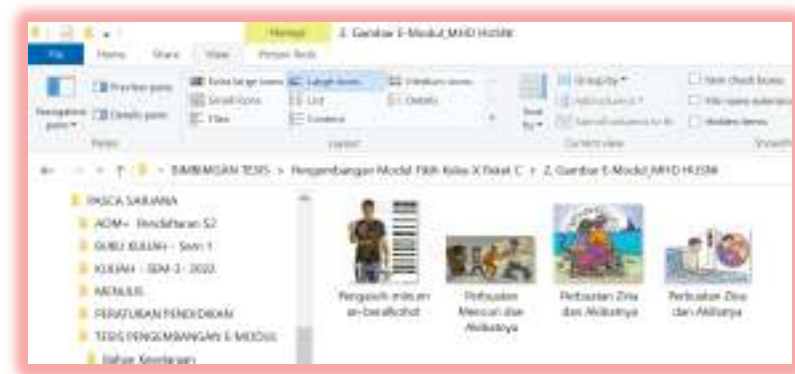


Gambar 4.13. Persiapan Dokumen Pengembangan e-Modul

Proses Pengembangan e-Modul dengan persiapan materi terlebih dahulu, antara lain :

a) Gambar

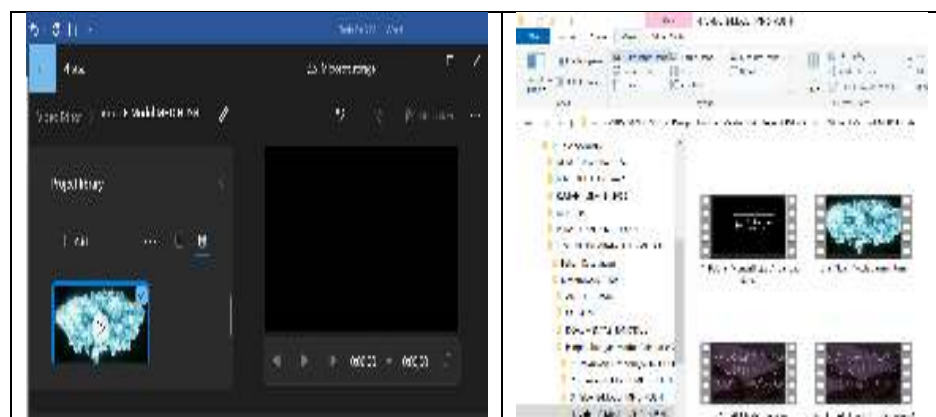
Penempatan gambar pada dokumen untuk membuat E-Modul lebih menarik dan lebih jelas yang ditampilkan pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14. Persiapan Gambar Pengembangan e-Modul

b) Video

Materi pembelajaran yang memerlukan penjelasan yang lebih detail dari pada sekedar tekt, gambar pada modul ini dilengkapi dengan video. Format video yang didukung dalam pengembangan dalam bentuk MP4 sehingga harus menggunakan software Video Editor. Selain itu dapat menambah informasi visual. Persiapan video e-modul ditampilkan pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Persiapan Video Pengembangan E-Modul

e. Tahap Desain Awal Pengembangan E-Modul

Tahap awal pengembangan E-Modul yang meliputi persiapan konten-konten yang berupa teks, gambar, animasi, video dan latihan soal. Proses pengembangan melalui konversi komponen E-Modul yang terdiri dari halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, glosorium, Identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar pancasila, deskripsi singkat materi, petunjuk penggunaan modul, kegiatan pembelajaran, latihan soal, evaluasi, dan daftar pustaka menjadi ePub (*elektronik publication*) menggunakan dalam bentuk HTML5. Tampilan e-modul hasil konversi Flip Pdf Pro ditampilkan pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Tampilan e-Modul hasil konversi Flip Pdf Pro

Bentuk tampilan daftar isi yang dikembangkan telah berbentuk jendela sesuai halaman pada subbab yang dapat memberikan gambaran konstruksi secara keseluruhan. Untuk penggunaan jendela daftar isi bisa menggunakan mouse pada cara mensorot icon tersebut sehingga akan terlihat tampilan materi modul. Pengembangan tersebut mempermudah dalam mempelajari modul sesuai materi yang diinginkan peserta didik maupun guru dan seluruh pengguna.

Tampilan uraian materi disajikan dalam bentuk text, gambar, dan video. Konten-konten tersebut terintegrasi secara utuh dengan keseluruhan isi materi. Video yang disajikan yaitu lantunan ayat-ayat Al-Quran dan juga dalam bentuk matan text kandungan dan penunjukan huruf-huruf sesuai dengan yang dibacakan. Pada sisi lain halaman modul video berbentuk cerita inspiratif terkait tokoh Umar Bin Khattap yang disajikan dalam bentuk video animasi. Video yang dihasilkan dilengkapi dengan tombol *play*, *stop*, *volume* dan *fullscreen*

Text dan gambar yang disajikan dan mempunyai hubungan untuk pengamatan terhadap gambar yang disajikan dalam bentuk kegiatan mengamati dan mengkaitkan tema penerapan al-kulliyatul al-khamsah. Tampilan Video, gambar, text pada e-modul ditampilkan pada Gambar 4.17.



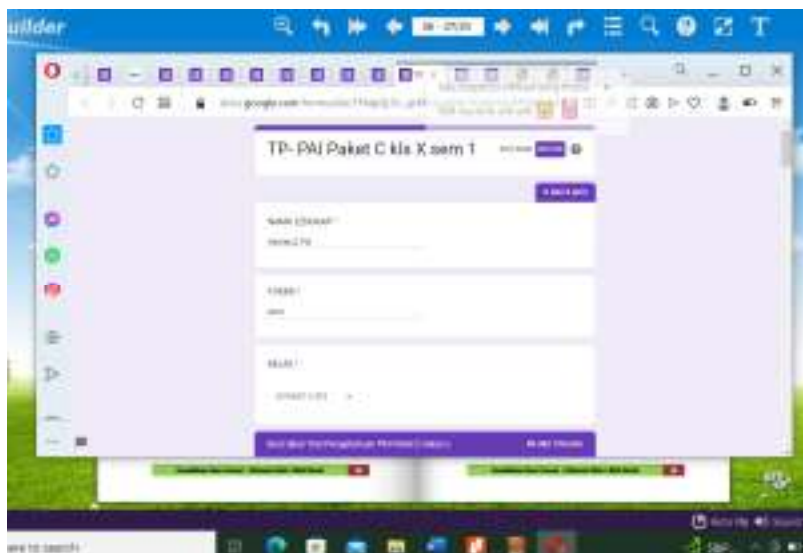
Gambar 4.17 Tampilan Video, gambar, text

f. Tahap Desain Lanjutan Penilaian dan Evaluasi

E-Modul dilengkapi dengan soal latihan dan soal sebagai evaluasi atau penilaian. Latihan soal yang dikembangkan dilengkapi dengan indikator yang dapat memberikan gambaran pencapaian peserta didik dalam menjawab. Benar atau salah pada setiap soal yang dikerjakan

dapat dilihat. Jika benar menjawab, maka akan diberikan reward dalam bentuk kata-kata motivasi sebagai suatu penghargaan. Sebaliknya, jika salah dalam menjawab maka peserta didik diberikan intruksional untuk belajar lagi pada bagian sub, sub-sub, dan halaman yang ditunjukkan pada E-Modul Interaktif. Pengembangan soal latihan menggunakan aplikasi yang tersedia dalam Plif PDF Profesional dalam bentuk yang lebih sederhana untuk membantu melatih ketercapaian terhadap materi yang dipelajari.

Bentuk penilaian yang dikembangkan pada E-Modul disajikan dalam bentuk link dan didisain terkoneksi dengan drive melalui akun tutor. Pengembangan evaluasi menggunakan aplikasi googlel formulir yang terkoneksi dalam materi sehingga hasil dari penilaian dapat diketahui baik oleh peserta didik maupun tutor melalui menu Review untuk melihat kembali hasil jawaban yang telah dikerjakan dan feedback terhadap input/skor yang diperoleh peserta didik. Tampilan Soal Test Penilaian pada e-modul ditampilkan pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan Soal Test Penilaian

g. Dosen Pembimbing

Pada tahanan ini dosen pembimbing mengkonsultasikan hasil rancangan awal E-modul yang dikembangkan kepada pembimbing.

Selanjutnya merevisi produk yang telah didisain sesuai dengan saran yang diberikan pembimbing.

### **3. Tahapan Development (pengembangan)**

Tahap ini merupakan realisasi dari kegiatan tahap sebelumnya. Tahap pengembangan untuk menghasilkan produk dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap validasi ahli dan tahap pratikalisasi.

#### **a. Validasi**

Modul yang sudah dirancang dan didiskusikan dengan pembimbing selanjutnya divalidasi oleh ahli atau validator yang terdiri dari 3 orang validator. Setelah divalidasi, peneliti melakukan diskusi langsung dengan validator terhadap produk yang dikembangkan serta meminta saran – saran untuk perbaikan. Validasi mencakup tiga aspek yaitu aspek materi, aspek desain pembelajaran dan aspek media komunikasi pembelajaran.

##### **1) Validasi Kelayakan Materi**

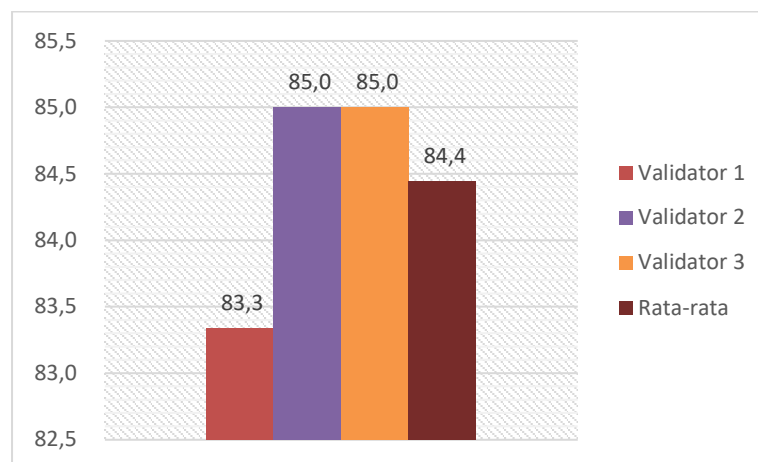
Validasi materi mempunyai tujuan untuk mengukur kesesuaian dan kualitas materi yang disajikan dalam E-Modul interaktif mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti elemen fiqih materi penerapan al-Kulliyatul al-Khamsah dalam kehidupan sehari – hari. Validasi materi ini untuk memberikan gambaran suatu produk yang dikembangkan mempunyai kelayakan atau valid disetiap indikator penilaian. Hasil validasi kelayakan disajikan pada Tabel 4.2 dan hasil analisis kelayakan E-Modul interaktif sebagaimana disajikan dalam pada Gambar 4.19.



Tabel 4.2 Validasi Ahli terhadap kelayakan materi E-Modul Interaktif

No	Indikator Penilaian	Validator			Mean	%	Interprestasi
		1	2	3			
1	Materi yang dimuat dalam modul sesuai dengan topik bahasan	4	4	4	4,0	80,0	valid
2	Materi yang dimuat dalam modul mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	4	5	4	4,3	86,7	sangat valid
3	Materi yang dimuat dalam modul menjelaskan konsep atau teori sesuai tujuan pembelajaran	4	4	5	4,3	86,7	sangat valid
4	Materi dalam modul mempunyai konsep yang jelas	4	5	4	4,3	86,7	sangat valid
5	Materi dalam modul mempunyai sifat kekinian dan sesuai kondisi sekarang	5	4	4	4,3	86,7	sangat valid
6	Materi yang dimuat dalam modul sesuai dengan perkembangan Iptek saat ini	5	4	4	4,3	86,7	sangat valid
7	Materi yang disajikan dalam modul sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	4,0	80,0	valid
8	Luas cangkupan dan kedalaman materi modul sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	4	4,3	86,7	sangat valid
9	Penggunaan istilah atau rumus yang dimuat dalam modul mudah dimengerti	4	4	5	4,3	86,7	sangat valid
10	Pemberian contoh dan ilustrai yang dimuat dalam modul mudah dipahami	4	4	5	4,3	86,7	sangat valid
11	Materi yang dimuat dalam modul diketahui keakuratan acuan pustaka	4	4	4	4,0	80,0	valid
12	Durasi waktu penggunaan sesuai materi yang disajikan dalam modul	4	4	4	4,0	80,0	valid
Jumlah		50	51	51	50,67	84,4	sangat valid

Sumber : Analisis data validasi materi



Gambar 4.19 Diagram Hasil Kelayakan Materi e-Modul Interaktif

Berdasarkan Tabel 4.2 dari total keseluruhan 12 indikator penilaian, menunjukkan 4 indikator dengan interpretasi valid (Materi yang dimuat dalam modul sesuai dengan topik bahasan, Materi yang disajikan dalam modul sesuai dengan tujuan pembelajaran, Materi yang dimuat dalam modul diketahui keakuratan acuan pustaka, Durasi waktu penggunaan sesuai materi yang disajikan dalam modul), sedangkan 8 indikator lainnya sangat valid. Selanjutnya gambar 4.19 memberikan gambaran bahwa validator 1 mempunyai presentasi 83,3 persen dengan interpretasi sangat valid, validator ahli 2 sebesar 85 persen, dan validator ahli 3 sebesar 85 persen. Secara keseluruhan validator sebesar 84,4 persen dengan interpretasi sangat valid.

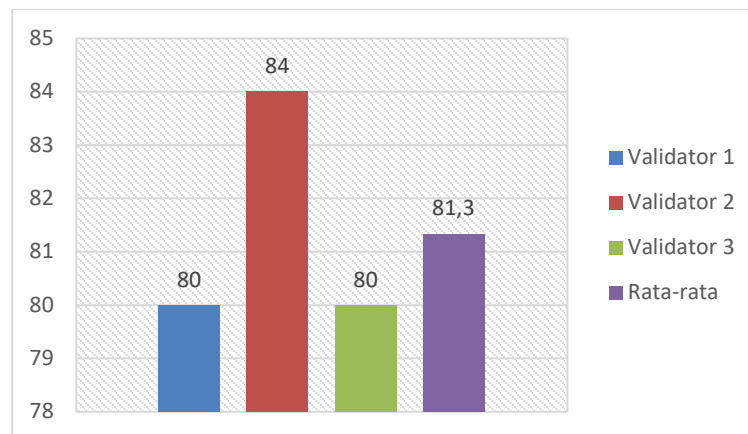
## 2) Validasi kelayakan Desain Pembelajaran

Pengukuran tingkat kelayakan desain media pembelajaran pada E-Modul sebelum digunakan untuk pratikalitas dilembaga pendidikan. Validasi bertujuan untuk menilai kesesuaian desain pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, kemudahan dalam penguasaan materi, mendorong kemampuan peserta didik berfikir kritis dan pemecahan masalah, kontekstualitas, dan relatifitas advantage. Hasil validasi ahli terdapat kelayakan design modul dapat dilihat pada Tabel 4.3 dan hasil analisis kelayakan e-Modul interaktif ditampilkan pada Gambar 4.20.

Tabel 4.3. Validasi ahli terhadap kelayakan desain media pembelajaran E-Modul

No	Indikator Penilaian	Validator			Mean	%	Interprestasi
		1	2	3			
1	Kesesuain strategi penyampaian dengan karakteristik peserta didik	4	4	4	4,0	80,0	Valid
2	Ketepatan sttrategi penyampaian sehingga kemungkinan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan	4	4	4	4,0	80,0	Valid
3	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan peserta didik berfikir kritis dan pemecahan masalah	4	5	4	4,3	86,7	sangat valid
4	Tingkat kontekstualiatas dengan penerapan dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4	4	4,0	80,0	Valid
5	Relatifitas advantage, ketepatan pemilihan media dibandingkan dengan media lain yang selama ini digunakan	4	4	4	4,0	80,0	Valid
Jumlah		20	21	20	20,33	81,3	sangat valid

Sumber : Analisis data validasi desain pembelajaran



Gambar 4.20 Diagram Hasil Kelayakan Desain Pembelajaran E-Modul

Berdasarkan Tabel 4.3 diketahui bahwa terdapat 4 indikator dengan interprestasi valid dan 1 indikator sangat valid. Selanjutnya berdasarkan Gambar 4.20 terlihat bahwa seluruh validator memberikan penilaian terhadap design pembelajaran e-modul  $\geq 80$  persen yang diinterpretasikan bahwa design modul dikategorikan

layak, dengan rincian Validator 1 yaitu (80,0 persen dengan interpretasi valid), Validator ahli 2 (84 persen interpretasi sangat valid), dan Validator ahli 3 (80 persen dengan interpretasi valid).

### 3) Validasi kelayakan Media Komunikasi Pembelajaran

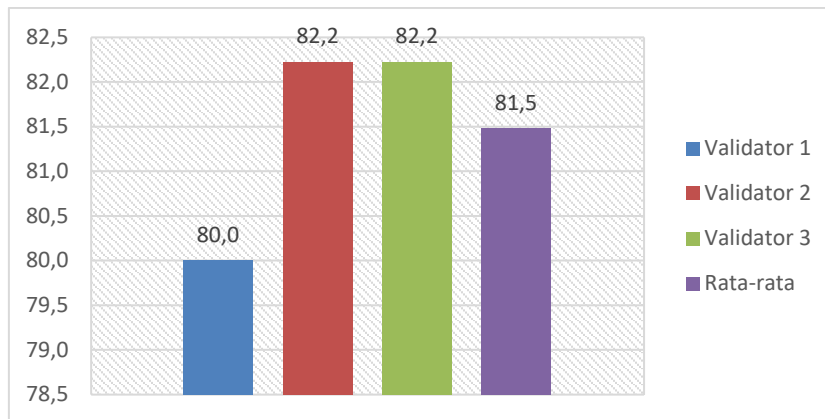
Pengukuran tingkat kelayakan media komunikasi pembelajaran pada E- Modul bertujuan untuk menilai ketepatan penyajian multimedia yang digunakan berupa grafis, audio, animasi dan video. Selanjutnya, kualitas keintegritas, kemudahan navigasi, kemenarikan pengemasan media. Lebih lanjut, hasil penilaian integritas e-Modul sesuai dengan struktur kalimat, kalimat efektif, dan tingkat berfikir peserta didik ditampilkan pada Tabel 4.4 dan hasil analisis kelayakan media komunikasi pembelajaran e-Modul interaktif ditampilkan pada Gambar 4.22.

Tabel 4.4 Validasi Ahli Terhadap Kelayakan Media Komunikasi Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Validator			Mean	%	Interprestasi
		1	2	3			
1	Ketepatan penyajian grafis dan visual (tabel,diagram,bagan) dengan tujuan, isi materi Emodul Interaktif	4	4	5	4,3	86,7	sangat valid
2	Ketepatan penyajian audio dan narasi dengan tujuan dan isi materi Emodul interaktif	4	4	4	4,0	80,0	Valid
3	Ketepatan penyajian video dengan tujuan, isi materi Emodul interaktif	4	4	4	4,0	80,0	Valid
4	Ketepatan penyajian animasi dan simulasi dengan tujuan,isi materi Emodul interaktif	4	4	4	4,0	80,0	Valid
5	Kualitas keinteraktifitas dan kemudahan navigasi Emodul interaktif	4	5	4	4,3	86,7	sangat valid

6	Kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan (typologi,warna, ilustrasi,ico, tata letak) Emodul interaktif	4	4	4	4,0	80,0	Valid
7	Emodul interaktif sesuai dengan struktur kalimat	4	4	4	4,0	80,0	Valid
8	Emodul interaktif menggunakan kalimat yang efektif	4	4	4	4,0	80,0	Valid
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik	4	4	4	4,0	80,0	Valid
		36,0	37,0	37,0	36,7	81,5	sangat valid

Sumber : Analisis data validasi media komunikasi pembelajaran.



Gambar 4.21 Diagram Hasil Kelayakan Media Komunikasi

Berdasarkan Tabel 4.4 diperoleh data bahwa dari total 9 indikator penilaian terhadap media komunikasi pembelajaran terdapat 7 indikator dengan interpretasi valid, dan 2 indikator sangat valid. Selanjutnya Gambar 4.21 memberikan gambaran bahwa validator 1 mempunyai presentasi 80,0 persen dengan interpretasi valid, validator ahli 2 sebesar 82,2 persen interpretasi sangat valid, dan validator ahli 3 dengan interpretasi sangat valid dengan presentasi sebesar 82,2 persen. Penilaian secara keseluruhan validator ahli dengan presentasi 81,5 persen dengan interpretasi sangat valid.

Hasil validasi E-Modul yang telah dilakukan menunjukkan e-Modul yang dirancang sangat valid, artinya e-Modul yang dikembangkan sudah

baik dan dapat digunakan. Namun masih terdapat beberapa saran dari validator mengenai e-Modul yang ditampilkan pada Tabel 4.6.

Tabel. 4.6. Koreksi hasil validasi dan perbaikan e-Modul

Validator	Sara-saran	Tindak Lanjut
Validator 1	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan video yang berkaitan dengan materi.</li> <li>2. Petunjuk penggunaan modul ditambahkan lagi, bagi tutor dan peserta didik</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan video yang berkaitan dengan materi.</li> <li>2. Menambahkan petunjuk penggunaan bagi tutor dan peserta didik.</li> </ol>
Validator 2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tata letak dan warna perlu ditambahkan.</li> <li>2. Cover belum mencerminkan gambaran modul dari luar.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperbaiki tata letak dan menambahkan warna.</li> <li>2. Memperbaiki cover dengan desain lebih mencerminkan gambaran modul</li> </ol>
Validator 3	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perlu ditambahkan audio dan video pada ayat agar lebih paham cara membacanya.</li> <li>2. Desain latihan soal perlu ditambahkan indikator pada sub bab, dan halaman yang mana perlu dipelajari agar lebih interaktif.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan audio dan video pada ayat.</li> <li>2. Menambahkan indikator sub bab dan halaman jika belum dapat menjawab latihan soal.</li> </ol>

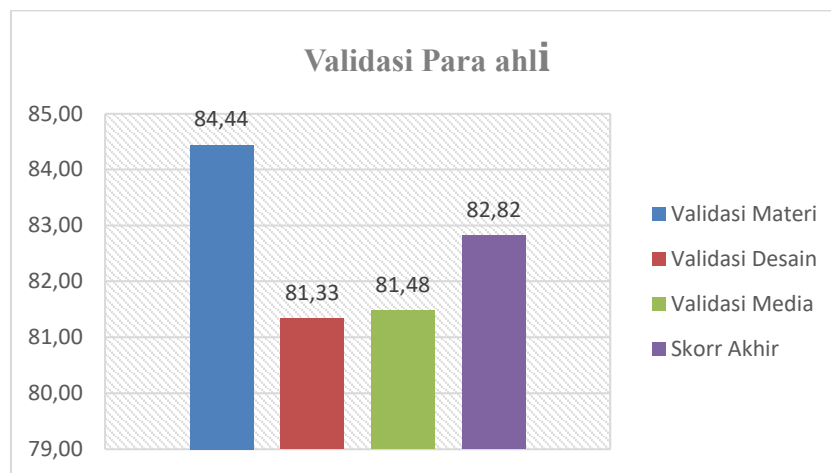
Sumber : Hasil Analisa Validasi ahli

Secara umum validasi kelayakan E-Modul interaktif Pendidikan Agama Islam materi penerapan al-Kulliyatul al-Khamsah dalam kehidupan sehari – hari mencakup aspek kelayakan isi materi, kelayakan desain pembelajaran, dan kelayakan media komunikasi pembelajaran. Hasil validasi ahli terhadap kelayakan e-modul interaktif ditampilkan pada Tabel 4.5 dan hasil analisis kelayakan e-Modul interaktif ditampilkan pada Gambar 4.22.

Tabel 4.5. Validasi ahli terhadap kelayakan E-Modul Interaktif

Aspek Penilaian	Jumlah Indikator Penilaian	Skor Nilai Keseluruhan Validator	%	Inteprestasi
Isi Materi	12	152	84,44	sangat valid
Desain Pembelajaran	5	61	81,33	sangat valid
Media Komunikasi Pembelajaran	9	110	81,48	sangat valid
Jumlah	26	323	82,82	sangat valid

Sumber : Analisis data validasi kelayakan E-Modul



Gambar 4.22 Diagram Validasi terhadap Kelayakan E-Modul Interaktif.

Berdasarkan Tabel 4.5 terlihat bahwa secara keseluruhan hasil analisis validasi isi materi dengan skor adalah 84,4 persen dengan interprestasi sangat layak, validasi desain media pembelajaran secara keseluruhan dengan nilai 81,33 persen, dan validasi kelayakan media dan komunikasi pembelajaran sebesar 81,48 persen dengan interprestasi sangat valid. Hasil validasi kelayakan E-Modul Interaktif adalah sangat valid dengan skor 82,82 persen,

b. Pratikalitas Produk

Untuk mengetahui pratikalitas E-Modul peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik. Angket yang diberikan dilakukan validasi oleh 3 orang validator dan hasilnya ditampilkan pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6. Validasi angket Pratikalitas E-Modul Interaktif

No	Aspek Validasi	Nilai Validator			Mean	%	Interprestasi
		1	2	3			
1	Format Angket	4,0	3,0	4,0	3,7	73,3	Valid
2	Petunjuk	4,0	4,0	5,0	4,3	86,7	Valid
3	Bahasa	4,0	4,0	4,0	4,0	80,0	Valid
4	Butir Pertayaan	3,9	4,0	4,0	4,0	79,4	Valid
Jumlah		15,9	15,0	17,0	4,0	79,9	Valid

Sumber : Analisis data hasil pratikalitas E- Modul

Analisis validasi angket pratikalitas E-Modul yang dilakukan oleh validator bahwa, persentasi rata -rata adalah 78,3 % dengan interprestasi valid yang meliputi penilaian aspek format angket 73,3 %, aspek petunjuk angket 86,7 %, aspek bahasa 80% dan aspek secara keseluruhan butir pertanyaan 79,4 %. Selanjutnya dilakukan tahap pratikalitas produk E-Modul Interaktif.

Pratikalitas atau uji lapangan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik dan pengamat terhadap produk yang dikembangkan sehingga diperoleh e-Modul yang reliabel. Pratikalitas e-Modul dilakukan pada PKBM Al Fallah Kecamatan Manyak Payed Kabupaten Aceh Tamiang dengan sasaran warga belajar paket C Fase E .



Peneliti melakukan pengumpulan data dengan angket respon warga belajar terhadap E-Modul Interaktif PAI mengenai tampilan, kemudahan dalam penyajian dan manfaat.

1) Aspek Tampilan

Aspek tampilan untuk mengukur respon peserta didik terhadap kemudahan dalam menggunakan E-Modul Interaktif PAI melalui indikator memudahkan membaca dengan tampilan huruf, fungsi tombol navigasi dan link, tampilan gambar dan video, dan tampilan latihan soal dan evaluasi yang ada pada E- Modul. Hasil respon peserta didik terhadap pratikalitas E-Modul Interaktif yang dikembangkan tertera seperti yang ditampilkan pad Tabel 4.7.

Tabel 4.7. Hasil Pratikalitas Aspek Tampilan E- Modul

No	Butir Penilaian	Skor	%	Interprestasi
1	Tampilan jenis, ukuran dan warna huruf yang digunakan dalam E-Modul mudah dibaca.	80	80%	Layak
2	Tampilan fungsi tombol navigasi dan link mudah digunakan.	78	78%	Layak
3	Tampilan text, gambar, dan video E-modul mudah digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka dan tutorial.	80	80%	Layak
4	Tampilan text, gambar, dan video E-modul mudah digunakan dalam membimbing peserta didik dalam pelaksanaan belajar mandiri.	81	81%	Sangat Layak
5	Tampilan latihan soal dan evaluasi mudah digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.	79	79%	Layak
6	E-Modul memiliki tampilan menarik sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar	79	79%	Layak
7	Tampilan text, gambar, dan video menarik sehingga menimbulkan minat peserta didik dalam belajar.	78	78%	Layak
8	Tampilan latihan soal dan evaluasi menarik sehingga menimbulkan minat peserta didik dalam belajar.	80	80%	Layak
Jumlah		635	79%	Layak

Sumber : Analisa Hasil Pratikalitas e-Modul

Berdasarkan Tabel 4.7 tentang pratikalitas, terdapat 8 indikator aspek tampilan dengan 8 butir indikator yaitu tampilan huruf mudah dibaca, fungsi tombol navigasi mencakup link, gambar dan video serta latihan soal dan evaluasi mudah digunakan. Selanjutnya indikator kemenarikan e-Modul secara umum dan khusus seperti text, gambar, video dan juga tampilan latihan soal dan evaluasi memotivasi dan menimbulkan minat belajar peserta didik. Hasil penilaian atau respon peserta didik menunjukkan 8 butir indikator penilaian dengan interpretasi layak dan 1 indikator sangat layak. Secara keseluruhan aspek tampilan sebesar 79 % dengan interpretasi layak.

## 2) Aspek Penyajian

Aspek penyajian untuk mengukur respon peserta didik terhadap penyajian materi secara keseluruhan yang terdapat pada e-Modul interaktif dalam mendorong berfikir kritis dan memecahkan masalah. Hasil pratikalis aspek penyajian materi e-modul ditampilkan pada Tabel 4.8.

Tabel 4.8. Hasil Pratikalitas Aspek Penyajian Materi e- Modul

No	Butir Penilaian	Skor	%	Interprestasi
1	Penyajian materi Emodul memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tutor.	81	81%	Sangat Layak
2	Penyajian materi E-Modul mendorong peserta didik untuk berdiskusi dengan sesama teman.	80	80%	Layak
3	Penyajian materi Emodul mendorong kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis	79	79%	Layak
4	Materi yang disajikan dalam E-Modul aplikatif sesuai dengan kehidupan sehari – hari dan lingkungan sekitar	77	77%	Layak
5	Penyajian text, gambar dan video dalam Emodul sesuai dengan materi pembelajaran.	78	78%	Layak
6	Penyajian E-Modul dapat diikuti Peserta didik tahap demi tahap dengan mudah.	77	77%	Layak
	<b>Jumlah</b>	472	79%	Layak

Sumber : Analisa Hasil Pratikalitas E-Modul

Hasil penilaian aspek penyajian dengan 6 butir penilaian penyajian materi pada E-Modul memberikan kemudahan dalam menjawab pertanyaan, mendorong peserta didik berdiskusi sesama teman dan berfikir kritis. Kesesuaian materi dengan konteks kehidupan sehari-hari baik text, gambar dan video dan dapat diikuti peserta didik mengikuti tahapan pada E-Modul.

Respon peserta didik menunjukkan 6 butir indikator penilaian dengan 1 interpretasi sangat layak yaitu memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan tutor dan 5 indikator layak. Secara keseluruhan aspek penyajian materi dengan nilai 79 % dengan interpretasi layak.

### 3) Aspek Manfaat

Aspek manfaat bertujuan untuk mengukur tingkat kemungkinan memberikan kemudahan dan kecepatan penguasaan materi, konsep dan keterampilan sesuai dengan materi yang terdapat pada E-Modul. Hasil pratikalitas aspek manfaat e-Modul ditampilkan pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9. Hasil Pratikalitas Aspek Manfaat e-Modul

No	Butir Penilaian	Skor	%	Interprestasi
1	Belajar menggunakan E-Modul memudahkan peserta didik dalam memahami materi.	81	81%	Sangat Layak
2	Latihan soal dan evaluasi interaktif dalam E-Modul mempercepat peserta didik dalam penguasaan konsep.	82	82%	Sangat Layak
3	E-Modul membuat kegiatan belajar menjadi aktif, kreatif, terarah dibandingkan buku paket biasa digunakan.	79	79%	Layak
4	E-Modul ini mampu meningkatkan antusias peserta didik untuk belajar mandiri.	79	79%	Layak
5	Belajar menggunakan E-Modul Peserta didik mampu memahami pelajaran tanpa bimbingan langsung tutor	79	79%	Layak
6	E-Modul Interaktif memudahkan peserta didik dalam memahami materi dibanding buku paket yang biasa digunakan.	84	84%	Sangat Layak
	Jumlah	484	81%	Sangat Layak

Sumber : Analisa Hasil Pratikalitas e-Modul

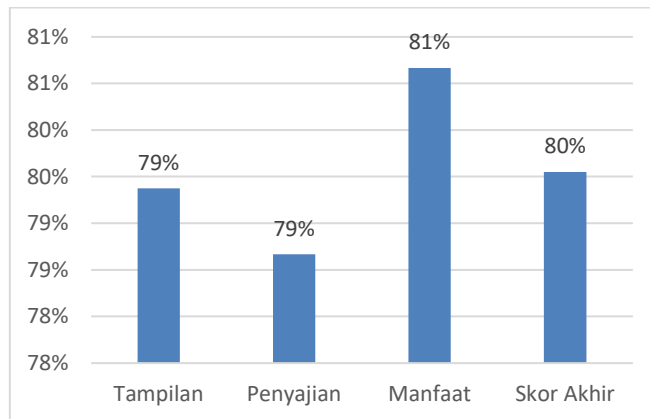
Pratikalitas aspek manfaat dengan jumlah 6 indikator sebagai pengukur tingkat manfaat E-Modul dalam memberikan kemudahan memahami materi, mempercepat penguasaan konsep dan dapat membuat kegiatan belajar menjadi aktif, kreatif dan terarah serta meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar. Selain itu mengukur terhadap kemandirian belajar yaitu kemampuan memahami materi tanpa bimbingan langsung tutor. Respon peserta didik menunjukkan 3 indikator sangat layak dan 3 indikator layak. Secara keseluruhan aspek manfaat menunjukan angka 81 % dengan interpretasi sangat layak.

Berdasarkan analisa hasil pratikalitas dengan 20 indikator penilaian pratikalitas yang meliputi aspek tampilan meliputi 8 indikator penilaian dengan nilai sebesar 79 % dalam kategori interpretasi layak. Aspek penyajian materi terdiri 6 indikator pratikalitas dengan jumlah 79 % menunjukan interpretasi layak dan aspek manfaat dengan 6 indikator penilaian menunjukan 81 % dengan kategori interpretasi sangat sangat layak. Secara keseluruhan penilaian pratikalitas E-Modul menunjukan angka 80 % dengan interpretasi layak.

Tabel 4.10. Hasil Pratikalitas Keseluruhan Aspek

No	Aspek Penilaian	Jumlah Indikator	Skor Penilaian Keseluruhan	%	Interprestasi
1	Tampilan	8	635	79%	Layak
2	Penyajian Materi	6	472	79%	Layak
3	Manfaat	6	484	81%	Sangat Layak
Jumlah		20	1591	80%	Layak

Hasil pratikalitas e-Modul Interaktif aspek tampilan, penyajian materi, dan manfaat dapat dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.23 Diagram Hasil Pratikalitas e- Modul

Berdasarkan Gambar 4.23 terdapat tiga aspek pratikalitas e-Modul. Aspek manfaat memperoleh persentase tertinggi yaitu 81 % dengan kategori interpretasi "sangat layak" . Aspek manfaat dengan indikator penilaian terhadap kemudahan dalam pemahaman materi, mempercepat penguasaan konsep. Membuat kegiatan belajar menjadi aktif, kreatif dan terarah serta mampu meningkatkan antusiasme. Selanjutnya peserta didik mampu memahami pelajaran tanpa bimbingan langsung tutor dan juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi dibanding buku paket yang selama ini digunakan.

Aspek tampilan memperoleh skor akhir 79 % dengan interpretasi " layak" . Penilaian terhadap tampilan E-Modul menggunakan indikator penilaian tampilan jenis, ukuran dan warna huruf yang digunakan sehingga mudah dibaca, tampilan fungsi tombol navigasi dan link dapat digunakan dengan mudah dan juga tampilan gambar, video mudah digunakan baik dalam pelaksanaan tatap muka dan tutorial. Selain itu, tampilan text, gambar, dan video mudah digunakan dalam membimbing peserta didik dalam belajar mandiri. Selanjutnya tampilan latihan soal dan evaluasi mudah digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dan E-modul mempunyai tampilan yang menarik sehingga memotivasi peserta didik untuk belajar dan tampilan text, gambar, video dan tampilan latihan soal dan evaluasi menarik sehingga menimbulkan minat peserta didik dalam belajar.

Hasil pratikalitas e-Modul terhadap aspek penyajian materi dengan perolehan angka 79 % dengan interpretasi "layak" menunjukkan indikator bahwa penyajian materi e-Modul memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tutor, mendorong peserta didik untuk berdiskusi dengan sesama teman, mendorong kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis. Selanjutnya materi yang disajikan dalam e-Modul aplikatif sesuai dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Selanjutnya, penyajian text, gambar dan video dalam e-Modul sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat diikuti oleh peserta didik tahap demi tahap dengan mudah.

## **B. Pembahasan**

Pengembangan e-Modul Interaktif Elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E berbasis penelitian dan pengembangan model 4 D dengan pembatasan tahap yaitu mulai mulai *define, design, development, dan disseminate*<sup>88</sup>, dengan pembatasan sampai tahap pengembangan. Pengembangan produk e-Modul interaktif dengan materi text, gambar, video dan dilengkapi latihan soal dan penilaian interaktif.

Pengembangan produk menggunakan aplikasi (software) Flip PDF Profesional dengan penentuan akhir produk melalui validasi dan pratikalitas e-Modul Interaktif Pendidikan Kesetaraan Fase E.

### **1. Tahapan Define**

Tahap ini bertujuan menetapkan produk dan spesifikasinya melalui tahapan (a) analisis kebutuhan (b) analisis karakteristik peserta didik (c) analisis materi. Analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi, wawancara menunjukkan bahwa masih rendahnya minat belajar peserta didik. Terkait minat belajar yang masih rendah tentunya banyak factor yang menjadikan kondisi tersebut salah satu menurut penulis adalah model pembelajaran yang tidak sesuai karakter peserta didik, media pembelajaran

---

<sup>88</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 394.

yang digunakan masih belum berpihak kepada peserta didik. Kendala yang dirasakan oleh peserta didik menjadi hal yang harus diantisipasi dengan tujuan agar proses pembelajaran berjalan dengan optimal. Terhadap penggunaan media belajar yang disajikan dengan menggunakan sumber belajar tidak hanya teks dan gambar, tetapi berinovasi dengan video tentunya akan memberikan nuansa yang menyenangkan peserta didik dalam proses pembelajaran baik di kelas maupun belajar mandiri. Kemudahan akses terhadap sumber belajar melalui komputer semacam itu adalah aktifnya fungsi-fungsi psikologis siswa yang meliputi fungsi kognitif, fungsi konatif-dinamik, fungsi afektif, dan fungsi sensori-motorik.<sup>89</sup> Sumber belajar yang menggunakan multimedia interaktif memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan multimedia itu sendiri maupun orang lain sesama pengguna. Manfaat Multimedia Pembelajaran secara umum adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan<sup>90</sup>. Sekurang-kurangnya ada lima alasan pokok mengapa media sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu : (1) mengubah konsep yang semula abstrak menjadi operasional (konkret). Sebaliknya, dapat pula memvisualisasikan objek tiga dimensi menjadi gambar dua dimensi; (2) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (3) Menggantikan alat peraga pembelajaran, jika dalam suatu sekolah tidak tersedia alat peraga; (4) Mengatasi keterbatasan bahasa lisan oleh guru (baik bahasa asing maupun diksi); (5) Menghindari komunikasi yang tidak efektif atau miskomunikasi<sup>91</sup>. Selain itu, minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, dan pengalaman yang di rangsang oleh kegiatan itu sendiri.

---

<sup>89</sup> Yuniastuti, Miftakhuddin, dan M. Khoiron, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*, 14.

<sup>90</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, ( Yogyakarta : Gava Media , 2016), 70

<sup>91</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, 20.

Belly juga mengemukakan minat adalah keinginan yang didorong oleh suatu keinginan setelah melihat, mengamati dan membandingkan serta mempertimbangkan dengan kebutuhan yang diinginkannya.

Media pembelajaran masih menggunakan buku paket dan lembaga belum mempunyai bahan ajar e-Modul yang interaktif yang dapat berfungsi sebagai media maupun bahan ajar. Pembelajaran Interaktif, guru harus menyadari bahwa pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks karena melibatkan aspek pedagogis, psikologis dan didaktis secara bersamaan. Cara guru dengan menggunakan pendekatan pemberian pemahaman kepada siswa, pemberian informasi dan pendekatan pemecahan terhadap masalah yang akan dihadapi oleh siswa<sup>92</sup>.

Dari analisis kebutuhan pengembangan e-modul menunjukkan bahwa menunjukkan 92 % peserta didik membutuhkan pengembangan elektronik modul sebagai sumber belajar inovasi. Sumber belajar yang dimaksud yaitu media pembelajaran e-modul interaktif PAI berbasis Flip pdf professional.

Bedasarkan karakteristik peserta didik pendidikan kesetaraan yang memiliki usia antara 16 tahun sampai dengan 45 tahun. Selain itu, peserta didik rata – rata orang yang sudah bekerja sehingga mempunyai keterbatasan waktu dalam memenuhi jadwal pembelajaran. Pengembangan e-Modul Interaktif spesifikasinya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hasil penelitian terbukti bahwa belajar dengan pengamalan langsung dapat meningkatkan keberhasilan belajar hingga 90% yang dapat diperoleh melalui media simulasi digital<sup>93</sup>. Selanjutnya, e-Modul diharapkan membuat proses menarik, lebih interaktif, belajar dapat kapan saja dan dimana saja, serta meningkatkan sikap belajar peserta didik.

Menurut Bagas perangkat lunak flip pdf professional merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mengkonversi PDF, publikasi halaman

---

<sup>92</sup> Komara. E, *Belajar dan pembelajaran Interaktif* ( Bandung : Refika Aditama, 2016), 79.

<sup>93</sup> Yusniastuti, Miftakhuddi, dan M.Khoirot, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenia*, 21.



flipping digital. Hal tersebut, memungkinkan kita untuk menciptakan konten pembelajaran yang interaktif dengan beberapa fitur yang mendukung. Flip pdf professional ini berbeda dengan pdf yang biasanya digunakan. Dari segi tampilan, flip pdf professional ini seperti tampilan e-modul yang dapat dibolak-balik saat membacanya<sup>94</sup>. Lebih lanjut menurut Himmah bahwa aplikasi "flip pdf professional" yaitu media "interaktif" yang mudah digunakan dalam beragam fitur yang dapat mendesain modul sehingga lebih menarik. Fitur yang terdapat pada aplikasi ini bisa menggabungkan file seperti pdf, gambar, animasi, video, audio visual, youtube dan hyperlink<sup>95</sup>.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa, Flip pdf professional memungkinkan kita untuk membuat flipbook dengan berbagai macam fitur serta page editor dari file pdf yang kita miliki, sehingga memungkinkan setiap orang untuk berkreasi dengan efek interaktif seperti menambahkan multimedia berupa video, animasi, gambar, hyperlink, youtube, dan lain sebagainya sehingga memudahkan dalam membuat elektronik modul yang menarik dan mudah dibaca.

Adapun kelebihan pada aplikasi Plif pdf professional ini yaitu: 1) Interactive publishing. Dengan tampilan yang menarik, dengan menambahkan video, gambar, link, dan lainnya menjadikan flipbook interaktif dengan pengguna; 2) Terdapat berbagai macam template, tema, pemandangan, latar belakang, dan plugin untuk menyesuaikan ebook kita; 3) Ebook dapat didukung dengan teks dan audio; dan 4) Format keluaran (output) yang fleksibel, seperti html, exe, zip, Mac App, versi seluler dan burn ke CD.

---

<sup>94</sup> Resi Yulia Aftiani, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Profesional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh", *JMPIS: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol.2, no.1 Juli 2021, 462.

<sup>95</sup> Eha Lestari, Lukman Nulhakim, Dwi Indah Suryani. "Pengembangan E-modul Berbasis Flip Pdf Professional" Tema Global Warming Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VII." *PENDIPA Journal of Science Education* 6.2, 2022, 339-340.

Lembaga, tutor dan peserta didik membutuhkan pengembangan e-Modul Interaktif khususnya e-Modul Interaktif PAI yang belum ada tersedia baik secara text biasa maupun secara elektronik. Media Pembelajaran Elektronik Modul Interaktif PAI berbasis Flip pdf profesional dapat digunakan oleh warga belajar di dalam maupun diluar kelas, baik dalam aplikasi android maupun dalam buku text.

## **2. Tahapan Desain**

Tahap desain bertujuan membuat rancangan produk e-Modul interaktif sebelum dilakukan validasi dan pratikalisasi melalui alur kegiatan membuat kerangka e-Modul melalui penetapan garis-garis besar komponen modul yang meliputi diskripsi singkat, desain, metode perancangan, metode pembuatan, estimasi waktu, dan sumber pustaka yang mengacu dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Desain pencapaian kompetensi yang harus dilakukan peserta didik melalui desain latihan tugas dan penilaian interaktif.

Pemilihan format dengan pertimbangan ketersediaan perangkat pendukung seperti labtob dan smartphone yang merupakan teknologi yang populer dan populer digunakan oleh peserta didik dan keterbatasan jaringan komunikasi sehingga desain e-Modul Interaktif dapat digunakan secara online maupun offline, melalui format e-Modul yang berbentuk file multimedia, html5, css, xhtml, xml.

Layout atau tata letak e-Modul di desain menarik dengan bantuan perangkat lunak microsoft word 2019, aplikasi canva. Pemilihan ukuran cetak leter A4 dengan ukuran 14,8 cm x 29 cm yang merupakan ukuran yang banyak digunakan. Desain jenis huruf menggunakan Fort serif Book Antiqua dengan ukuran font 12 pt untuk body tekt dan 15 pt untuk judul bab. Desain warna digital adaatif terdiri dari merah, hijau , dan biru dengan tata letak sesuai penekanan materi dan karakteristik peserta didik dalam menggunakan e-Modul interaktif.

Tahap persiapan awal mengembangkan e-Modul melalui kegiatan pemasangan instalasi perangkat lunak Flip PDF Profesional, persiapan dokumen baik berbentuk gambar, audio dan video. Selanjutnya desain pengembangan e-Modul menjadi e-Modul interaktif melalui konversi komponen e-Modul menjadi berbentuk ePub (*elektronik publication*) dalam bentuk HTML5. Selanjutnya, mengiteraksikan media audio, video dengan materi e-Modul menjadi interaktif.

Tahap desain lanjutan melalui kegiatan melengkapi e-Modul menjadi interaktif dengan tambahan soal latihan dan soal penilaian secara interaktif. Latihan dan penilaian interaktif adalah media yang di desain dalam e-Modul interaktif dapat memberikan indikator, umpan balik secara cepat dan dinamis terhadap pencapaian materi peserta didik. Desain produk yang dibuat menggunakan aplikasi Flip Pdf Profesional kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing selanjutnya ditelaah sekaligus dilakukan validasi.

### **3. Tahap Development**

Tahap pengembangan sebagai tindak lanjut menghasilkan produk yang teruji melalui validasi para ahli dan uji lapangan atau pratikalitas pengguna yaitu peserta didik. Validasi dan uji lapangan untuk menghasilkan produk sesuai spesifikasi yang ditetapkan.

#### **a. Validasi Produk**

Hasil validasi E-Modul Interaktif PAI yang dilakukan oleh tiga validator mencakup aspek materi, aspek desain pembelajaran dan aspek media dan komunikasi pembelajaran. Validasi aspek materi E-Modul yang meliputi kebenaran isi bebas dari kesalahan konsep dan mempunyai sifat kekinian yang up to date mengikuti perkembangan jaman. Selain itu kecangkupan dan kecukupan materi dalam arti lingkup materi dapat memenuhi khususnya elemen fikiq mu'amalah melalui materi al-kulliyah al khamsah yang merupakan ajaran agama dan dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan, kepedualian, dan

kepekaan sosial. Hal tersebut menunjukkan nilai kelayakan tertinggi sebesar 84,44 % dengan interpretasi sangat valid.

Selanjutnya validasi aspek desain pembelajaran dengan melihat kesesuaian strategi penyampaian dengan karakteristik dan juga ketepatan strategi penyampaian sehingga memungkinkan kemudahan dan kecepatan pemahaman dan penguasaan materi, konsep atau keterampilan peserta didik. Pada sisi lain tingkat kemungkinan desain pembelajaran E-Modul dapat mendorong peserta didik berpikir kritis dan memecahkan masalah yang dengan tingkat kontekstualitas atau penerapan dalam kehidupan nyata yang tersinkronisasi dengan ketepatan memilih media sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa kualitas desain pembelajaran sangat layak yaitu 81,33 % dengan interpretasi "sangat valid".

Hasil validasi aspek media dan komunikasi pembelajaran dengan mempunyai nilai 81,44 % dalam interpretasi sangat valid. Hal ini menunjukkan kesesuaian pemanfaatan grafis, audio, audio visual dan narasi dengan tujuan isi materi dan karakteristik peserta didik. Selain itu kesesuaian pemanfaatan video, animasi dan simulasi dengan tujuan, isi materi dan karakteristik peserta didik. Lebih lanjut hasil validasi menunjukkan bahwa tingkat interaktifitas, penggunaan navigasi dan kemenarikan pengemasan media secara keseluruhan serta penggunaan bahasa komunikasi sesuai dengan tujuan, isi dan karakteristik peserta didik.

Validasi yang dilakukan oleh semua validator dengan seluruh aspek penilaian kelayakan baik aspek materi, desain dan media komunikasi yang digunakan menunjukkan 82,82 % dengan interpretasi sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa E-Modul interaktif mempunyai materi yang up to date mengikuti perkembangan jaman, memudahkan sekaligus mempercepat dalam penguasaan materi dan mendorong peserta didik berfikir kritis dan memecahkan masalah. Salah satu fungsi up to date dalam arti sesuai dengan perkembangan

ilmu dan teknologi yaitu pada revolusi industri 4.0 yaitu perubahan yang cepat dan dinamis, dibuat secara rekayasa maupun alamiah yang dapat diprediksi, dituntut belajar dimana saja, dari mana saja dan berlangsung seumur hidup sehingga sumber belajar yang baru dan berdaya guna<sup>96</sup>. Ketercapaian fungsi ini bahwa e-Modul Interaktif yang dikembangkan menggunakan teknologi terkini. Pengembangan e-Modul berbasis teknologi sehingga peserta didik dapat mengakses dan memanipulasi informasi lebih cepat, multi arah komunikasi sehingga peserta didik leluasa berinteraksi dengan materi pelajaran, sesama peserta didik, dan dengan lingkungan<sup>97</sup>.

Secara teknis pengembangan e-Modul menggunakan media audio visual sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi materi. Media audio visual yang dikembangkan sehingga dapat berikan rasangan kepada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara utuh dan juga berfungsi sebagai penguatan maupun motivasi. Sejalan dengan hasil penelitian La'ali Nur Aida dkk bahwa , media audio visual dapat membentuk efektifitas belajar peserta didik<sup>98</sup>. Media video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif atau dapat menetralsi lebih dari 70 % untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan<sup>99</sup>. E-Modul yang dikembangkan dapat menciptakan suasana interaktif. Hal ini sejalan dengan syarat menurut Ahmad Sabri bahwa, model pembelajaran interaktif dapat membangkitkan motivasi, minat atau gairah belajar peserta didik. Selain itu dapat memberikan ransangan terhadap keinginan untuk belajar lebih lanjut, terciptanya kesempatan bagi peserta didik untuk memberikan tanggapan terhadap materi dan menjamin perkembangan kegiatan kepribadian peserta didik. Sebagai

---

<sup>96</sup> Rita Sari dkk, *Media Pembelajaran Abad 21*, Yogyakarta: Nuta Media, 2022, 1.

<sup>97</sup> Rita Sari dkk, *Media Pembelajaran Abad 21*, 4.

<sup>98</sup> La'ali Nur Aida, Dewi Maryam, Fia Febiola, Sari Dian Agamai, Ulya Fawaida," Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 2020, 49.

<sup>99</sup> Rita Sari dkk, *Media Pembelajaran Abad 21*, 50.

pelengkap syarat dapat mendidik peserta didik cara belajar mandiri dan dapat menanamkan nilai dan sikap dalam kehidupan sehari-hari<sup>100</sup>.

E-Modul Interaktif Elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E yang dikembangkan ini sudah sangat valid berdasarkan penilaian validator bahwa (1) Penyajian materi pada E-Modul sesuai dengan tujuan pembelajaran, sistematis, mudah dimengerti dipahami, (2) e-Modul yang dikembangkan dapat memberikan kemudahan dan kecapatan pemahaman serta mendorong kemampuan peserta didik berfikir kritis, (3) e-Modul yang dikembangkan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Hal ini berarti e-Modul Interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pada Pendidikan Kesetaraan Fase E.

b. Pratikalitas Produk

Pratikalitas yaitu penilaian dilakukan melalui angket respon peserta didik yang dilihat melalui aspek tampilan, penyajian materi dan manfaat E-Modul Interaktif mata pelajaran Pendidikan agama islam dan Budi pekerti khususnya bagi peserta didik program pendidikan kesetaraan. Berdasarkan hasil analisis angket respon peserta didik menunjukkan 80,6 % . Produk bahan ajar E-Modul Interaktif dengan penilaian layak digunakan.

Penjabaran secara detail hasil penilaian desain tampilan bahwa , produk mudah digunakan baik dari memberikan kemudahan dalam membaca text, audia maupun video dan kemudahan dalam beriteraksi dengan perangkat pendukung lainnya. E-Modul sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran individu maupun dalam tatap muka, interaksi antara text, gambar, dan video memudahkan peserta didik dalam pembelajaran mandiri, dalam arti peserta didik dapat melakukan pembelajaran tanpa bimbingan langsung dari tutor.

---

<sup>100</sup> Endang Komara, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif* , Bandung : PT. Refika Aditama Cetakan Kedua, 2016, 42.

Selanjutnya tampilan latihan soal dan evaluasi yang menarik dinilai mudah digunakan dan menarik sehingga terbukti dari hasil pratikalitas dapat mendorong menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Penilaian penyajian materi dalam kategori layak, menunjukkan bahwa penyajian e-Modul dapat memberikan respon yang signifikan dalam mendorong kemampuan peserta didik berfikir kritis dan memecahan masalah. Hal ini berdasarkan hasil pratikalitas penyajian materi memudahkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan yang diberikan tutor dan mendorong untuk berdiskusi sesama peserta didik. Selanjutnya kontekstual penyajian materi E-Modul dinilai sesuai dengan kehidupan nyata dan karakteristik peserta didik baik media text, gambar dan video yang disajikan. Secara keseluruhan penyajian E-Modul dapat diikuti peserta didik tahap demi tahap dengan mudah.

Tinjauan kelayakan aspek manfaat e-Modul yang telah dikembangkan dinilai sangat bermanfaat dalam memberikan kemudahan dan percepatan penguasaan materi al-kulliyah al khamsah, konsep fiqih mu'amalah dan keterampilan pada dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pendidikan Kesetaraan. Kemudahan dalam memahami materi salah satunya media video yang digunakan dalam e-Modul dapat memberikan informasi yang efektif. Media Video memberikan konteks untuk memahami text, membantu peserta didik yang lemah membaca untuk mengorganisasi informasi dengan kata lain berfungsi mempercepat dalam memahami isi pelajaran yang disajikan<sup>101</sup>. Produk e-Modul yang dikembangkan dinilai menarik baik materi yang dikemas dalam bentuk audio, video dan animasi sehingga peserta didik mampu memahami mata pelajaran tanpa bimbingan tutor langsung dalam belajar. Selain itu tampilan latihan soal dan evaluasi yang sangat interaktif bermanfaat mempercepat peserta didik dalam

---

<sup>101</sup> Rita Sari dkk, *Media Pembelajaran Abad 21*, Yogyakarta: Nuta Media, 2022, 59.

penguasaan konsep. Menurut penulis dua hal yang sangat penting yang harus terpenuhi dari pemanfaatan e-Modul Interaktif dapat memberikan kontribusi terhadap bahan ajar yang sesuai dengan keinginan peserta didik sekaligus dapat membuat kegiatan belajar menjadi aktif, kreatif, terarah dibandingkan buku paket yang selama ini digunakan dan mampu meningkatkan antusias peserta didik untuk belajar mandiri. Belajar mandiri merupakan solusi dari kondisi terbatas waktu pertemuan, keterbatasan sarana, serta berbagai karakteristik peserta didik pendidikan kesetaraan yang dilaksanakan di PKBM<sup>102</sup>.

---

<sup>102</sup> Riza Anugrah Putra, "Penerapan Metode Belajar Mandiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Vol. 1 April, 2017, 25.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan yang dikemukakan dalam penelitian dan pengembangan e-Modul, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil tahapan define melalui analisis kebutuhan bahwa peserta didik, tutor dan lembaga membutuhkan pengembangan e-Modul Interaktif Elemen Fiqih Fase E yang dapat digunakan baik di dalam maupun diluar kelas.
2. Tahapan desain menghasilkan desain e-Modul berbentuk ePub ( elektronik publication) dalam bentuk HTML5 yang terintergrasi media gambar, audio, video yang dilengkapi latihan soal dan penilaian secara interaktif.
3. Hasil tahapan development dengan melakukan validasi kelayakan dan pratikalitas e-Modul Interaktif Elemen Fiqih Pendidikan Kesetaraan Fase E. Validasi melalui tiga aspek penilaian. Aspek isi materi mempunyai nilai 84,44 % dengan interprestasi sangat valid lalu aspek desain pembelajaran menunjukkan angka 81,33 % dengan kategori sangat valid serta aspek media komunikasi pembelajaran sebesar 81,48 % dengan interprestasi sangat valid. Keseluruhan aspek menunjukkan nilai sebesar 82,82 % dengan interprestasi sangat valid. Selanjutnya hasil pratikalitas melalui aspek tampilan dengan nilai 79,8 % pratikalitas layak dan aspek penyajian materi sebesar 80,2 % dengan pratikalitas layak beserta aspek manfaat sebesar 82, % dengan interprestasi sangat layak. Hasil pratikalitas keseluruhan aspek menunjukkan nilai 80,6 % dengan pratikalisasi layak. Sehingga menunjukkan bahwa produk e-Modul hasil pengembangan ini layak digunakan sebagai bahan ajar untuk mendukung kebutuhan bahan ajar interaktif pada PKBM Al- Fallah Kabupaten Aceh Tamiang.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, beberapa saran dapat diberikan antara lain :

1. Bagi peserta didik e-Modul Interaktif dapat digunakan sebagai bahan ajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja.
2. Bagi tutor produk e-Modul dapat digunakan sebagai bahan ajar baik dalam pembelajaran tatap muka maupun tutorial.
3. Bagi kepala lembaga produk e-Modul dapat digunakan sebagai pelengkap memenuhi kebutuhan bahan ajar baik baik tutor maupun peserta didik dalam usaha meningkatkan pelayanan pendidikan pada PKBM maupun SPNF SKB.