

**PENGEMBANGAN E-MODUL PAI BERBASIS GAYA
BELAJAR SISWA PADA SEKOLAH KEJURUAN**

TESIS

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

Oleh

FITRIANA
NIM: 5032022039



**PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2024**

**PERNYATAAN KEASLIAN
DAN BEBAS DARI PLAGIARISME**

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Fitriana

NIM : 5032022039

Jenjang : Magister

Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam

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

Langsa, 15 Februari 2024

Saya yang menyatakan



Fitriana



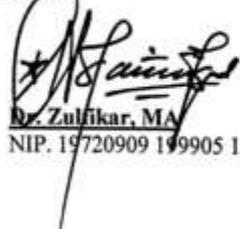
**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
PROGRAM PASCASARJANA**

PENGESAHAN

Tesis berjudul : Pengembangan E-Modul PAI Berbasis Gaya Belajar Pada Sekolah Kejuruan
Nama : **Fitriana**
Nim : 5032022039
Program Studi : Magister (S2) Pendidikan Agama Islam
Tanggal Ujian : 5 Maret 2024

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

Langsa, 10 Juni 2024
Direktur,



Dr. Zulfikar, MA
NIP. 19720909 19905 1 001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
PROGRAM PASCASARJANA

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : Pengembangan E-Modul PAI Berbasis Gaya Belajar Siswa
Pada Sekolah Kejuruan

Nama : Fitriana

NIM : 5032022039

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah disetujui tim penguji ujian tesis :

Ketua : Dr. Nurmawati, M.Pd

()

Sekretaris : Dr. Nur Balqis, M.Pd

()

Anggota : Dr. Zulfikar, MA

()

(Penguji 1)

Dr. Mulyadi, MA

()

(Penguji 2)

Dr. Marzuki, M.Pd

()

(Penguji 3)

Diuji di Langsa pada Hari Kamis, tanggal 05 Maret 2024

Pukul : 11.00 WIB - selesai

Hasil/Nilai :

Predikat : Memuaskan/sangat Memuaskan/ Dengan Pujian*

• Coret yang tidak perlu

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 PAI BERBASIS GAYA BELAJAR SISWA PADA SEKOLAH KEJURUAN

Yang ditulis oleh :

Nama : Fitriana
NIM : 5032022039
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Langsa untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Langsa, 15 Februari 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Nurmawati, M.Pd.
NIP. 19810112 200801 2 015



Dr. Marzuki, M.Pd.
NIP. 19870412202321 1 020

ABSTRAK

Fitriana, Pengembangan E-Modul PAI Berbasis Gaya Belajar Siswa Pada Sekolah Kejuruan. Tesis, Pascasarjana Program Magister IAIN Langsa. Pembimbing: (I) Dr. Nurmawati, M.Pd., (II) Dr. Marzuki., S.Pd.,M.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendesain bahan ajar e-modul berbasis gaya belajar siswa, Untuk mengukur kualitas e-modul berbasis gaya belajar siswa, dan untuk mengukur respon siswa terhadap e-modul berbasis gaya belajar. E-modul atau modul elektronik merupakan bahan ajar digital yang terstruktur dan sistematis, memuat materi pembelajaran dalam format teks, gambar, audio, dan video. E-modul dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri dan efektif bagi peserta didik, Gaya belajar siswa merujuk pada preferensi unik individu dalam menyerap informasi, yang dapat dibagi menjadi visual, auditorial, dan kinestetik, penting untuk disesuaikan dalam strategi pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa. Adapun Metodologi pada penelitian pengembangan ini, yaitu model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: (1) define atau pendefinisian, (2) design atau perancangan; (3) develop atau pengembangan. (4) disseminate atau penyebaran Penelitian ini menghasilkan e-modul PAI berbasis Gaya belajar siswa pada sekolah kejuruan . Hasil validasi terhadap e-modul PAI berbasis Gaya belajar diperoleh nilai V- 0,8 dengan kriteria sangat valid kemudian hasil tersebut dihitung dengan rumus persentase yang memperoleh hasil 100% yang termasuk katagori sangat baik, sehingga e-modul berbasis gaya belajar pada pembelajaran PAI layak digunakan. termasuk dalam kategori sangat valid, artinya e-modul berbasis Gaya belajar pada pembelajaran PAI di sekolah kejuruan berada pada kategori sangat valid. Uji coba e-modul dilakukan pada 30 siswa kelas XI SMK Negeri 3 Langsa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa e-modul **sangat layak** digunakan dalam pembelajaran PAI dengan nilai rata-rata 72,997, Dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} maka $(72,997 > 1,699)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian bahan ajar e-modul PAI berbasis gaya belajar dapat diterima oleh siswa dengan kriteria "bahan ajar sangat valid" Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Pengembangan e-modul PAI berbasis gaya belajar menghasilkan e-modul yang **sangat valid** dan **sangat layak** digunakan dalam pembelajaran PAI di SMK. E-Modul ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah kejuruan dan Semangat belajar siswa.

Kata Kunci: Pengembangan, E-Modul, PAI, Gaya Belajar Siswa

ABSTRACT

Fitriana: Development of Electronic Modules for Islamic Religious Education Based on Student Learning Styles at Vocational Schools. Thesis, Postgraduate Masters Program IAIN Langsa. Supervisor: (I) Dr. Nurmawati, M.Pd., (II) Dr. Marzuki., S.Pd., M.

The aim of this research is to design electronic module teaching materials based on student learning styles, to measure the quality of electronic modules based on student learning styles, and to measure student responses to electronic modules based on learning styles. Electronic Modules or electronic modules are digital teaching materials that are structured and systematic, containing learning material in text, image, audio and video formats. Electronic Modules are designed to support independent and effective learning for students. Student learning styles refer to an individual's unique preferences in absorbing information, which can be divided into visual, auditory and kinesthetic, which is important to adapt in learning strategies to improve student understanding. The methodology for this development research is the 4D development model which consists of 4 stages, namely: (1) define, (2) design or planning; (3) develop or develop. (4) disseminate or disseminate This research produces an electronic PAI module based on student learning styles at vocational schools. The results of the validation of the Islamic Religious Education electronic module based on learning styles obtained a value of V-0.8 with very valid criteria. Then the results were calculated using a percentage formula which obtained a result of 100% which was included in the very good category, so that the electronic module was based on learning styles in Religious Education learning. Islam is worth using. is included in the very valid category, meaning that the electronic module based on learning styles in Islamic Religious Education learning in vocational schools is in the very valid category. The electronic module trial was carried out on 30 class XI students at Langsa 3 State Vocational High School. The trial results show that the electronic module 1 is very suitable for use in learning Islamic Religious Education with an average value of 72.997. With the tcount value being greater than the ttable value then $(72.997 > 1.699)$ then H_0 is rejected and H_a is accepted, thus the electronic module teaching material Islamic Religious Education based on learning styles can be accepted by students with the criteria of "very valid teaching materials". Based on these results it can be concluded that the development of electronic modules for Islamic Religious Education based on learning styles produces electronic modules that are very valid and very suitable for use in learning Islamic Religious Education in Schools. vocational secondary school. This electronic module can be a solution to improve the quality of Islamic Religious Education learning in vocational schools and students' enthusiasm for learning.

Keywords: Development, Electronic Module, Islamic Religious Education, Student Learning Style

مستخلص البحث

فيتريانا، تطوير وحدات تعليم الدين الإسلامي الإلكترونية بناءً على أساليب تعلم الطلاب في المدارس المهنية. أطروحة، برنامج الماجستير للدراسات العليا بمعهد الإسلامي الحكومي. لانجسا المشرف: (أولا) د. نورماواتي، إم بي دي (ثانياً) د. مرزوكي، إس بي دي، م.

أهداف هذا البحث هي تحليل مشكلات التعلم الحالية، وتصميم مواد تعليمية للوحدات الإلكترونية بناءً على أساليب تعلم الطلاب، وقياس جودة الوحدات الإلكترونية بناءً على أساليب تعلم الطلاب، وقياس استجابات الطلاب للوحدات الإلكترونية بناءً على أساليب التعلم. أساليب التعلم. الوحدات الإلكترونية أو الوحدات الإلكترونية هي مواد تعليمية رقمية منظمة ومنهجية، وتحتوي على مواد تعليمية بتنسيقات نصية وصورة وصوت وفيديو. تم تصميم الوحدات الإلكترونية لدعم التعلم المستقل والفعال للطلاب، ويشير أسلوب تعلم الطالب إلى التفضيلات الفريدة للفرد في استيعاب المعلومات، والتي يمكن تقسيمها إلى بصرية وسمعية وحركية، وهو أمر مهم للتكيف في استراتيجيات التعلم لتحسين فهم الطالب. منهجية البحث الترموي هذا هي نموذج التطوير رباعي الأبعاد الذي يتكون من 4 مراحل، وهي: (1) التحديد، (2) التصميم أو التخطيط؛ (3) تطوير أو تطوير. (4) نشر أو نشر. هذا البحث وحدة تعليم الدين الإسلامي الإلكترونية بناءً على أساليب تعلم الطلاب في المدارس المهنية. حصلت نتائج التحقق من صحة الوحدة تعليم الدين الإسلامي الإلكترونية المعتمدة على أساليب التعلم على قيمة 0.8 (صفر نقطة ثمانية) بمعايير صالحة للغاية، ثم تم حساب النتائج باستخدام معادلة النسبة المئوية التي حصلت على نتيجة 100% والتي تم تضمينها في الجيد جداً الفئة، بحيث تكون الوحدة الإلكترونية القائمة على أساليب التعلم في تعلم تعليم الدين الإسلامي ممكنة. تم تضمينها في فئة صالحة جداً، مما يعني أن الوحدات الإلكترونية المستندة إلى أساليب التعلم في تعلم تعليم الدين الإسلامي في المدارس المهنية تقع في فئة صالحة جداً. تم إجراء تجربة الوحدة الإلكترونية على 30 طالباً من طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية المهنية الحكومية الثلاثة أظهرت نتائج التجربة أن الوحدة الإلكترونية مناسبة جداً للاستخدام في تعلم تعليم الدين الإسلامي بمتوسط قيمة 72.997. وبما أن قيمة أكبر من قيمة، فإن (72.997 > 1.699) يتم رفع ويتم قبول، وبالتالي يمكن قبول المواد التعليمية لوحدة تعليم الدين الإسلامي الإلكترونية المبنية على أساليب التعلم من قبل الطلاب بمعايير "مواد تعليمية صالحة جداً". وبناءً على هذه النتائج يمكن استنتاج أن تطوير وحدات تعليم الدين الإسلامي الإلكترونية بناءً على أساليب التعلم ينتج عنه وحدات صالحة جداً ومناسبة جداً للاستخدام في تعلم تعليم الدين الإسلامي في المدارس المهنية. يمكن أن تكون هذه الوحدة الإلكترونية حلاً لتحسين جودة تعلم تعليم الدين الإسلامي في المدارس المهنية وزيادة حماس الطلاب للتعلم.

الكلمات المفتاحية: التطوير، الوحدة الإلكترونية، تعليم الدين الإسلامي أسلوب تعلم الط



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullah wabarakatuh

Puji dan syukur yang tidak terhingga saya sebagai penyusun panjatkan atas berkah dari Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan tesis ini. Salawat dan salam tidak lupa penyusun ucapkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah memperjuangkan kehidupan umatnya sehingga umatnya saat ini dapat merasakan indahnya Islam sebagai agama untuk membawa kebahagiaan dunia dan akhirat. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Langsa, maka dengan itu penulis menulis tesis yang berjudul ***“Pengembangan E-Modul PAI Berbasis Gaya Belajar Siswa Pada Sekolah Kejuruan”***

Upaya penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nasution, MA selaku rektor Institut Agama Islam Negeri Langsa.
2. Bapak Dr. Zulfikar, MA selaku Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Langsa.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Dr. Miswari, M.Ud, yang telah banyak membantu, mengarahkan dan memberikan dorongan sampai selesainya tesis ini.
4. Ibu Dr. Nurmawati, M.Pd sebagai Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dengan tulus selama pembuatan tesis ini dari awal hingga tesis ini dapat diselesaikan
5. Bapak Dr. Marzuki, M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dengan tulus selama pembuatan tesis ini dari awal hingga tesis ini dapat diselesaikan.
6. Seluruh Dosen dan Staf Pascasarjana IAIN Langsa.

7. Teristimewa dan paling utama setelah cinta kepada Allah Subhanallahu wa Ta'ala, dan Rasulullah Muhammad Shalallahu 'alaihi wa sallam penulis sampaikan, terima kasih banyak kepada Orang Tua tercinta, Alm. Bapak saya Sulaiman, M. Pd dan Mamak tercinta Ibu Julita, S.Pd yang selalu mensupport dan mendoakan, membimbing penulis untuk menjadi anak yang sukses dan berperilaku yang baik dengan penuh rasa sabar dan syukur yg bapak & mamak terapkan, ku persembahkan karya ini untuk menjadi salah satu baktiku, Semoga tidak sampai disini, Sehat selalu dan terus mendampingiku untuk untuk mewujudkan mimpi itu satu persatu.
8. Seluruh keluarga besar ku Tercinta My sister Intan jasmani, M.Pd, Adek Tgk.shafwani Ash Siddiqi,S.E, Adek Zakia Tull Fuad, S.Psi dan si bungsu adek Mufida Luthfia.
9. Ustazah Siti Masyitah Beserta Ustaznya dan Rekannya yang telah peduli dan menyemangati penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
10. Tesis ini saya dedikasikan secara khusus untuk sahabat perjuangan dunia akhirat, Nurul Izzah. Terima kasih atas dukungan, doa, dan kebersamaan yang telah kita lewati bersama baik suka maupun duka. Kebersamaan dan perjuangan kita dalam meraih impian menjadi motivasi tersendiri bagi saya untuk tidak pernah menyerah dalam menyelesaikan tesis ini.
11. Tesis ini saya dedikasikan dengan penuh cinta untuk adik-adik kamar saya di ma'had Al-jamiah IAIN langsa, Sara Nuraida, elma lia syafitri, dewi saprila. Terima kasih atas dukungan, doa, dan kebersamaan yang tiada henti diberikan. Kehadiran mereka yang selalu siap membantu dan memberikan semangat di setiap langkah perjalanan studi ini sangat berarti bagi saya. Keceriaan dan kebersamaan kita menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi saya untuk terus maju dan menyelesaikan tugas ini.
12. Semua sahabat until jannah ku yang selalu support aku yang tak mungkin ku sebut satu persatu.
13. Seluruh teman-teman angkatan 2022 terkhusus unit A yang telah berbagi suka dan duka, saling menyemangati dengan penulis selama menempuh perkuliahan di program studi Magister Pendidikan Agama Islam.

14. Dan semua pihak yang telah membantu selama pembuatan Tesis ini.

Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan ganjaran yang terbaik dari Allah SWT. Selain itu, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam tesis ini. Oleh karena itu, kritik yang membangun serta saran-saran yang bermanfaat sangat penulis harapkan. Semoga tesis ini bermanfaat bagi khasanah ilmu pendidikan islam untuk kita yang membaca.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Langsa 26 Januari 2024

FITRIANA

**PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN
KEPUTUSAN BERSAMA**

**MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA**

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. 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 lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De

ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	ge
ف	Fa	F	ef
ق	Qaf	Q	ki
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	el
م	Mim	M	em
ن	Nun	N	en
و	Wau	W	we
ه	Ha	H	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	Y	ye

B. Vokal

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

1. Vokal Tunggal

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

Tabel 2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel .3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ...ي	Fathah dan ya	ai	a dan u
َ...و	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...أ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ي...ي	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...و	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup
Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- روضة الأَطْفَالِ raudah al-attfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu

- الجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khužu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-naw'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ هُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha Lahuwa khair ar-rāziqīn/
Wa innallāha fahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

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, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana 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:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

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 harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-umuru jamī`an/Lillāhil-umuru jamī`an

J. Tajwid

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	1
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	8
C. Rumusan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
F. Definisi Operasional	11
G. Penelitian yang terdahulu	12
H. Sistematika Pembahasan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Media Pembelajaran	16
1. Definisi Media Pembelajaran Digital	16
2. Prinsip-Prinsip Dalam Memilih Media Pembelajaran	17
3. Eletronik Modul (E-Modul)	20
B. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	32
C. Gaya Belajar Siswa.....	38
D. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	53
1. Tahapan <i>Define</i> (Pendefinisian)	54
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	58
3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	58
4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan)	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
A. Deskripsi Hasil Penelitian	64
B. Pembahasan	82
BAB V KESIMPULAN.....	84
A. Kesimpulan.....	84

B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Perbedaan Modul Elektronik dan Modul Cetak.....	31
Tabel 2. 2. Ciri-Ciri Gaya belajar.....	48
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Observasi	55
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Penelitian.....	55
Tabel 3.3. Nilai Kualitas Materi dan Media.....	59
Tabel 3.4. Kriteria Validitas Indeks Aiken	60
Tabel 3.5. Persentase Kriteria Hasil Validasi.....	60
Tabel 3.6. Angket validasi Ahli dan Peserta didik.....	61
Tabel 3.6. Analisis Kebutuhan E-Modul dalam pembelajaran	67
Tabel 4.2. Validitas Media pembelajaran	76
Tabel 4.3. Saran-saran validator.....	77
Tabel 4.4. One sampel T Test	81

DAFTAR DAFTAR

Gambar 3.1 Tahapan Analisis data “miles dan Huberman”	58
Gambar 4.1 Desain Cover E-Modul PAI	70
Gambar 4.2 Pilihan Menu E-Modul PAI	71
Gambar 4.3 Kata Pengantar	71
Gambar 4.4 Pilihan Materi E-Modul PAI	72
Gambar 4.5 Materi	73
Gambar 4.6 Menu Pilihan Soal	73
Gambar 4.7 Evaluasi	74
Gambar 4.8. Gambaran sebelum dan sesudah revisi.....	78

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu hal yang menyebabkan perubahan pola pendidikan adalah perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini telah merubah pola pembelajaran konvensional menuju digitalisasi pembelajaran.¹ Pemanfaatan media pembelajaran digital telah banyak dilakukan oleh pendidik untuk mentransfer materi pembelajaran lebih luas lagi dengan didukung teknologi internet yang sudah mewabah dimana-mana.² Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah merupakan bentuk usaha untuk mentransformasi arah pendidikan menjadi lebih baik, yang bukan hanya berpusat pada guru atau pendidik melainkan melibatkan secara aktif para peserta didik yang menjadi ikon penting dalam sebuah proses pembelajaran.³

Keberadaan teknologi dalam sebuah pembelajaran tidak hanya berpengaruh pada guru dan peserta didik, namun juga mampu meningkatkan nilai dari pembelajaran itu sendiri.⁴ Aplikasi teknologi dalam pembelajaran memberi dampak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan merubah proses

¹Elizabeth Anthony, (Blended) Learning: How Traditional Best Teaching Practices Impact Blended Elementary Classrooms,|| *Journal of Online Learning Research* 5, no. 1 (2019), h. 25-48.

²Deklara Nanindya Wardani, Anselmus J.E. Toenlio, dan Agus Wedi, *Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning*,|| *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)* 1, no. 1 (2018), h. 13-18.

³Wendhie Prayitno, *Penerapan Blended Learning dalam Pengembangan Pendidikan dan Pelatihan (Diklat) bagi Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK)*. (2015), http://lmpjogja.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2015/08/Artikel-br_10juli-Penerapan-Blended-Learning-dalam-Pengembangan-Diklat-PTK_Wendhie.pdf.

⁴Faris Khoirul Anam Abdul Adzim, “ *Perception And Response of Islamic Religious Education Teachers to Religious Education Policy During the Covid-19 Pandemic Main Article Content*” *AL-Murabbi* 06, no. Vol.06 No.1 2020 (2020), h. 110

pembelajaran menjadi lebih efektif, praktis dan dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan bagi pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran baik ketika di dalam kelas (indoor) maupun di luar kelas (Outdoor).⁵ Pengetahuan dan keterampilan peserta didik mengenai teknologi tidak hanya bermanfaat dalam proses pembelajaran di dalam kelas, namun juga memberikan sumbangsih penting dalam menyelesaikan masalah pada kehidupan mereka sehari-hari.⁶

Media pembelajaran memiliki beragam manfaat dan fungsi. Salah satu kegunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan keinginan, minat baru sekaligus membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar. Namun demikian untuk memaksimalkan fungsi media pembelajaran sebagai pembangkit minat dan keinginan serta motivasi belajar, pemilihan media seyogyanya disesuaikan dengan keunikan yang dimiliki peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Rusman (2009: 154) bahwa karakter dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan.

Menurut Asyhar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan juga alam bentuk multimedia. Bahan ajar multimedia merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi Pendidikan. Bahan ajar berupa multimedia diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. salah satu

⁵R. Ati Sukmawati, Harja Santana Purba, dan Nuruddin Wiranda, "Pengembangan Model Blended Learning Menggunakan Blogger" *Vidya Karya* 32, no. 2 (2018): h. 117.

⁶A. Heinze, *Blended Learning: An Interpretive Action Reseach Study* (Salford: University of Salford, 2008).

bahan ajar yang dibuat dan dikembangkan dalam bentuk multimedia adalah modul.⁷

Agar peserta didik dapat melakukan pembelajaran mandiri diperlukan modul yang dapat menarik perhatian dan rasa ingin tahu siswa dalam pelajaran tersebut dan dapat lebih terarah.⁸ sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya dan dapat memenuhi seluruh kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik. Modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

Pada umumnya modul pembelajaran yang membantu siswa untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan pengetahuan tersedia dalam bentuk buku (hardcopy). Berdasarkan faktanya, pada keadaan dan situasi tertentu buku dalam jumlah yang banyak dianggap berat, mudah rusak dan membutuhkan banyak tempat. Ada beberapa kelemahan modul yang disusun secara cetak, antara lain yaitu terbatasnya tampilan yang hanya berupa gambar dan tulisan. Untuk mengatasi hal tersebut dan sejalan dengan perkembangan TIK dalam dunia pendidikan modul dapat dikembangkan secara elektronik. Modul elektronik atau biasa disebut E-Modul dianggap mampu mengatasi beberapa keterbatasan modul cetak. Modul elektronik dapat memberikan beraneka ragam tampilan selain teks

⁷Asyhar. R. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press. 2010, h. 67.

⁸Rahmawati, *Pengembangan Modul Elektronik Fisika berbasis web dengan pendekatan Computational Thinking pada Materi Momentum dan Impuls Jurnal pendidikan*. Volume 12, Nomor 2, pp. 76-82 2022.

dan gambar, seperti animasi dan video sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Menurut Sukima, modul bisa dipandang sebagai paket program pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, bahan pelajaran, metode belajar, alat atau media, serta sumber belajar dan sistem evaluasinya. Modul dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar mandiri maupun konvensional.⁹

Penggunaan e-modul berbasis gaya belajar menjadi salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran. E-modul mewujudkan metode pembelajaran yang meniadakan hambatan tempat, situasi, waktu, dan memungkinkan adanya interaksi berkualitas tinggi antara guru dan peserta didik sekaligus mengimplementasikan praktik pendidikan jarak jauh (*long distance learning*) yang menekankan fleksibilitas waktu, tempat, dan kecepatan belajar peserta didik.¹⁰ Meskipun begitu, proses pembelajaran yang hanya memanfaatkan teknologi tanpa adanya interaksi langsung tidak sepenuhnya maksimal.¹¹ Hal tersebut disebabkan oleh gaya belajar masing-masing peserta didik berbeda-beda, ada yang mempunyai gaya auditori, visual maupun kinestetik, Peserta didik dengan gaya belajar visual dan audio mungkin akan berhasil dalam mengikuti pembelajaran dengan penerapan e-learning akan tetapi untuk para peserta didik

⁹Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), h. 109.

¹⁰Wendhie Prayitno, "Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah," Artikel LPMP D.I. Yogyakarta (2015): 1-14.

¹¹G. Ambrose dan Laura Williamson Ambrose, "The Blended Advising Model: Transforming Advising with ePortfolios.," *International Journal of ePortfolio* 3, no. 1 (2013): 75-89.

yang memiliki gaya belajar kinestetik mungkin memiliki kesempatan kecil akan berhasil pada proses pembelajaran.¹²

Pembelajaran yang efektif dan interaktif diaplikasikan dalam berbagai mata pelajaran khususnya PAI. Pembelajaran PAI yang ada dalam benak peserta didik selama ini adalah tipe pembelajaran yang jenuh khususnya pada jenjang SMK, pendidik atau guru hanya menggunakan buku cetak, berceramah depan para peserta didik yang kemudian disusul dengan pemberian tugas konvensional atau sekedar hafalan. Pembelajaran yang monoton membuat tidak efektifnya pembelajaran dan menurunnya hasil belajar peserta didik sebagai bahan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian perlu adanya usaha dalam menggali, menstimulus, dan menarik minat peserta didik dalam belajar agar tercipta motivasi dan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran atau indikator materi. Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka peneliti memiliki tujuan untuk membantu para pendidik, khususnya guru PAI dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang bisa digunakan dalam berbagai keadaan dan situasi. Salah satu model bahan ajar berbasis digital yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah E-Modul berbasis gaya belajar .

E-modul berbasis gaya belajar sangat berguna meningkatkan semangat belajar, ghirah mencari ilmu khususnya pada materi pelajaran PAI yang menjadi landasan hidup agama Islam. Pengembangan e-modul PAI berbasis gaya belajar siswa bukan hanya membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih baik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk memasuki dunia kerja yang

¹²Usman Usman, "Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar," *Jurnal Jurnalisa* 4, no. 1 (2019): 136-150.

semakin terkoneksi secara digital. Keterampilan teknologi dan pemahaman agama Islam yang baik adalah kombinasi yang sangat berharga dalam pasar kerja saat ini, terutama di negara dengan mayoritas penduduk Muslim.

Gaya belajar menunjang permasalahan siswa yang bervariasi, dan dapat dilakukan oleh guru yang memiliki minat belajar sekalipun, perlu dikembangkannya media ajar yang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan modul dan unsur pemanfaatan teknologi. Perkembangan teknologi mendorong terjadinya perpaduan antara teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Modul cetak dapat ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik. Sehingga menghasilkan e-modul. Dengan demikian, modul elektronik dapat didefinisikan sebagai sebuah penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan modul elektronik yang digunakan, penyajian modul elektronik dilengkapi dengan video tutorial, soal dan gambar ilustrasi untuk memperkaya pengalaman belajar.

Saat ini kurikulum yang berkembang sangat mengedepankan teknologi sebagai alat atau media untuk menyampaikan materi dalam kegiatan belajar mengajar. Kurikulum yang dimaksud disini ialah kurikulum mardeka, kurikulum mardeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran Intrakulikuler yang

beragam, Konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.¹³ Kurikulum merdeka belajar memiliki beberapa prinsip yang diubah menjadi arahan kebijakan baru, diantaranya yaitu RPP, berbeda dengan kurikulum sebelumnya yang mana RPP mengikuti format pada umumnya. Kurikulum merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk dapat secara bebas memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan format RPP dan ditambah modul ajar.¹⁴

Modul ajar merupakan perangkat pembelajaran atau rancangan pembelajaran yang berlandaskan pada kurikulum yang diaplikasikan dengan tujuan untuk menggapai standar kompetensi yang telah ditetapkan. Modul ajar mempunyai peran utama untuk menopang guru dalam merancang pembelajaran. Pada penyusunan perangkat pembelajaran yang berperan penting adalah guru, guru diasah kemampuan berpikir untuk dapat berinovasi dalam modul ajar. Oleh karena itu membuat modul ajar merupakan kompetensi pedagogik guru yang perlu dikembangkan, hal ini agar teknik mengajar guru di dalam kelas lebih efektif, efisien, dan tidak keluar pembahasan dari indikator pencapaian.

Secara ideal, guru perlu menyusun modul ajar secara maksimal, namun kenyataannya banyak guru yang belum paham betul teknik menyusun dan mengembangkan modul ajar, terlebih pada kurikulum merdeka belajar. Proses

¹³Khairurrijal dkk, *Pengembangan Kurikulum Merdeka*, (Kota Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), h. 15

¹⁴Utami Maulida, *Tarbawi, Journal pendidikan Vol. 5 No. 2 Agustus 2022*. Sekolah Tinggi Agama Islam Binamadani.

pembelajaran yang tidak merencanakan modul ajar dengan baik sudah dapat dipastikan penyampaian konten kepada siswa tidak sistematis, sehingga pembelajaran terjadi tidak seimbang antara guru dan siswa. Dapat dipastikan hanya guru yang aktif atau sebaliknya dan pembelajaran yang dilaksanakan terkesan kurang menarik karena guru tidak mempersiapkan modul ajar dengan baik.

Peneliti melakukan observasi di sekolah SMK N 3 Langsa, pada mata pelajaran PAI peserta didik kelas XI. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, pelaksanaan pembelajaran PAI masih terlihat monoton dan hanya terpaku pada buku paket PAI. Kemudian pemanfaatan teknologi kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan sebagai salah satu kompetensi dalam keterampilan Abad-21 salah satunya menekankan pada kompetensi literasi digital. Pembelajaran yang monoton menyebabkan Kurangnya minat dan kesadaran siswa untuk belajar secara mandiri menjadi latar belakang bagi pengembang untuk membuat e-modul interaktif untuk pembelajaran PAI.

B. Batasan Masalah

Untuk mendapat informasi yang jelas, serta mengingat terbatasnya kemampuan peneliti, baik waktu, tempat, materi, fasilitas dan ilmu, maka peneliti membatasi sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini yang dikembangkan ialah E-Modul Berbasis gaya Belajar, Yaitu modul interaktif yang berisi cp, tp, materi yang hadir dengan berbagai fitur vidio, audio dan gambar serta menu interaktif bisa membuat peserta didik termotivasi.

2. Peneliti menggunakan 4D models pada proses penelitian ini.
3. Peneliti melakukan penelitian di SMK N 3 Langsa pada kelas XI
4. Validasi modul interaktif dengan menggunakan canva pada mata pelajaran PAI oleh dua ahli dan 30 siswa kelas XI SMK

C. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka yang dijadikan sebagai rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana analisis permasalahan pada proses pelajaran PAI?
2. Bagaimana Desain bahan ajar e-modul berbasis gaya belajar siswa pada Pembelajaran PAI?
3. Bagaimana kualitas bahan ajar e-modul berbasis gaya belajar siswa pada pembelajaran PAI?
4. Bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar e-modul berbasis gaya belajar siswa pada pembelajaran PAI?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah “mengembangkan e-modul berbasis gaya belajar siswa”. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis permasalahan pembelajaran yang ada
2. Untuk mendesain bahan ajar e-modul berbasis gaya belajar siswa
3. Untuk mengukur kualitas e-modul berbasis gaya belajar siswa
4. Untuk mengukur respon siswa terhadap e-modul berbasis gaya belajar siswa

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1 Manfaat Teoritis

Hasil pengembangan bahan ajar e-modul berbasis gaya belajar dapat bermanfaat dalam pembelajaran PAI serta meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi.

2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberi manfaat serta kontribusi pemikiran terhadap berbagai pihak.

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sekolah serta dapat dijadikan pertimbangan bagian kurikulum dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan desain instruksional.
- b. Bagi peserta didik, hasil pengamatan ini dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, perhatian dan pemahaman terhadap materi serta kemampuan literasi digital melalui pembelajaran bermakna dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.
- c. Bagi peneliti dapat mengetahui kualitas bahan ajar e-modul berbasis gaya belajar yang dikembangkan.
- d. Bagi para pembaca penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan tambahan dan menjadi panduan atau referensi bagi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan e-modul berbasis gaya belajar.

F. Definisi Operasional

Untuk memperjelas pemahaman guna menghindari timbulnya penafsiran yang salah dan untuk mempermudah mendapatkan data dan informasi yang diperlukan. Oleh sebab itu, ditetapkan batasan-batasan dalam penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. E-Modul

Modul elektronik atau e-Modul merupakan bahan ajar yang bersifat sistematis yang disusun secara runtut berdasarkan kurikulum yang mencakup materi berupa teks juga terdapat gambar, teks, dan video. Secara bahasa media berasal dari bahasa Latin “medius” yang artinya perantara atau medium.

E-modul merupakan singkatan dari modul elektronik. Elektronik modul yakni modul pembelajaran berbasis digital dengan pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar yang efektif dan efisien. Beberapa ahli mengemukakan beberapa definisi mengenai modul pembelajaran, dalam bukunya Fitria, Depdiknas mendefinisikan modul sebagai bahan ajar yang dirancang sebagai media pembelajaran mandiri bagi peserta didik.

2. Gaya Belajar Siswa

Gaya belajar sebagai gabungan dari karakteristik kognitif, afektif, dan faktor fisiologis yang berfungsi sebagai indikator yang relatif stabil tentang bagaimana para siswa merasakan, berinteraksi atau berhubungan dengan lainnya, dan bereaksi terhadap lingkungan belajar.

Secara sadar atau tidak sadar saat seseorang menyerap informasi melalui penglihatan (visual), menyimak dan berbicara (auditori), atau

mempraktikannya (kinestetik) agar informasi yang diterima dapat bertahan lama dalam rasa dan memori siswa. Seseorang sangat mungkin dominan pada satu gaya belajar, tetapi kemungkinan yang terjadi adalah penyerapan informasi dilakukan dengan memadukan visual-auditori, visual-kinestetik, auditori-visual, auditori-kinestetik, atau dari perpaduan ketiganya secara merata, atau yang satu sedikit lebih dominan dari lainnya.

3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Sampai sekarang istilah pendidikan islam sering disamakan dengan istilah pendidikan agama islam. Kesalahan penyebutan ini dapat dipahami karena islam adalah nama agama dan kita sering menyebutnya agama islam. Sebesarnya, pendidikan islam merupakan suatu system yang memiliki komponen-komponen yang mendukung terwujudnya muslim yang ideal secara keseluruhan, atau sebuah system pendidikan yang islami. Adapun pendidikan agama islam dibakukan sebagai sebuah nama kegiatan dalam pendidikan agama islam, sebagai mata pelajaran agama islam sebagai usaha-usaha pendidikan agama islam kepada peserta didik.

G. Penelitian yang terdahulu

Penelitian yang relevan bertujuan memberi acuan serta menjadi bahan perbandingan dengan penelitian saat ini. Penelitian ini membahas mengenai proses pengembangan e-modul dan tingkat kelayakan produk e-modul berbasis gaya belajar siswa pada sekolah kejuruan. Adapun beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu diantaranya:

1. Herawati, dkk. (2018) yang berjudul "Pengembangan Modul Elektronik (emodul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA." Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul elektronik (e-modul) interaktif untuk kelas XI IPA SMA menurut ahli materi dan ahli media berada dalam kategori layak dan hasil uji efektivitas penggunaan e-modul interaktif dikategorikan layak dan mendapat respons positif dari peserta didik.¹⁵
2. Penelitian Ningsih, dkk. (2023) yang berjudul "Development of E-Learning on Abundance of Elements Based on Self Direct Guided Inquiry Learning in Senior High School." Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan modul e-learning berbasis self-direct inkuiri terbimbing materi kelimpahan unsur pada siswa SMA. Melalui uji validitas dan kepraktisan didapati modul e-learning dikategorikan valid dan praktis.¹⁶
3. Ramadhan, dkk. (2021) penelitian yang berjudul "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Model Pembelajaran Self Directed Learning pada Mata Pelajaran Pengelasan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil modul elektronik yang dikembangkan diperoleh hasil "valid". Berdasarkan respons guru dan siswa, modul elektronik yang dikembangkan memiliki

¹⁵Herawati, Nita Sunarya, dan Ali Muhtadi, "Pengembangan Modul Elektronik (e-modul) Interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA", *Jurnal inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 5(2), 2018, h.180-191.

¹⁶Ningsih, Siska Candra, Sri Herlina, and Shirley Shirley, "Development of E-Learning on Abundance of Elements Based on Self Direct Guided Inquiry Learning in Senior High School," *International Journal Of High Information, Computerization, Engineering And Applied Science (JHICE)*, Vol. 3(01), 2023, p. 1-9.

nilai praktikalitas tinggi dan uji efektivitas dari materi yang diujikan mendapat hasil yang efektif.¹⁷

4. Ende, dkk. (2022) "Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika." Penelitian ini bertujuan untuk merancang e-modul interaktif pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Audio Video di SMKN 1 Sumatera barat menggunakan aplikasi Canva. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media e-modul interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi Canva memperoleh hasil "sangat valid" berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media.¹⁸

Perbedaan penelitian terdahulu dan sekarang adalah terletak apada fokus penelitian, lokasi, metode dan mata pelajaran serta mata pelajarannya. Penelitian terdahulu ada yg lokasi penelitian pada SMA/SMK, dengan Mata pelajran Bahasa Inggris, IPA, Listrik dan metode yang berbeda ada sebahagian menggunakan metode 5D. Sedangkan penelitian sekarang adalah befokus untuk pengembangan E-Modul yang berbasis Gaya belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan Metode 4D yang diuji coba pada salah satu sekolah kejuruan di kota langsa dengan tujuan untuk mencari hasil validasi kelayakan prodak.

¹⁷Ramadhan, Anugrah Agung, Nizwardi Jalinus, and Mulianti Mulianti, "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Model Pembelajaran Self Directed Learning pada Mata Pelajaran Pengelasan," *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, Vol. 8(1), 2021, h. 91-100.

¹⁸Ende, Athika Maisyarah Nillofa, Ilmiyati Rahmy Jasril, and Putra Jaya. "Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika." *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, Vol. 8(2), 2022, h. 193-199.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan yang ada didalam hasil laporan penelitian ini, penulis membaginya menjadi lima bab yang saling berhubungan. Dengan perincian sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan, yang mengulas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, kajian terdahulu, kerangka teoritis serta sistematika pembahasan dalam penelitian ini.

BAB II : Landasaan teoritis, yang mendiskusikan tentang kajian teori berdasarkan sumber yang peneliti dapatkan yang memiliki kaitan dan hubungan dengan teori-teori sebagaimana pembahasan dalam penelitian ini, meliputi pengertian e-modul, Pendidikan agama Islam, Gaya belajar siswa.

BAB III : Metodologi penelitian, yang mencakup pendekatan dan jenis penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

BAB IV : Hasil penelitian, yang menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh selama berlangsungnya proses penelitian dilakukan.

BAB V : Penutup, yang menyampaikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang peneliti dapatkan, juga berisi tentang saran-saran terhadap hasil penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Jenis penelitian dan pengembangan ini disebut juga penelitian dan pengembangan (R&D), dan pengembangan produk dilakukan dalam bentuk bahan ajar modul elektronik berbasis Gaya belajar siswa. Aplikasi Canva memfasilitasi pengembangan e-modul berbasis Gaya belajar Ouxome produk berupa bahan ajar PAI. E-modul berbasis Gaya belajar telah diverifikasi oleh verifikator ahli dan dievaluasi oleh siswa dan guru mata pelajaran PAI Pengembangan e-modul berbasis Gaya belajar yang telah dikembangkan dengan hasil analisis dijelaskan sebagai berikut. Tahap pengembangan e-modul berbasis gaya belajar yang dibuat dan dianalisis, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap Define dilakukan berdasarkan observasi awal terkait status SMK 3 Langsa, berkaitan dengan pembelajaran diantaranya kesesuaian kebutuhan dalam pembelajaran yang berhubungan dengan kurikulum. tingkat dan tahapan kebutuhan peserta didik, Karakteristik dan fasilitas yang ada di sekolah serta permasalahan yang terlihat dilapangan. Fase ini mencakup langkah-langkah berikut:

a. Analisis Awal-Akhir/Front-end Analysis

Dalam penelitian ini dilakukan analisis pendahuluan terhadap pembelajaran PAI di SMKN 3 Langsa, media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah, Karakteristik siswa atau gaya belajar siswa dan analisis buku yang

digunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, Dari hasil wawancara dapat dilihat bahwa permasalahan yang ada adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI, guru hanya menggunakan buku cetak, dan semangat belajar siswa kurang. Terdapat berbagai kendala yang dihadapi misalnya siswa kurang berminat dan termotivasi untuk mempelajari materi Pembelajaran karena buku ajar yang digunakan monoton, jika siswa membaca/mencari topik melalui sumber informasi yang diperoleh melalui buku pendamping terkadang sering salah sehingga menyebabkan kesalahpahaman oleh peserta didik. Kendala lainnya yaitu siswa Kurangnya buku paket untuk dipinjam oleh peserta didik, siswa masih berkonsi buku paket dengan teman sekelasnya, Terdapat siswa yang tidak sempat belajar dan mengerjakan tugas karena kesibukannya diluar sekolah Menanggapi permasalahan di atas, muncul solusi lain yaitu mengembangkan produk e-modul berbasis Gaya Belajar sesuai kebutuhan pembelajaran guru dan siswa.

b. Analisis Peserta Didik

Hasil informasi awal yang ditemukan di madrasah diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran di kelas menggunakan ceramah.
- 2) Ketika guru menjelaskan materi terdapat beberapa siswa yang kurang berkonsentrasi pada pelajaran, siswa masih sering mengobrol, tidak memerhatikan penjelasan gurud.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan yaitu buku paket yang disediakan oleh pemerintah.

4) Sekolah memiliki computer, Infocus namun tidak digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI. Akan lebih baik jika siswa belajar menggunakan media interaktif. sehingga siswa dapat fokus pada kelas, dan salah satu manfaat media pembelajaran interaktif adalah dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa, sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dengan gaya belajarnya masing-masing, dari hasil observasi tersebut peneliti menjadikan sebagai acuan dalam menyiapkan berbagai aspek yang berhubungan dengan media yang akan dikembangkan, sehingga dihasilkan e-modul berbasis Gaya belajar siswa yang cocok untuk peserta didik.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan maka dapat ditarik sebuah kesimpulan Analisis data pengembangan e-modul berbasis Gaya belajar sebagai berikut.

Tabel 4.1. Analisis Kebutuhan E-Modul dalam Pelajarana

Pengumpulan data			Reduksi	Penyajian	Kesimpulan
Wawancara	Observasi	Dokumentasi			
<ul style="list-style-type: none"> Perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru berpacu pada buku paket atau buku pengangan guru yang disediakan disekolah sesuai kurikulum yang di pakai sesekali membuat presentasi dengan menggunakan PPT 	<p>Bedasrkan observasi siswa mengalami kebosanan, mengantuk, dan kesulitan belajar dalam materi praktek, siswa yang keterbatasan tidak bisa belajar mandiri diluar jam pembelajaran</p>		<p>Siswa tidak aktif dalam belajar, dalam mata pelajaran PAI memelurkan praktek baik itu dari segi bacaan surat/ayat al-qur'an & hadist Presentasi untuk mengetahui tingkat pemahaman belajar siswa</p>	<p>Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru menggunakan perangkat pembelajaran berdasarkan buku paket atau buku pengangan guru yang disediakan oleh sekolah sesuai dengan kurikulum yang berlaku, kadang-kadang disertai dengan presentasi PowerPoint. Namun, observasi menyatakan bahwa sebagian siswa mengalami kebosanan, mengantuk, dan kesulitan belajar selama materi praktek, sedangkan siswa dengan keterbatasan kesulitan belajar mandiri di luar jam pembelajaran.</p>	<p>-perlu dipertimbangkan penggunaan perangkat pembelajaran yang lebih interaktif dan beragam, seperti media interaktif seperti e-Modul berbasis gaya belajar Penggunaan teknologi yang dapat ditingkatkan dengan memasukkan elemen-elemen interaktif dan multimedia untuk meningkatkan keterlibatan siswa</p>
<ul style="list-style-type: none"> Metode yang digunakan saat pembelajaran adalah metode ceramah 	<p>Ketika guru menjelaskan pembelajaran sebahagian siswa tidak konsentrasi pada pembelajaran, terdapat siswa</p>		<p>Siswa terlihat pasif, tidak semangat dalam belajar karena merasa bosan dan jenuh</p>	<p>beberapa siswa terlihat sedang termenung dan bahkan mengantuk selama sesi pembelajaran. Dari data ini, terlihat perlunya evaluasi kembali efektivitas metode ceramah dalam mempertahankan konsentrasi</p>	<p>-metode ceramah cenderung tidak efektif karena sebagian siswa kehilangan konsentrasi. Beberapa siswa terlibat dalam perilaku non-pembelajaran seperti ngobrol, bercerita, atau bahkan bermain, sementara yang lain tampak kurang tertarik atau mengantuk. Solusi</p>

	yang ngobrol, bercerita, bermain, dan ada yang termenung dan mengantuk			siswa serta perlunya penyesuaian atau penambahan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa	yang bisa diadopsi adalah memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Seperti menggunakan e-modul berbasis gaya belajar siswa.
<ul style="list-style-type: none"> Media belajar yang bisa dipakai buku paket, dan video itu juga hanya untuk materi tertentu seperti materi sejarah 	Dari hasil observasi yang peneliti lakukan proses pembelajaran dikelas menggunakan buku paket dan latihan soal, dan penampilan video sesekali hanya pada materi sejarah		Media pembelajaran tidak digunakan pada setiap materi, hanya terbatas pada pelajaran dan materi tertentu.	proses pembelajaran di kelas didominasi oleh penggunaan buku paket dan latihan soal sebagai pendekatan utama, sementara video diputar sesekali terutama dalam konteks pembelajaran sejarah	-Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, dibutuhkan media yang tepat yang dapat mempraktikkan dan melihat, mendengar, kegiatan yang tidak dapat dilaksanakan oleh siswa (karena keterbatasan waktu), yang tidak hanya mengandalkan guru dan buku paket.
<ul style="list-style-type: none"> Sekolah telah memiliki fasilitas pendukung yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran 	Hasil observasi yang peneliti dapatkan di sekolah fasilitas yang sudah cukup memadai, menfasilitasi, siswa juga diperbolehkan membawa hp,		Papan tulis digunakan sebagai salah satu fasilitas dalam pembelajaran di kelas	fasilitas sekolah sudah cukup memadai dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Meskipun siswa diperbolehkan membawa handphone, namun proses pembelajaran masih mengandalkan papan tulis sebagai alat utama dalam penyampaian materi.	-Fasilitas pendukung pembelajaran seperti laptop, infokus dan jugak proyektor sudah ada namun tidak begitu digunakan karena tidak terdapat bahan ajar interaktif seperti e-modul berbasis gaya belajar siswa.

	namun proses pembelajaran masih menggunakan papan tulis.				
<ul style="list-style-type: none"> • Belum adanya bahan ajar interaktif seperti e-modul di sekolah 	Peneliti melakukan observasi dengan menampilkan gambar, video, murattal interaktif		Siswa senang dan antusias dengan gambar dan video, audio/ murattal yang menarik, siswa merasa terlibat dalam pembelajaran karena bisa langsung lihat, dengar, dan mempraktekkan	sekolah belum memiliki bahan ajar interaktif seperti e-modul. Namun, dari hasil observasi, peneliti menggunakan berbagai media interaktif seperti gambar, video, dan murattal untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kehadiran media interaktif ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman materi secara menyeluruh	Media pembelajaran yang dibutuhkan siswa adalah e-modul Pai berbasis gaya belajar.

2. Design (Perancangan)

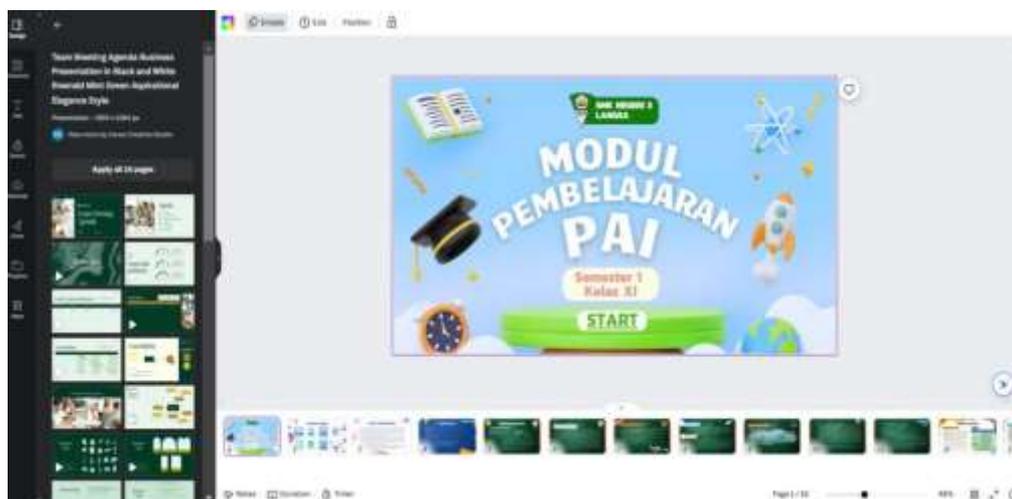
Pada fase desain peneliti melakukan tahap awal perancangan produk media. Kegiatan tahap desain ini terdiri dari: pembuatan outline e-modul, merancang alur serta komponen pembelajaran berbasis gaya belajar siswa, menentukan komponen interaktif, menyusun slide (pilihan menu utama), dan pilihan materi.

a. Outline E-Modul Interaktif PAI berbasis gaya belajar siswa

Outline e-modul PAI berbasis gaya belajar adalah dirancang menggunakan aplikasi Canva Education yang dioperasikan secara online terdiri dari:

1) Cover

Cover sebagai tampilan paling depan pada e-modul memuat informasi berupa judul, logo, serta informasi kelas, Modul Interaktif ini terdapat tulisan kelas XI yang menunjukkan bahwa E-Modul ini diperuntuk untuk kelas XI SMK/Sederajat. Cover dibuat untuk mengetahui gambaran awal materi yang akan dipelajari yang menunjukkan sasaran dari pengguna e-modul tersebut. Pengguna dapat menemukan informasi mengenai topik materi apa yang akan dipelajari pada e-modul dengan melihat tampilan.



Gambar 4.1. Desain Cover E-Modul PAI

2) Pilihan Menu

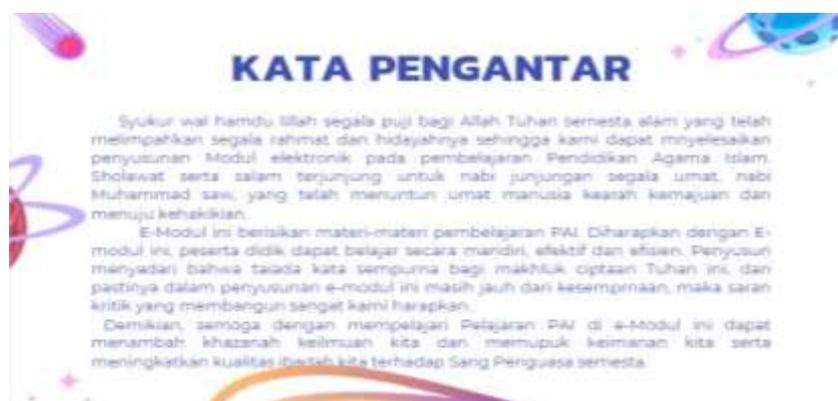
Pilihan Menu pada e-modul memuat keseluruhan isi e-modul. Pilihan Menu memudahkan siswa untuk menemukan halaman yang akan dibaca. Setiap Slide atau halaman pada Pilihan Menu dapat langsung dibuka dan menuju pada halaman yang dituju hanya dengan meng-klik Slide/Menu yang diinginkan, sehingga siswa tidak perlu membuka halaman satu persatu.



Gambar 4.2. Pilihan Menu E-Modul PAI

3) Kata Pengantar

Kata pengantar berisi informasi umum mengenai pembuatan e-modul, juga di dalamnya memuat tujuan dan manfaat dari penggunaan e-modul ini, serta ucapan terima kasih penulis kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyusunan e-modul tersebut.



Gambar 4.3. Kata Pengantar

4) Materi

Materi e-modul disusun berdasarkan capaian pembelajaran, indikator, dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Berdasarkan tujuan pembelajaran tersebut, kegiatan pembelajaran dengan sub judul materi Membiasakan Berpikir kritis dan semangat mencintai iptek.



Gambar 4.4. Pilihan Materi E-Modul PA

MEMBIASAKAN BERPIKIR KRITIS DAN SEMANGAT MENCINTAI IPTK

Pengertian → Bahasa Arab → التفكير → kekuatan yang menembus sakti daya, sehingga menghasilkan pengetahuan

علم	ilm	Jika pengetahuan itu dilakuk baik-baik
حق	Diketahui	Jika bukinya betul meyakinkan, namun kebenarannya lebih dari
شان	Byakkeragaan	Jika kemungkinan besar dan salahnya seimbang
وهم	wahm	Jika tidak didukung baik, atau baik tersebut lemah, sehingga kemungkinan salahnya lebih besar

12

TELAH Q.S. ALI IMRÂN/3: 190-191, TELAAH HADIS DAN PENJELASAN LAIN TENTANG BERPIKIR KRITIS

Aktivitas Peserta Didik:
Mari membaca dengan fasih dan benar Q.S. Ali Imrân/3: 190-191 berikut ini. Sesuaikan bacannya dengan menggunakan ilmu Tajwid dan Makhorijul huruf.

13

TELAH HADIS TENTANG BERPIKIR KRITIS

Rasulullah saw bersabda:

وَعَنْ أَبِي ذَرٍّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ :
بَادِرُوا بِالْأَعْمَالِ سَعَاءً، هَلْ تَنْتَظِرُونَ إِلَّا قُرْآنًا مُتَّبِعًا، أَوْ بَعْدَ مَطْعِيًا،
أَوْ عَرَضًا مُفْسِدًا، أَوْ هَرَمًا مُفْتَدًا، أَوْ تَوَاتًا تَهْمِرًا، أَوْ الدَّخَالَ، فَشَرُّ عَابٍ
يَنْتَظِرُ، أَوْ السَّاعَةَ وَالسَّاعَةَ أَذْهَى وَأَمْزُ؟ (رواه الثرمذي وقال: حديث حسن)

Artinya: Dari Abi Dzar r.a. Nabi Saw. bersabda: "Pikirkanlah mengenai segala sesuatu (yang diciptakan Allah), tetapi janganlah kalian memikirkan tentang Dzat Allah, karena kalian akan rusak" (H.R. Abu Syekh).

17



Gambar 4.5. Materi

5) Evaluasi

Pada kegiatan evaluasi, peserta didik disajikan latihan soal berupa pilihan ganda, dan essay siswa dapat menjawab sesuai pemahaman materi yang telah dipelajari sebelumnya.



Gambar 4.6. Menu Pilihan Soal

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D atau E pada pernyataan di bawah ini sebagai jawaban yang paling tepat!

1. Saat itu Rasulullah Saw. bersama istrinya, Aisyah Ra. lalu beliau minta izin untuk beribadah. Lama sekali sampai menjelang subuh, bahkan menangis tersedu-sedu, karena begitu dalamnya perenungan ayat yang dibaca. Adapun ayat yang dibaca adalah

A. Q.S. al-Baqarah/2: 190-191
 B. Q.S. Ali 'Imrân/3: 190-191
 C. Q.S. an-Nisâ/4: 150-151
 D. Q.S. al-Maidah/5: 109-110
 E. E. Q.S. al-An'âm/6: 145-146

2. Perhatikan Q.S. Ali 'Imrân/3: 190 ini!

﴿ إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَالْجِبَالِ وَالنَّهَارِ اللَّيْلِ وَاللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ﴾ (Ali 'Imrân/ 3/ 190)

A	خلق
B	السموات
C	والارض
D	لأولي
E	إن

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan benar!

- Sebutkan 3 usaha, agar tidak terjadi perilaku menyimpang di kalangan pelajar?
- Perhatikan dengan cermat Q.S. al-Mā'idah/5: 90 ini!

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْمِرُ وَ
 الْأَنْصَابُ وَالْأَزْوَاجُ حَسْبُ مِمَّنْ عَمِلَ
 الشَّقِيظِينَ فَاجْتَنِبُوا لَعْنَكُمْ تَقْدِحُونَ

Sebutkan 3 isi dan kandungan ayat tersebut!

- Sebutkan masing-masing dari jenis narkotika dan psikotropika?
- Di antara 2 jenis zat adiktif adalah nikotin dan alkohol, jelaskan secara singkat dampak negatif bagi yang menggunakan!
- Sebutkan 5 cara mencegah penyalahgunaan narkoba?

[Kembali ke Latihan](#)

Gambar 4.7. Evaluasi

3. Develop (Pengembangan)

Proses pengembangan merupakan tahap setelah desain bahan ajar yaitu modul interaktif yang telah selesai dibuat dengan menggunakan Canva, yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak, Tahap uji validitas juga

dilakukan untuk memastikan kecocokan produk sebelum digunakan. Pada tahap ini, bentuk akhir dari e-modul PAI berbasis gaya belajar dihasilkan setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba.

a. Hasil Validasi

Materi pembelajaran yang telah dirancang, kemudian diperiksa oleh validator yang dilakukan oleh 2 Tim ahli yang di validator I oleh Ibu Nurmawati, M.pd Dosen IAIN Langsa dan Validator II oleh bapak Rulianda Fahmi, S.pd seorang Guru Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam hasil pemeriksaan digunakan sebagai landasan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap e-modul yang dibuat. Dalam hal ini, peneliti mengacu pada masukan dan arahan dari para pakar.

Tabel 4.2. Validitas Media Pembelajaran

Pertanyaan	Penilai		S1	S2	\sum_s	n(c-1)	V	Ket
	V1	V2						
M1	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M2	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
B3	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
B4	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M5	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M6	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M7	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M8	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M9	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M10	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
B11	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M12	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M13	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M14	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M15	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M16	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M17	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
M18	5	5	4	4	8	8	1	SANGAT VALID
						total	18	SANGAT VALID
						rata rata	1	SANGAT VALID

Berdasarkan penilaian dari dua orang validator memperoleh hasil dari 18 butir soal yang tergolong sangat valid dan dapat digunakan sebagai bahan ajar. Selanjutnya hasil validasi Tim ahli yang di peroleh melalui uji Aiken V dihitung menggunakan persentase tingkat kelayakan e-modul PAI berbasis Gaya belajar dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{18}{18} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 1 \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 100\%$$

Hasil validasi ahli materi, Desain dan Media menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. E-modul ini layak digunakan. Pada Tabel 4.2. dapat dilihat hasil validasi keseluruhan memperlihatkan bahwa hasil penilaian validasi media pembelajaran yang meliputi aspek materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan, daya tarik e-modul secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat valid dengan nilai $0,8 < V \leq 1$ sesuai dengan table 3.4 Kemudian hasil tersebut dihitung dengan rumus persentase sehingga memperoleh hasil 100% yang termasuk dalam kategori Sangat Baik sesuai dengan kriteria pada tabel 3.5.

Adapun saran-saran perbaikan Menu E-modul dari para validator dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Saran-saran validator

Validator	Saran Validator
Validator I	<ul style="list-style-type: none"> - Sudah Bagus - Tambahkan background atau pewarnaan biar lebih bewarna.
Validator II	<ul style="list-style-type: none"> - Penambahan menu arti pada ayat/dalil - Pengelompokkan menu ATP,TP, dengan dalil dipisahkan slide/lembar - Tambahkan Biografi Penulis

Dari hasil validasi di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong Baik. Selanjutnya dilakukan perbaikan pada e-modul pembelajaran yang telah divalidasi sesuai dengan saran-saran untuk menghasilkan

me pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya dan dapat digunakan dalam uji coba di kelas.

Tabel 4.8. Gambaran sebelum Validasi prodak (Model 1) dan setelah dilakukan Revisi (Model Model II)

MODEL I	MODEL II
 <p>Sebelum direvisi: buat warna background cover lebih menarik Link E-modul: https://www.canva.com/design/DAF5kq7n3Wg/PZuSUmVv7QOmd8TaENOS2A/edit?utm_content=DAF5kq7n3Wg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p>	 <p>Sesudah direvisi: backgroundnya telah diwarnai full warna, lebih cerah dan lebih menarik dan ada penambahan eleme Link E-Modul: https://www.canva.com/design/DAF5kq7n3Wg/PZuSUmVv7QOmd8TaENOS2A/edit?utm_content=DAF5kq7n3Wg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton</p>
 <p>Sebeum di revisi: masih menggunakan elemen yang semak</p>	 <p>Sesudah direvisi: Pilihan materi telah dipakai elemen yang rapi dan ada penambahan warna untuk lebih menarik.</p>

Tujuan dari validasi ahli media adalah untuk menguji presentasi model yang menggunakan Gaya belajar sebagai basisnya, Proses validasi produk melibatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, dan hasil dari validasi ini akan menentukan apakah media tersebut layak digunakan atau tidak.

Pada tahap kedua, yaitu prototype II, media tersebut telah melalui tahap prototipe I dan telah direvisi, Pada tahap ini, terdapat beberapa perubahan yang dilakukan berdasarkan kritikan dari dua validator, seperti Perubahan pada background atau warna, materi (Penambahan arti dibawah dalil) dan penyusunannya. Selain itu, pada tahap ini telah dilakukan finishing, dan terdapat penambahan gambar kartun, video agar peserta didik lebih tertarik dalam menggunakan e-modul berbasis Gaya belajar sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ini sudah siap digunakan di sekolah Kejuruan.

1) Uji coba Lapangan

Kemudian setelah Validasi dari tim ahli proses selanjutnya yaitu Uji coba lapangan, Produk yang telah melewati proses validasi dan revisi kemudian di uji coba pada kelas XI SMK N 3 Langsa. Uji coba lapangan bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap e-modul berbasis Gaya belajar. Uji coba ini melibatkan satu guru Pendidikan Agama Islam dan 30 siswa kelas XI di SMK 3 Langsa. E- modul berbasis Gaya belajar diberikan kepada peserta didik guru Pendidikan Agama Islam untuk dipelajari. setelah itu peserta didik diminta untuk mengisi angket yang terdiri dari 15 pertanyaan dan 3 aspek yaitu media, penyajian materi, dan Manfaat sebagai penilaian kepraktisan e-modul tersebut.

4. Disseminate (Penyebaran)

Penyebaran dilakukan dengan memberikan produk E-Modul Berbasis Gaya belajar pada Pembelajaran PAI kepada guru PAI dan siswa SMK N 3 Langsa, dan tidak dilakukan penyebaran lebih lanjut dikarenakan untuk melakukan dissemination harus melakukan uji coba lebih dari satu kali untuk mengetahui kelayakan dari produk yang telah dikembangkan, sedangkan dalam penelitian ini uji coba perangkat hanya dilakukan sebanyak satu kali, sehingga penyebaran hanya dilakukan pada SMK N 3 Langsa

Media e-modul PAI berbasis gaya belajar sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dan di uji cobakan di kelas XI SMK N 3 Langsa yang terdiri dari 30 peserta didik dan diperoleh data hasil uji coba dengan menggunakan One Sample T Test sebagai berikut:

Tabel 4.4. One Sampel T Test

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
kom1	72.997	29	.000	67.56667	65.6736	69.4597

Pada bagian dari tabel hasil Uji SPSS maka dapat dilihat hasil uji t pada tabel di atas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 72.997 jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan (df) = $n-1$ = (30-1=29) dengan taraf signifikansi α = 0,05 untuk uji satu pihak (*one tail test*). Berdasarkan df = 29 dan α = 0,05 ternyata nilai t_{tabel} untuk uji satu pihak adalah 1,699. Dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} maka ($72,997 > 1,699$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan

demikian bahwa pengembangan e-modul PAI berbasis Gaya belajar pada pembelajaran PAI diterima atau mendapat respon positif dari siswa.

Maka dapat diambil kesimpulan dari pengujian data melalui Uji T One sampel test dengan taraf kebenaran Uji validitas mencapai 95% bahwa penggunaan E-Modul pada mata pelajaran PAI berbasis Gaya belajar “sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran PAI di sekolah Kejuruan. E-Modul PAI ini bisa menjadi solusi bagi pembelajaran PAI dengan memaksimalkan Produk atau Media pembelajaran yang ada dan pengembangan E-modul ini sangat mendukung Program sekolah kejuruan terutama SMK N 3 Langsa dan proses belajar mengajar.

B. Pembahasan

Pada penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan ialah *e-modul* interaktif berbasis *Gaya belajar* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI. *E-modul* ini dikembangkan dengan bantuan canva. *Penelitian e- modul* ini menggunakan model pengembangan 4-D (*define, design, development and disseminate*). Hasil produk yang dari proses pengembangan yakni e-modul interaktif berbasis gaya belajar pada pembelajaran PAI kelas XI. Media e-modul dapat diakses menggunakan smartphone, PC, laptop, maupun tablet dengan bantuan browser google chrome, safari, internet explorer, dll.

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan E-Modul PAI berbasis gaya belajar yang dikembangkan. Dalam pembahasan ini yang mencakup kelayakan bahan ajar e-modul PAI yang dikembangkan, berupa

hal-hal yang berkenaan dengan pengembangan bahan ajar e-modul PAI berbasis gaya belajar dan hasil uji coba e-modul PAI berbasis gaya.

Hasil validasi ahli materi, Desain dan Media menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. E-modul ini layak digunakan. dapat dilihat hasil validasi keseluruhan memperlihatkan bahwa hasil penilaian validasi media pembelajaran yang meliputi aspek materi, ilustrasi, kualitas dan tampilan, daya tarik e-modul secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat valid dengan nilai $0,8 < V \leq 1$. Kemudian hasil tersebut dihitung dengan rumus persentase sehingga memperoleh hasil 100% termasuk dalam kategori Sangat Baik. Pada bagian dari tabel hasil Uji SPSS maka dapat dilihat hasil uji t pada diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 72.997 jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan (df) = $n-1 = (30-1=29)$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk uji satu pihak (*one tail test*). Berdasarkan $df = 29$ dan $\alpha = 0,05$ ternyata nilai t_{tabel} untuk uji satu pihak adalah 1,699. Dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} maka ($72,997 > 1,699$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian bahwa pengembangan e-modul PAI berbasis Gaya belajar pada pembelajaran PAI diterima atau mendapat respon positif dari siswa dan tim ahli.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan e-modiul berbasis MIKIR diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisa Permasalahan Pada proses pembelajaran PAI meliputi tantangan dalam memenuhi kebutuhan individual siswa. Kurangnya bahan ajar yang menarik serta sulitnya personalisasi pembelajaran menjadi faktor penghambat efektivitas pembelajaran PAI. Oleh karena itu, pengembangan e-modul PAI berbasis gaya belajar siswa menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, terjangkau, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. E-modul dengan pendekatan Gaya belajar yang dikembangkan telah dinyatakan layak sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik kelas XI SMK/Sederajat. Hal ini telah dibuktikan dengan menggunakan model pengembangan yang di cetuskan oleh Thiagararan yang terdiri dari 4 langkah yaitu pendefinisian (define), perencanaan (develop). pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate), pengembangan dengan model ini dikenal dengan 4D.
2. Media pembelajaran e-modul berbasis berbasis gaya belajar menggunakan Canva. Bagian awal berisi cover yang berisikan judul besar bertuliskan e-modul PAI memuat informasi berupa judul, logo, serta informasi kelas, Modul ini terdapat tulisan kelas XI yang menunjukkan bahwa E-Modul ini diperuntuk

untuk kelas XI SMK/Sederajat dari e-modul yang dikembangkan. Bagian inti dari e-modul ini membahas penjelasan materi latihan. Bagian akhir dari e-modul adalah penutup yang terdiri dari Penilaian, Daftar Pustaka dan Biografi Penulis.

3. Analisis kelayakan dari e-modul berbasis Gaya belajar siswa terlihat dari hasil validator ahli untuk validasi materi, Media, diperoleh nilai 0,8 dengan kriteria sangat valid kemudian hasil tersebut dihitung dengan rumus persentase yang memperoleh hasil 100% yang termasuk katagori sangat baik, sehingga e-modul berbasis gaya belajar pada pembelajaran PAI layak digunakan
4. Kepraktisan E-modul berbasis gaya belajar untuk respon siswa diperoleh rata-rata nilai t_{hitung} sebesar 72.997. Dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} maka ($72,997 > 1,699$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian bahan ajar e-modul PAI berbasis gaya belajar dapat diterima oleh siswa dengan kriteria "bahan ajar sangat valid"

B. Saran

Hasil penelitian e-modul PAI berbasis Gaya belajar yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pengembangan E-modul PAI berbasis Gaya belajar dipakai saat proses pembelajaran berlangsung lebih bermanfaat dan praktis.
2. Peneliti menyarankan agar dapat melakukan pengembangan selanjutnya untuk memberikan variasi yang lainnya demi menghasilkan produk E-Modul berbasis Gaya belajar yang lebih menarik sehingga membuat siswa lebih aktif, kreatif dan bersemangat dalam belajar.

3. Diharapkan kepada peserta didik untuk lebih giat belajar agar mendapatkan hasil yang terbaik, dan pemahaman yang mendalam terkait pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)