PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIP PDF PROFESSIONAL* UNTUK PEMBELAJARAN FIKIH DI KELAS IV MI

TESIS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Pada Program Studi Magister (S2) Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

OLEH :

MURDIANA

NIM. 20122009

DOSEN PEMBIMBING :

Dr. Arifmiboy, S.Ag., M.Pd

PRODI S2 PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

ABSTRAK

Tesis dengan judul **"PENGEMBANGAN E-MODUL MENGGUNAKAN APLIKASI FLIP PDF PROFESSIONAL UNTUK PEMBELAJARAN FIKIH DI KELAS IV MI"** yang ditulis oleh **MURDIANA** Nim 20122009. Program Studi S2 Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masalah kurangnya kemampuan dan keterampilan pendidik dalam mengemas dan merancang sumber belajar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan usia peserta didik, ilmu pengetahuan dan teknologi serta fasilitas yang tersedia. Sementara kemampuan mengembangkan materi pelajaran, memanfaatkan media yang kreatif, inovatif, dan variatif sebagai sumber belajar melalui teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran merupakan kompetensi profesional yang harus dimiliki pendidik. Melalui kemampuan tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan pembelajaran berlangsung secara optimal. Melalui penelitian ingin diketahui bagaimana mengembangkan sumber belajar fikih yang inovatif dan kreatif serta pemanfaatan teknologi dengan mengembangkan modul cetak menjadi e-modul. Serta dapat diketahui bagaimana mengembangkannya menjadi e-modul yang valid, efektif dan praktis untuk digunakan pada pembelajaran fikih. Adapun tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran fikih, mengetahui desain e-modul, mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektifitasnya dalam pembelajaran fikih.

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Four – D (4D), melalui empat tahapan utama, yaitu (1) pendefinisian (*define*) tujuannya untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan e-modul, (2) perencanaan (*design*) seperti menentukan komponen e-modul, menyusun materi, mendesign *lay out*, mengkonversi dan meng-import dokumen. (3) pengembangan (*develop*) melalui pengujian produk e-modul yang divalidasi oleh 3 ahli materi/bahasa dan 3 ahli media (4) penyebaran (*disseminate*) yakni penyebaran e-modul yang telah dikembangkan. Hasil penelitian pengembangan e-modul berdasarkan analisis data kelayakan e-modul menurut ahli materi mencapai nilai rata-rata sebesar 84. Penilaian ahli media kelayakan e-modul mencapai nilai rata-rata 91.6. Hal ini dapat diartikan bahwa e-modul fikih dalam kategori "sangat valid". Pada uji praktikalitas diperoleh nilai rata-rata skor total sebesar 4.57 dari nilai skor maksimal 5. Dapat diartikan bahwa e-modul fikih kategori "sangat praktis" untuk digunakan. Dari analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa e-modul fikih menggunakan *aplikasi flip pdf professional* efektif digunakan dalam pembelajaran fikih di MIN Kota Bukittinggi.

Kata Kunci : ***E-modul, flip pdf professional, fikih***

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI i

BAB 1 PENDAHULUAN 1

A. Latar belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 10

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian 10

D. Definisi Operasional 11

E. Pentingnya Pengembangan 12

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan 13

G. Sistematika Penulisan 14

BAB II LANDASAN TEORI 16

A. E-modul 16

B. Aplikasi 3D Pageflipp Professional 30

C. Pembelajaran Fikih 36

D. Kajian Penelitian Yang Relevan 48

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 57

A. Jenis Penelitian 57

B. Model Pengembangan 57

C. Prosedur Penelitian 58

D. Teknik Pengumpulan Data 70

E. Teknik Analisis Data 79

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN… 80

A. Deskripsi Proses Pengembangan 80

B. Pembahasan Hasil Penelitian 96

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN…..... 103

DAFTAR KEPUSTAKAAN.. 106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat sehingga setiap orang didorong untuk bereaksi cepat terhadap semua perkembangan tersebut agar dapat mengikutinya. Pendidikan saat ini mengacu pada pendidikan multidimensi yang mengutamakan pendekatan keilmuan dan teknologi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara hidup masyarakat. Di awal abad 21, kemajuan teknologi telah menangkap berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Siswa dan guru sama-sama harus menghadapi sejumlah tantangan dan peluang untuk bertahan hidup di era pengetahuan informasi ini. Guru yang profesional harus mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran di lingkungannya (Mansir, F., & Jamaluddin 2020).

Begitu pula pada saat pembelajaran Fiqih, guru harus mampu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dalam rangka memberikan dorongan, penyadaran dan bimbingan kepada siswa, harus digunakan metode atau metodologi pengajaran yang mudah dipahami siswa, sehingga dapat didengar, dipahami, diserap, dan dilaksanakan sebagai pengaruh (umpan balik) terhadap hasil belajar. Peran dan tanggung jawab guru sangat berat karena materinya yang sarat akan nilai-nilai moral dan spiritual, diperlukan usaha yang maksimal agar minat belajar peserta didik dapat meningkat khusus dalam mata pelajaran fiqih.

Abad ke-21 adalah era pengetahuan, abad dimana informasi tersebar luas dan teknologi berkembang. Ciri abad 21 ini ditandai dengan dunia ilmu pengetahuan yang semakin saling terhubung, sehingga sinergi antar keduanya semakin cepat. Berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan, hal ini dibuktikan dengan penyempitan dan penggabungan faktor "ruang dan waktu" yang menjadi penentu kecepatan dan keberhasilan ilmu pengetahuan bagi umat manusia. (Badan Standar Nasional Pendidikan 2010)

Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong proses pembelajaran menjadi lebih aplikatif dan menarik guna meningkatkan kualitas pendidikan. Inovasi dan metode pengajaran yang baru dan tepat akan membantu siswa memahami proses tersebut sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif adalah dengan mengggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat atau mediator yang berguna untuk memperlancar proses belajar mengajar serta mengoptimalkan komunikasi antara guru dan siswa. Ia sangat membantu guru mengajar dan memudahkan siswa untuk mengambil dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu mengkoordinasikan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Penggunaan media kelas dalam proses belajar mengajar juga dapat menimbulkan keinginan dan minat baru bagi siswa, menimbulkan motivasi belajar bahkan berdampak psikologis pada

siswa. Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kelas.

Proses pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif agar siswa dapat meghabiskan waktu yang lama dalam mempelajari materi. Banyak media pembelajaran yang dikembangkan saat ini, namun para pendidik seringkali mengganggap media tersebut terlalu rumit dan memakan waktu untuk perbuatannya, serta media tersebut tidak dapat bertahan lama.

Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam mengubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Kemampuan teknologi multimedia yang semakin berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan dan informasi. Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana mereka dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Selain itu penyampaian materi dengan multimedia interaktif. Dengan multimedia, sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku cetak semata tetapi lebih luas salah satunya dengan pemanfaatan teknologi multimedia berupa e-modul. Oleh karena itu, multimedia dalam proses belajar sangat bermanfaat. (Syafril 2010)

Flip PDF professiona merupakan suatu software yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar berbentuk e-book digital. *Software* ini mampu mengubah bahan ajar berbentuk powerpoint menjadi e-book yang menakjubkan dengan berbagai format. *Software flip pdf professional* ini juga menyediakan pengaturan seperti *magazine*. Pemanfaatan media menggunakan *flip pdf professional* ini diharapkan dapat menjelaskan materi fikih yang bisa di visualisasikan menggunakan media pembelajaran ini serta dapat terlihat menarik oleh peserta didik sehingga mempermudah dalam memahami materi.

Materi yang dipelajari siswa/siswi kelas 4 di MIN semester dua dalam mata pelajaran fikih ini mulai dari shalat jumat, shalat dhuha, shalat tahajjud, shalat idain. Setelah mempelajari mata pelajaran fikih, siswa/siswi diharapkan mampu menguasai semua materi dan dapat mengaplikasikannya. Materi pelajaran fikih banyak membahas tentang teori, siswa/i dituntut untuk dapat memahami semua materi yang dipelajari, dengan demikian siswa/siswi harus lebih banyak membaca agar dapat menguasai materi tersebut. Siswa/i membutuhkan referensi dan bahan belajar untuk dapat mempelajari semua materi fikih. Modul fikih yang tersedia dan digunakan oleh siswa/i masih berupa buku teks dan materi yang terdapat dibuku teks terasa simpel atau belum luas, sehingga siswa/i kesulitan memahami materi yang akan dipelajari. Untuk mendapatkan semua materi pada tiap pokok bahasan sesuai materi/pokok bahasan yang ada dalam modul, sehingga guru harus mencari bahan referensi yang lain dengan tujuan lebih memudahkan siswa/i nanti memahami materi yang diajarkan guru. Dalam proses pembelajaran fikih

selama ini juga masih terbatas pada penggunaan *power point* dan buku sumber yang masih berupa buku teks. Oleh sebab itu penggunaan modul dan media pembelajaran perlu divariasikan dengan memanfaatkan perkembangan aplikasi-aplikasi komputer.

Pengembangan modul adalah salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru agama. Apapun kendala dalam pembelajaran perlu adanya peran untuk mengatasinya. Seorang guru agama harus mampu memberikan inovasi baru didalam pembeajaran dengan mengikuti dan memanfaatkan teknologi yang berkembang sekarang. Banyak cara dalam mengembangkan bahan ajar yang dapat menarik minat peserta didik untuk menjelaskan tentang materi fikih salah satunya dengan mengembangkan Aplikasi *Flip PDF professional* pada bahan ajar multimedia e-modul mata pelajaran fikih. *Flip PDF professional* adalah suatu software yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar multimedia berbentuk e-book digital. *Flip pdf professional* dapat menampilkan teks, gambar, suara dan video sehingga mampu mengakomodasi semua kegiatan belajar interaktif seperti mendengarkan, membaca, dan juga permainan. *Software* ini bisa membuat buku dari file office dengan tampilan dengan template yang bagus, selain itu bisa dimasukkan file video yang bisa ditautkan kedalamnya. Sehingga bisa menarik perhatian siswa/i pada pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi multimedia berbentuk *Flip PDF professioal* ini maka akan memberikan nuansa baru bahan ajar mata pelajaran fikih karena siswa/i dapat membaca materi dengan

tampilan yang lebih menarik. Penggunaan *Flip PDF professional* dalam pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan sebuah modul berupa e-modul yang bermanfaat bagi siswa/i, yang dapat membantu siswa/i dalam belajar, membuat proses belajar dan mengajar semakin menarik dan tidak membosankan. E-modul dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif serta diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa/i dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa/i dalam belajar. (Rahmah, A., Rosha, & Vani 2018)

Dalam e-modul yang akan dirancang juga diterapkan audio, gambar dan video agar siswa dapat memahami dengan jelas materi yang terdapat dalam e-modul. Melihat pada gaya belajar siswa yang beragam baik visual, auditori dan kinestetik, sehingga ketiga gaya belajar tersebut dapat mengikuti pembelajaran dalam e-modul ini. E-modul memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, seperti penggunaan media interaktif yang memudahkan siswa dalam memahami materi, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Dalam e-modul, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan lebih mudah, memperdalam pemahaman mereka melalui latihan interaktif, dan mendapatkan umpan balik secara langsung. E-modul memungkinkan akses yang lebih mudah bagi siswa dengan memanfaatkan teknologi digital. Ini konsisten dengan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya aksesibilitas dan fleksibilitas dalam pendidikan. E-modul dapat mengurangi

biaya cetak dan distribusi modul fisik. Ini adalah solusi praktis terutama untuk institusi pendidikan dengan anggaran terbatas, dan dapat mengakses e-modul dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan berbagai referensi yang penulis *searching*, penulis menemukan sejumlah e-modul yang pertama kali dikembangkan oleh I Made Suarsana pada tahun 2013 pada pokok bahasan pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. Adapun kelemahan e-modul kurang lengkapnya cakupan materi sehingga e-modul ini tidak tepat dijadikan bahan ajar utama tetapi lebih tepat sebagai suplemen materi, materi tidak lengkap, tidak dilengkapinya e-modul dengan contoh-contoh soal (Suarsana 2013).

Kemudian ada e-modul berikutnya yang dikembangkan oleh Helna satriawati pada tahun 2015 pada pokok bahasan pengembangan e-modul sebagai sumber belajar elektronika dasar kelas X SMKN 3 Yogyakarta. Adapun kelemahan e-modul yaitu e-modul tidak bisa di tampilkan fullscreen pada desktop tapi jika tampilan menggunakan LCD proyektor dapat terlihat penuh pada layar atau fullscreen, karena pada pengaturan program aplikasi lectora nya sudah ditetapkan seperti itu. Tampilan pada beberapa bagian tulisan mungkin agak terlalu kecil namun masih terbaca dengan baik. Dan ilustrasi yang menggunakan flash sedikit kurang rapi (Satriawati 2015).

Kemudian e-modul berikutnya yang ditemukan, e-modul ketiga ini yang dikembangkan oleh Devia Audina pada tahun 2023 pada pokok bahasan Pengembangan E-modul ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) untuk Memudahkan Siswa SD dalam Praktik Wudhu. Adapun kelemahan e-modul yaitu volume audio yang terlalu kecil, penggunaan font yang sulit dibaca oleh siswa, dan tingkat kesukaran quiz yang kurang sesuai dengan siswa (Audina 2023).

Dari ketiga bentuk pengembangan di atas, memperlihatkan bahwa setiap e-modul yang pernah dikembangkan di atas memiliki sisi kelemahan dan kekurangan, sehingga belum bisa digunakan media tersebut secara langsung. Sementara guru sangat membutuhkan e-modul ini di dalam pembelajaran fikih terutama pada pokok bahasan shalat jumat, shalat dhuha, shalat tahajud, dan shalat idain. Pokok bahasan fikih di sekolah, guru saat ini masih menggunakan buku paket dan LKS sehingga sangat dibutuhkan e-modul dalam media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, dapat disimpulkan bahwa pencapaian keberhasilan peserta didik mata pelajaran fikih dalam materi sholat masih kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh kurangnya semangat belajar, dan masih terdapat siswa belum mencapai KKM (Kriteria Ketentuan Minimum). Ketidakmampuan mencapai KKM tercermin dari nilai-nilai ulangan harian yang belum memenuhi standar tersebut dibanding mata pelajaran PAI lainnya (SKI, Akidah akhlak, Al-Qur’an hadis). Dan pada

prakteknya hampir 70% siswa belum bisa melaksanakan gerakan shalat dengan sempurna, terbukti ketika dilakukan sholat dhuha berjamaah rutin tiap minggu sebagian siswa melakukan kesalahan dalam gerakan shalat, seperti gerakan takbir, rukuk, sujud, serta duduk tasyahud awal dan akhir. Masih ada sebagian siswa yang sulit melafalkan niat shalat fardhu atau sunnah.

Untuk meningkatkan efektifitas dan mencapai tujuan pembelajaran. Dukungan ini dapat diberikan melalui kompetensi pendidik, partisipasi aktif peserta didik, serta penerapan metode dan strategi pembelajaran yang inovatif. Selain model pembelajaran yang memengaruhi hasil belajar, penggunaan media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam kesuksesan proses belajar mengajar. Dengan demikian, penting untuk mempertimbangkan berbagai aspek ini dalam upaya meningkatkan pencapaian peserta didik dalam pembelajaran materi sholat.

Berdasarkan wawancara terkait dengan kebutuhan di lapangan yang penulis lakukan pada tanggal 25 September 2023 dengan salah seorang guru fikih mengungkapkan bahwa :

> "Sumber belajar yang digunakan oleh siswa yaitu buku paket dan LKS saja, metode yang digunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan selama pembelajaran pernah membuat modul cetak itupun sumbernya dari intenet dan belum pernah membuat modul berbentuk elektronik, saya sangat membutuhkan modul elektronik apalagi di era digital sekarang kita harus mempertinggi keteknologian kita.
>
> "salah satunya bisa dengan e-modul yang akan ananda buat dan itu akan membantu dan akan kita gunakan. Menurut saya itu sangat bagus, itu akan membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang akan saya berikan. Mudah- mudahan aplikasi ini bisa terwujud dan bisa kami manfaatkan nantinya" (Rahmat Fauzi n.d.).

Berdasarkan informasi dari siswa kelas 4 MIN Bukittinggi mengungkapkan bahwa "buku yang digunakan dalam belajar fikih yaitu buku paket dan LKS, buku yang digunakan materinya masih sedikit dan tidak disertai dengan contoh soal-soal dan tidak adanya rangkuman materi, tentu akan menyenangkan bisa belajar dengan mandiri dan menarik jika belajar menggunakan modul elektronik" (Bagas n.d.). Untuk mengatasi masalah bahan ajar atau buku sumber mata pelajaran fiqih, e-modul ini sangat penting dikembangkan, karena sangat menarik dan mudah digunakan siswa/i tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga siswa/i juga dapat belajar secara mandiri. Proses pembelajaran di kelas rata-rata peserta didik cenderung pasif mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini sebagian besar guru sudah membuat modul pembelajaran untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar, namun modul yang dibuat guru masih bersifat biasa dan kurang menarik minat baca siswa. Sehingga guru membutuhkan e-modul. Oleh karena itu modul tersebut perlu dikembangkan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Kemampuan guru dalam melakukan perancangan suatu modul menjadi hal yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar.

Terdapat hasil analisis terhadap e-modul Nehaa Salsabila dengan judul "Ibadah haji (PAI dan Budi Pekerti)" ditemukan bahwa tersedia yaitu adanya cover, selain menjelaskan dengan materi-materi yang sedang dipelajari juga menjelaskan dengan menggunakan audio agar siswa mudah dalam mengungkap sebuah pembelajaran, serta dilengkapi dengan gambar

yang berkaitan. Adapun yang belum tersedia pada e-modul ini yaitu tidak adanya daftar isi, glosarium, petunjuk penggunaan e-modul, rangkuman, latihan (Nehaa, 2020).

Sedangkan hasil analisis terhadap Ranti dengan judul "Ibadah haji" ditemukan bahwa tersedia cover, pendahuluan, uraian materi dan daftar pustaka. Adapun yang belum tesedia pada pembahasan yaitu gambar terlalu besar sehingga menutupi tulisan, tidak ada daftar isi, glosarium, petunjuk pengguna, rangkuman, latihan (Ranti, 2019).

Sedangkan pada e-modul Muhammad Ego dengan judul e-modul "sholat fardhu" ditemukan bahwa tersedia cover, pendahuluan, indikator, materi, daftar pustaka dan profil penulis. Pada e-modul ini banyak materi berupa tulisan berwarna. Adapun yang belum terdapat pada e-modul ini yaitu video yang menjelaskan tentang pelaksanaan shalat (Muhammad Ego, 2019).

Dalam penelitian ini, e-modul yang digunakan memungkinkan peserta didik dapat mengaksesnya secara mandiri melalui link dimana pun dan kapanpun tanpa kehadiran seorang guru. E-modul ini dirancang dengan komponen-komponen yang mencakup cover, daftar isi, glosarium, kompetensi (KD-KI), motivasi, petunjuk penggunaan e-modul, uraian materi, video materi, rangkuman, tes formatif, penilaian diri, evaluasi, daftar pustaka. Berdasarkan hasil studi lapangan mengenai penggunaan media pembelajaran, ditemukan bahwa belum ada penggunan media e-modul dalam konteks pembelajaran. E-modul yang akan dikembangkan merupakan hasil karya

peneliti sendiri, dengan tujuan memberikan variasi dalam media pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik dan tidak monoton bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat suatu e-modul pada pembelajaran fikih dan melakukan kajian secara cermat, teliti, dan terencana melalui penelitian dengan judul **"Pengembangan E-modul Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Professional* untuk Pembelajaran Fikih di Kelas IV MI"**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah bentuk desain e-modul menggunakan aplikasi *Flip PDF professional* yang dikembangkan?
2. Bagaimanakah bentuk pengembangan e-modul menggunakan aplikasi *Flip PDF professional* untuk pembelajaran fikih di kelas IV?
3. Bagaimanakah validitas, efektifitas, dan praktikalitas e-modul yang dikembangkan ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk :

a. Untuk mengetahui bentuk desain e-modul menggunakan aplikasi *Flip PDF professional* yang dikembangkan

b. Untuk mengetahui bentuk pengembangan e-modul menggunakan aplikasi *Flip PDF professional* untuk pembelajaran fikih di kelas 4

c. Untuk menguji validitas, efektifitas, dan praktikalitas e-modul yang dikembangkan

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan secara teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan khazanah ilmu pengetahuan terutama di bidang e-modul pada mata pembelajaran fikih.

b. Kegunaan secara praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar magister pendidikan pada program studi Pendidikan Agama Islam.

D. Definisi Operasional

Untuk memahami judul ini secara menyeluruh dirasa perlu untuk mendefinisikan terlebih dahulu kata-kata penting yaitu :

E-modul : Sebuah media pembelajaran berbasis digital yang dirancang secara interaktif dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. E-modul dapat berupa file PDF, video,

	atau aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet smartphone.
Aplikasi *Flip PDF professional*	: Suatu *software* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar berbentuk e-book digital.
Kelas 4	: Tingkatan yang diperuntukkan bagi siswa pendidikan sekolah dasar atau sederajat dengan rentang umur 10-11 tahun.

E. Pentingnya Pengembangan

Alasan pentingnya pengembangan e-modul ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa/i dalam mengikuti pembelajaran ini. Melalui pengembangan e-modul ini diharapkan dapat mentransformasi pembelajaran yang konvensional menjadi menyenangkan yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dan memberikan bantuan dalam belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing.
2. Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa/i. pengembangan e-modul ini dapat membantu dan mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran fikih dengan berbasis multimedia e-modul yang memberikan visualisasi yang beragam dan

menarik berupa, gambar, animasi, video dan musik yang menambah daya tarik e-modul tersebut.

3. Sebagai upaya untuk siswa belajar secara mandiri. Mereka dapat melatih keterampilan mereka sendiri, kapan saja mereka ingin melakukannya.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu :

1. E-modul dikembangkan dengan program aplikasi pageflip professional
2. E-modul berbentuk format exe, zip, html, 3DP, screen saver
3. E-modul dilengkapi dengan video, gambar, audio visual
4. E-modul ini menyediakan pengaturan seperti magazine, dokumen, dan sebagainya.
5. E-modul dapat menggabungkan teks, video, audio, link dan gambar dalam satu file
6. E-modul dapat mengimpor dokumen dari berbagai format, seperti PDF atau dokumen word, dan mengonversinya menjadi e-modul yang interaktif.
7. **E**-modul dapat menyesuaikan tata letak, warna, font, dan gaya sesuai dengan merek atau preferensi desain, sehingga e-modul sesuai dengan identitas visual pengguna
8. E-modul yang dikembangkan mudah diakses kapan pun dan dimanapun dengan syarat koneksi internet yang baik terpenuhi.

9. E-modul dilengkapi dengan gambar-gambar dan video yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk lebih jelas dan memudahkan para pembaca penulisan proposal tesis ini, maka penulis menuliskan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I	**Pendahuluan**. Dalam bab ini mencakup kepada latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, definisi operasional, pentingnya pengembangan, spesifikasi produk yang dihasilkan dan sistematika penulisan.
BAB II	**Landasan Teoritis**. Pada bab ini penulis akan mencoba menguraikan e-modul, aplikasi *Flip PDF professional*, pembelajaran fikih.
BAB III	**Metodologi Penelitian.** Pada bab ini akan mencoba menguraikan tentang jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
BAB IV	**Hasil Penelitian**. Pada bab ini penulis mengemukakan tentang hasil penelitian

	dan deskripsi pengembangan produk dan hasil uji coba.
BAB V	**Penutup**. Pada bab ini penulis mengemukakan tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. e-modul

1. Pengertian e-modul

E-modul adalah suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran (Damarsasi 2018). E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkn sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (Asmi 2018). E-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau *flasdisk* dan dapat dibaca menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik (2018 n.d.).

E-modul adalah modul elektronik sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pengembangan terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik (Ihsan 2014). E-modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran (Shinta Nuriyah 2023).

E-modul merupakan bahan ajar atau media ajar yang memanfaatkan teknologi informasi yang disusun secara sistematis dan terstruktur, dilengkapi dengan unsur multimedia (animasi, audio, suara, navigasi) yang membuat materi lebih menarik bagi peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran (Ricu Sidiq dan Najuah 2020). E-modul adalah modul dengan format elektronik yang dioperasikan dengan menggunakan komputer yang dapat menampilkan gambar, teks, animasi, ideo, yang dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun (Nyoman dan Laba Jayanta 2017).

E-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi, yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program (Ana Handayani Hidayah 2020). E-modul merupakan perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis dan interaktif menggunakan program komputer untuk menunjang kegiatan belajar mandiri dalam mencapai tujuan pembelajaran/kompetensi pembelajaran (Gufran 2020).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa e-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya dihubungkan dengan tautan (link) sebagai

navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio memperkaya pengalaman belajar.

2. Tujuan Penggunaan e-modul

Berikut ini adalah beberapa tujuan penggunaan e-modul menurut beberapa para ahli yaitu:

a. Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbal.
b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, serta daya indera, baik bagi peserta belajar maupun guru atau instruktur.
c. Bisa digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti halnya untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan para anak didik belajar mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
d. Memungkinkan peserta didik bisa juga mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya (Dudi Wahyudi 2019).

Tujuan penggunaan e-modul salah satunya untuk efektivitas dan efisiensi pembelajaran. E-modul dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra. Dan untuk meningkatkan motivasi, semangat belajar peserta didik (Gufran 2020).

Menurut Danang, tujuan penggunaan e-modul adalah melatih peserta didik belajar mandiri, dapat mempelajari di luar kelas sehingga

lebih menarik, leluasa dalam mengekspresikan cara belajar, berkesempatan menguji diri sendiri, dapat membelajarkan diri sendiri, dan mengembangkan kemampuan peserta didik berinteraksi langsung dengan lingkungan maupun sumber belajar (Danang 2015). Menurut Nyoman tujuan penggunaan e-modul diantaranya mengurangi ketergantungan buku sumber, memperluas wawasan, menambah pengetahuan, membangun komunikasi efektif dengan peserta didik (Nyoman dan Laba Jayanta 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan e-modul ialah untuk meningkatkan motivasi, semangat belajar peserta didik adalah melatih peserta didik belajar mandiri, dapat mempelajari di luar kelas sehingga lebih menarik, leluasa dalam mengekspresikan cara belajar, memungkinkan peserta didik bisa juga mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya, dan mengembangkan kemampuan peserta didik berinteraksi langsung dengan lingkungan maupun sumber belajar.

3. Komponen e-modul

Pada dasarnya tidak ada perbedaan prinsip antara modul cetak dan e-modul. Perbedaannya hanya terdapat pada penyajian secara fisik saja, sedangkan komponen komponen penyusun modul tersebut tidak memiliki perbedaan. E-modul memiliki komponen komponen yang sama yang terdapat dalam modul cetak pada umumnya. Berikut beberapa komponen tersebut, yaitu:

a. Tinjauan Mata Pelajaran

Tinjauan mata pelajaran adalah paparan umum mengenai keseluruhan pokok-pokok isi mata pelajaran yang mencakup:

1) Deskripsi mata pelajaran
2) Kegunaaan mata pelajaran
3) Kompetensi dasar
4) Bahan pendukung lainnya (kaset, kit, dll)
5) Petunjuk Belajar

b. Pendahuluan

Pendahuluan suatu modul merupakan pembukaan pembelajaran suatu modul. Oleh karena itu, dalam pendahuluan memuat hal-hal sebagai berikut:

1) Cakupan isi modul dalam bentuk deskripsi singkat
2) Indikator yang ingin dicapai melalui sajian materi dan kegiatan modul
3) Deskripsi perilaku awal *(entry behaviour)* yang memuat pengetahuan dan keterampilan yang sebelumnya sudah diperoleh atau seyogyanya sudah dimiliki sebagai pijakan *(anchoring)* dari pembahasan modal itu.
4) Relevansi
5) Urutan butir sajian modul (kegiatan belajar) secara logis
6) Petunjuk belajar berisi panduan teknis mempelajari modul itu agar berhasil dikuasai dengan baik.

c. Kegiatan Belajar

Bagian ini merupakan inti dalam pemaparan materi pelajaran. Bagian ini terbagi menjadi beberapa sub bagian yang disebut Kegiatan Belajar. Bagian ini memuat materi pelajaran yang harus dikuasai siswa. Materi tersebut disusun sedemikian rupa, sehingga dengan mempelajari materi tersebut, tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai. Agar materi pelajaran mudah diterima siswa, maka perlu disusun secara sisternatis.

d. Latihan

Latihan adalah berbagai bentuk kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh siswa setelah membaca uraian sebelumnya. Gunanya untuk memantapkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap tentang fakta atau data, konsep, prinsip, generalisasi, teori, prosedur, dan metode. Tujuan latihan ini agar siswa benar-benar belajar secara aktif dan akhirnya menguasai konsep yang sedang dibahas dalam kegiatan belajar tersebut. Latihan disajikan secara kreatif sesuai dengan karakteristik setiap mata pelajaran. Latihan dapat ditempatkan di sela-sela uraian atau di akhir uraian.

e. Rambu-rambu

Jawaban latihan Rambu-rambu jawaban latihan merupakan hal-hal yang harus diperhatikan oleh siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan. Kegunaan rambu-rambu jawaban ini adalah untuk mengarahkan pemahaman siswa tentang jawaban yang diharapkan

dari pertanyaan atau tugas dalam latihan dalam mendukung tercapainya kompetensi pembelajaran.

f. Rangkuman

Rangkuman adalah inti dari uraian materi yang disajikan pada kegiatan belajar yang berfungsi menyimpulkan dan memantapkan pengalaman belajar (isi dan proses) yang dapat mengkondisikan tumbuhnya konsep atau skemata baru dalam pikiran siswa.

g. Tes Formatif

Pada setiap modul selalu disertai lembar evaluasi (evaluasi formatif) yang biasanya berupa tes. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur apakah tujuan yang dirumuskan telah tercapai atau belum. Tes formatif merupakan tes untuk mengukur penguasaan siswa setelah suatu pokok bahasan selesai dipaparkan dalam satu kegiatan belajar berakhir. Tes formatif ini bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

h. Kunci Jawaban

Tes Formatif dan Tindak Lanjut Kunci jawaban tes formatif pada umumnya diletakkan di bagian paling akhir. Jika kegiatan belajar berjumlah dua buah, maka kunci jawaban tes formatif terletak setelah tes formatif kegiatan belajar, dengan halaman tersendiri. Tujuannya agar siswa benar-benar berusaha mengerjakan tes tanpa melihat kunci jawaban terlebih dahulu. Lembar ini berisi jawaban

dari soal-soal yang telah diberikan. Jawaban siswa terhadap tes yang ada diketahui benar atau salah dapat dilakukan dengan cara mencocokkannya dengan kunci jawaban yang ada pada lembar ini. Tujuannya adalah agar siswa mengetahui tingkat penguasaannya terhadap isi kegiatan belajar tersebut. Di samping itu, pada bagian ini berisi petunjuk tentang cara siswa memberi nilai sendiri pada hasil jawabannya (Gufran 2020).

Pada sebuah e-modul terdapat 10 hal yang seharusnya tersaji pada e-modul yang lengkap yaitu :

a. Sampul (cover), memuat judul e-modul, nama mata pelajaran, topik/materi, kelas, penulis, logo.
b. Kata pengantar, memuat informasi mengenai peran e-modul dalam proses pembelajaran.
c. Daftar isi, memuat kerangka e-modul
d. Glosarium, memuat penjelasan tentang arti dari setiap istilah, kata-kata sulit dan asing yang digunakan dan disusun menurut urutan abjad
e. Pembelajaran, memuat tujuan pembelajaran, uraian materi, rangkuman, tugas, lembar kerja keterampilan, latihan, dan penilaian diri.
f. Evaluasi
g. Kunci jawaban dan pedoman
h. Daftar pustaka (Danang 2015)

Menurut Ismi, komponen yang terdapat di dalam e-modul yaitu adanya video dan animasi yang membuat siswa lebih mudah memahami materi, terdapat beberapa fitur yang tersaji dalam e-modul kemudian halaman e-modul disajikan dengan tampilan 3 dimensi. Pada e-modul penjelasan materi dilengkapi dengan video serta soal latihan yang didesain (Ismi Laili 2019).

Dari beberapa pendapat ahli di atas, penulis menetapkan pendapat Gufran yang akan penulis gunakan dalam penyusunan e-modul dengan alasan pendapat lebih jelas, dan lebih lugas.

4. Prinsip e-modul

Terkait dengan prinsip-prinsip pengembangan e-modul ada sejumlah prinsip yang harus dipenuhi, suapaya e-modul itu baik. Menurut beberapa ahli ada yang mengatakan bahwa :

a. Diperkirakan e-modul menumbuhkan minat siswa
b. Ditulis dan dibuat untuk siswa
c. Merumuskan tujuan pembelajaran
d. Dikemas dengan fleksibel
e. Disusun sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang ingin dicapai oleh siswa
f. Fokus pada memberi kesempatan dan peluang bagi siswa dalam berlatih

g. Membantu dan memudahkan siswa dalam menghadapi kesulitan siswa dalam belajar (Ismi Laili 2019).

Senada dengan itu menurut Gufran ada beberapa prinsip dalam e-modul diantaranya :

a. Ditulis dan dirancang untuk digunakan siswa
b. Menjelaskan tujuan pembelajaran
c. Membutuhkan sistem navigasi yang cermat
d. Menyediakan rangkuman
e. Bahasa yang digunakan semi formal yang komunikatif, dan interaktif
f. Dibuat untuk proses pembelajaran
g. Membutuhkan rencana pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup)
h. Adanya umpan balik
i. Menunjang self-assessment (Gufran 2020)

Danang mengemukakan bahwa salah satu prinsip e-modul yaitu :

a. Adanya umpan balik yang positif sehingga memberikan penguatan kepada peserta didik
b. Memotivasi peserta didik
c. Adanya latihan dan evaluasi untuk menguji pemahaman peserta didik (Danang 2015).

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa e-modul itu memiliki prinsip yaitu ditulis dan dirancang untuk digunakan siswa,

menjelaskan tujuan pembelajaran, menyediakan rangkuman, bahasa yang digunakan semi formal yang komunikatif, dan interaktif, dibuat untuk proses pembelajaran, membutuhkan rencana pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup), memotivasi peserta didik, adanya umpan balik.

5. Sifat e-modul

Pada sebuah e-modul terdapat sifat yang seharusnya terdapat pada e-modul. Menurut beberapa ahli ada yang mengatakan bahwa sifat e-modul yaitu :

a. *Self instrutional*, peserta didik mampu belajar mandiri, tidak bergantung pihak lain.
b. *Self contained*, seluruh materi pembelajaran dapat dipelajari pada satu unit kompetensi yang terdapat dalam satu e-modul utuh.
c. *Stand alone*, e-modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersamaan media lain.
d. *Adaptif*, e-modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.
e. *User friendly*, e-modul hendaknya juga memenuhi kaidah bersahabat dengan pemakainya (Made Sri Astika Dewi 2020).

Lebih lanjut menurut Gufran, sifat e-modul yaitu siswa mampu belajar mandiri, konsisten dalam penggunaan huruf, spasi, dan tata letak, disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis komputer, memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga dapat disebut sebagai multimedia, memanfaatkan berbagai fitur yang ada

pada aplikasi, perlu didesain secara cermat (memperhatikan prinsip pembelajaran (Gufran 2020).

Senada dengan pendapat Gufran, Devia juga mengemukakan sifat-sifat e-modul yakni *self contained* (materi pembelajaran yang dapat dipelajari sendiri), *stand alone* (tidak bergantung pada bahan ajar yang lain), adaptif dan *user friendly* (mudah digunakan) (Devia Audina 2023).

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa e-modul itu memiliki sifat yaitu self contained (materi pembelajaran yang dapat dipelajari sendiri), stand alone (tidak bergantung pada bahan ajar yang lain), adaptif dan user friendly (mudah digunakan), konsisten dalam penggunaan huruf, spasi, dan tata letak, disampaikan dengan menggunakan suatu media elektronik berbasis komputer, memanfaatkan berbagai fungsi media elektronik sehingga dapat disebut sebagai multimedia, memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi, perlu didesain secara cermat (memperhatikan prinsip pembelajaran.

6. Kelebihan dan Kekurangan e-modul

Berikut ini e-modul memiliki beberapa kelebihan diantaranya :

a. Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan
b. Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar pada e-modul yang mana mereka belum berhasil dan pada bagian e- modul yang mana mereka belum berhasil

c. Bahan pelajaran terbagi merata dalam satu semester
d. Pendidikan lebih berdaya guna karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik
e. Penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan dinamis.
f. Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video tutorial (Gufran 2020).

Kemudahan mengakses e-modul sangat membantu peserta didik dalam memperoleh sumber belajar. Cukup dengan menggunakan gawai seperti telepon genggam android, e-modul dapat diakses dengan mudah. E-modul dapat juga diakses secara offline terutama untuk daerah dengan kendala sinyal maupun peserta didik yang terhambat ketersediaan kuota internet. Isi e-modul selain berupa teks dan gambar dapat juga disertakan rekaman suara, video dan tautan sumber belajar (Made Sri Astika Dewi 2020).

Kekurangan e-modul umumnya terkait cara mengakses ke aplikasi e-modul. Peserta didik harus menggunakan piranti elektronik untuk dapat mengakses e-modul. Pengaksesan modul dalam bentuk elektronik kurang ramah terhadap kesehatan mata. E-modul online mengharuskan ketersediaan dan keterjangkauan jaringan internet (Made Sri Astika Dewi 2020).

Lebih lanjut menurut Gufran, beberapa kekurangan e-modul yakni biaya pengembangan bahan tinggi, waktu yang dibutuhkan lama dan membutuhkan ketekunan yang tinggi dari fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa (Gufran 2020).

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa e-modul itu memiliki kelebihan diantaranya yaitu meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan, bahan pelajaran terbagi merata dalam satu semester, sangat membantu peserta didik dalam memperoleh sumber belajar. Cukup dengan menggunakan gawai seperti telepon genggam android, e-modul dapat diakses dengan mudah. E-modul dapat juga diakses secara offline terutama untuk daerah dengan kendala sinyal maupun peserta didik yang terhambat ketersediaan kuota internet. Isi e-modul selain berupa teks dan gambar dapat juga disertakan rekaman suara, video dan tautan sumber belajar. Dan kekurangan e-modul peserta didik harus menggunakan piranti elektronik untuk dapat mengakses e-modul. Pengaksesan modul dalam bentuk elektronik kurang ramah terhadap kesehatan mata. E-modul online mengharuskan ketersediaan dan keterjangkauan jaringan internet, biaya pengembangan bahan tinggi, dan waktu yang dibutuhkan lama.

B. Aplikasi Flip PDF professional

1. Pengertian *Flip PDF Professional*

Flip PDF Profesional adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengkonversikan file PDF ke halaman publikasi digital *software* ini dapat mengubah menjadi file PDF menjadi tampilan yang lebih menarik seperti layaknya buku (Rahmah, A., Rosha, & Vani 2018). *Flip PDF professional* adalah sebuah perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk membuat produk seperti modul, bahan ajar, handout, dan majalah elektronik dengan efek 3D perangkat lunak ini mampu mengubah bahan ajar berbentuk power point berbentuk *ebook* dengan berbagai format seperti Exe, Zip, Html, screen saver dan lainnya dengan bahan ajar ini akan memberi nuansa baru dalam proses pembelajaran di kelas dengan perangkat lunak ini guru dan peserta didik diharapkan dapat membaca dengan berbagai sudut efek 3D perangkat lunak *Flip PDF* juga mengediakan berbagai perangkat lunak dokumen yang tersedia di aplikasi Flip PDF (Shinta Nuriyah 2023).

Flip PDF professional merupakan aplikasi atau *software* yang menyajikan dalam format elektronik yang didalamnya mampu menampilkan simulasi-simulasi yang interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan navigasi sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik dan menyenangkan serta membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran fisik (Badoar Hasibuan 2022). *Flip PDF professional* merupakan suatu software yang

dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar berbentuk *e-book* digital dengan efek 3D. *Software* ini mampu mengubah bahan ajar berbentuk powerpoint menjadi *e-book* yang menakjubkan dengan berbagai format. *Software* ini juga menyediakan pengaturan seperti *magazine* (Maila Sari, Sri Rizki 2021).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Flip pdf professional* adalah suatu software untuk merubah file dengan format PDF menjadi sebuah animasi buku yang di dalamnya dapat dimasukkan musik, video, gambar, tombol, dan animasi.

2. Fitur *Flip PDF professional*

Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *Flip PDF professional* adalah sebagai berikut :

a. Tampilan Awal

   Klik “Create New” = Untuk membuat E-module dari file pdf.

   Klik “Import Office” = Untuk membuat E-module dari Ms. Office

b. Project Type

c. Change Template

d. Import PDF

e. Option

   Klik option akan muncul sub menu sebagai berikut:

   1) Flash information

   2) Flash languange

3) Book preloader setting

4) Protect book

f. Flash Information

Memberikan pengaturan kepada penulis untuk mengisi author, website, e-mail, dan info. Setelah itu klik “OK”. Untuk melihat perubahan klik “Apply change”.

g. Flash Languange

Digunakan untuk mengatur bahasa.

h. Book Preloader Setting

Pada fitur pengaturan ini dapat mengubah judul, deskripsi, template, dan pengaturan lebih lanjut lainnya.

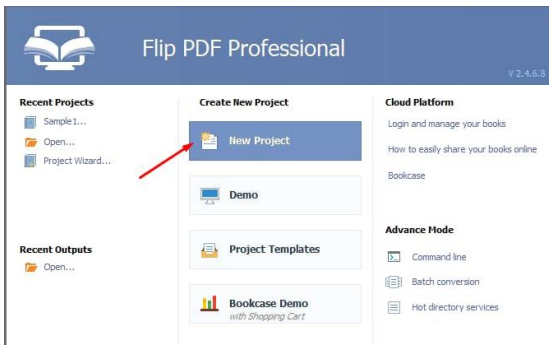
i. Protect Book

j. Ganti Template

k. Desain Setting

l. Upload Online

Dengan menu ini kita dapat mengupload buku yang sudah kita buat. Sebelumnya kita harus login. Dengan membuat akun baru dengan cara “klik create new account, masukkan email, masukkan pasword, klik create (Gufran 2020).



Gambar : Tampilan fitur *Flip PDF professional* (Shinta Nuriyah 2023)

3. Prosedur Penggunaan *Flip PDF professional*

Prosedur penggunaan aplikasi *Flip PDF professional* menurut Rahmah adalah sebagai berikut :

a. Pastikan bahwa di komputer sudah terinstall aplikasi *flip pdf professional*
b. Buka aplikasi *Flip PDF professional*, kemudian pilih *create new.*
c. Kemudian muncul jendela project type dan pilih project apa yang akan dibuat (*Document,magazine atau photo*) lalu klik OK.
d. Setelah memilih project yang akan dibuat, untuk mengatur template, pilih Select Template > pilih template yang diinginkan (Penulis memilih "*Plain*") > OK > OK.
e. Kemudian akan muncul tampilan import PDF, lalu input PDF modul yang telahdibuat dengan cara klik pada tombol "Browse.." > Import Now.
f. Tampilan awal project anda akan muncul, untuk menambahkan media terkait animasi, video, gambar dan lain sebagainya, silahkan mengklik Edit pages.
g. Setelah proses mengedit selesai, klik *Apply Change* yang terdapat dibagian atas aplikasi. Proses ini membutuhkan waktu.
h. *Save project* dapat dilakukan dengan mengklik tombol "Save" pada menu "File" atau dengan tombol CTRL + S.
i. Langkah berikutnya adalah untuk mempublish atau mengexportnya. Dengan klik convert > publish, atau cukup hanya dengan menekan

tombol Ctrl+P lalu pilih dalam extensi file apa kita akan mempublish project kita (Rahmah, A., Rosha, & Vani 2018).

4. Kelebihan dan kekurangan *Flip PDF professional*

Adapun kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh *Flip PDF professional* adalah sebagai berikut:

a) Kelebihan

Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *Flip PDF professional* yaitu aplikasi ini menggunakan fasilitas dengan tampilan yang sangat menarik yaitu bisa dalam bentuk buku elektronik, tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif, dapat melakukan transisi objek secara zoom in/out dan perputaran secara lebih mudah dalam bentuk 3d, dapat membuka file presentasi berupa format file 3d *page reader*, dapat mengedit secara bersamaan dengan tema, Memiliki navigasi yang lengkap, efek membalik modul dan *e-book* digital lebih nyata, dan tampilan video yang lebih jelas (Siti Ghaliyah 2015).

b) Kekurangan

Kekurangan Aplikasi *Flip PDF professional* selain memiliki kelebihan juga memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan diantaranya yaitu merupakan *software* yang proses installannya cukup sulit dan lama, jika menggunakan tulisan dalam buku harus menggunakan font yang ukurannya besar supaya dalam pembacaan bisa jelas dan jika menggunakan gambar, animasi maupun video

harus bisa terlihat jelas dan sebelumnya harus diedit terlebih dahulu. Selanjutnya membutuhkan jumlah perangkat computer yang sesuai dengan jumlah peserta didik (Badoar Hasibuan 2022).

Dari keterangan di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan *flip pdf professional* yaitu aplikasi ini menggunakan fasilitas dengan tampilan yang sangat menarik yaitu bisa dalam bentuk buku elektronik, tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif. Namun memiliki kekurangannya yaitu *software* yang proses installannya cukup sulit dan lama serta membutuhkan jumlah perangkat computer yang sesuai dengan jumlah peserta didik.

C. Pembelajaran Fiqih

1. Pengertian Pembelajaran Fiqih

Pembelajaran fikih adalah pembelajaran membahas tentang hukum hukum syara amal yang berhubungan dengan amal perbuatan orang mukallaf, baik amal perbuatan anggota batin, seperti hukum wajib, mubah, haram, sah, tidaknya sesuatu perbuatan itu (Dwi Widya 2016). Pembelajaran fikih adalah sebuah upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus pada siswa untuk mengetahui hukum-hukum syara dan memahamkan siswa yang berhubungan dengan amal perbuatan orang mukallaff, baik amal perbuatan

anggota batin, seperti hukum wajib, mubah, sah atau tidaknya perbuatan itu (Romlah Abdul Ghani, Arifin 2023).

Pembelajaran fikih merupakan adalah jalan yang dilakukan secara sadar, terarah, dan terancang mengenai hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan perbuatan mukallaf baik bersifat ibadah maupun muamalah yang bertujuan agar anak didik mengetahui, memahami serta melaksanakan ibadah sehari-hari (Juanda Sikumbang 2021).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran fikih adalah suatu kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa dalam bidang syariat Islam dari segi ibadah dan muamalah baik dalam konteks asal hukumnya maupun praktiknya sehingga siswa mampu menguasai materi tersebut dan terjadinya perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap serta tingkah laku anak didik ke arah kedewasaan yang sesuai dengan syariat Islam dengan mengggunakan cara-cara dan alat-alat komunikasi pembelajaran.

2. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Tujuan pembelajaran fikih yaitu mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial, melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran

agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah swt., dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya (Kemenag 2008).

Adapun tujuan pembelajaran materi shalat jumat yaitu :

a. Menjaga shalat lima waktu
b. Menjaga ketertiban ketika shalat Jumat
c. Membiasakan sikap disiplin dalam shalat Jumat
d. Membiasakan perilaku disiplin dalam kehidupan sehari-hari5
e. Memahami ketentuan shalat Jumat
f. Menerapkan ketentuan shalat Jumat dalam praktik shalat Jumat
g. Melafalkan bacaan shalat Jumat dengan benar8. Mempraktikkan shalat Jumat dengan benar

Lebih lanjut tujuan pembelajaran materi shalat dhuha yaitu :

a. Meyakini shalat dhuha sebagai sarana bertaqarrub kepada Allah
b. Membiasakan shalat dhuha setiap hari
c. Membiasakan sikap rajin dalam kehidupan sehari-hari
d. Membiasakan perilaku semangat dalam kehidupan sehari-hari
e. Menyebutkan pengertian dan keutamaan shalat dhuha
f. Memahami tata cara shalat dhuha
g. Melafalkan bacaan doa setelah shalat dhuha dengan benar
h. Mempraktikkan shalat dhuha dengan benar

Tujuan pembelajaran materi shalat dhuha tahajjud adalah :

a. Meyakini shalat tahajjud sebagai cara mendekatkan diri kepada Allah
b. Membiasakan shalat tahajjud
c. Membiasakan beramal dengan ikhlas
d. Membiasakan perilaku rajin dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari
e. Memahami pengertian, hukum, waktu dan tata cara shalat tahajjud
f. Memahami keutamaan shalat tahajjud
g. Menghafalkan doa setelah shalat tahajjud
h. Mempraktikkan shalat tahajjud dengan benar

Tujuan pembelajaran materi shalat idain yaitu :

a. Bersemangat menunaikan shalat idain
b. Bersikap khidmat ketika rangkaian shalat idain berlangsung
c. Membiasakan sikap pemaaf dalam kehidupan sehari-hari sebagai implementasi hari raya idain
d. Membiasakan perilaku gotong royong dalam kehidupan sehari-hari
e. Memahami pengertian, hukum, waktu dan tata cara shalat idain

f. Memahami keutamaan shalat idain
g. Mempraktikkan khutbah idain dengan benar
h. Mempraktikkan shalat idain dengan benar (Kemenag 2008).

3. Kompetensi Pembelajaran Fikih

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 35 menyebutkan bahwa standar kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang harus dipenuhinya atau dicapainya dari suatu satuan pendidikan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah dan Madrasah Aliyah (Kementerian Agama 2020).

Kompetensi lulusan Madrasah Ibtidaiyah pada mata pelajaran fikih setelah melaksanakan pembelajaran secara integral diharapkan memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai berikut:

a. Sikap: Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.
b. Pengetahuan: Memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban.

c. Keterampilan: Memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya (Kementerian Agama 2020).

Kemampuan-kemampuan yang telah ditetapkan dalam standar kompetensi lulusan (SKL) ini harus dikuasai oleh siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Karena siswanya masih kanakkanak maka standar kompetensi lulusan (SKL) dari mata pelajaran fikih untuk MI ini dirumuskan supaya siswa mampu mengenal dan melaksanakan hukum Islam yang berkaitan dengan rukun Islam mulai dari ketentuan dan tata cara pelaksanaan thaharah, shalat, puasa, zakat, sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan tentang makanan-minuman, khitan, qurban, dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam-meminjam (Kementerian Agama 2020).

Dengan demikian penulis menyimpulkan kompetensi lulusan MI mata pembelajaran fikih yaitu sikap yang memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, berilmu, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam di lingkungan rumah terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain. Kedua pengetahuan yang memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan

peradaban. Ketiga keterampilan yang memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya.

4. Materi Pembelajaran Fikih di Kelas IV

a. Shalat Jumat

1) Pengertian Shalat Jumat

Shalat Jumat adalah aktivitas ibadah salat wajib yang dilaksanakan secara berjama'ah bagi lelaki Muslim setiap hari Jumat yang menggantikan salat zuhur. Shalat Jumat dikerjakan dua rakaat secara berjamaah. Sebelum shalat, didahului dengan dua kali khutbah. Orang yang berkhutbah disebut sebagai khatib. Apa saja yang disampaikan oleh khatib pada saat khutbah Jumat? Setidaknya ada lima hal yang harus ada dalam khutbah Jumat, kelimanya disebut sebagai rukun khutbah Jumat. Rukun khutbah Jumat yaitu:

a) Memuji Allah Swt.
b) Bershalawat pada Rasulullah Saw.
c) Berwasiat takwa.
d) Membaca ayat al-Qur‟an dalam salah satu khutbah.
e) Berdoa untuk kaum mukminin pada khutbah kedua.

Tanpa kelima hal ini, khutbah Jumat tidaklah sah. Oleh karena itu, apabila nanti kita ditugasi untuk menjadi seorang khatib,

kita harus berhati-hati karena apabila khutbah tidak sah maka shalat Jumatnya juga tidak sah.Adapun apabila khatib sedang menyampaikan khutbahnya, sebaiknya kita mendengarkan dengan seksama serta memperhatikan khutbah yang disampaikan (Kementerian Agama 2020).

2) Syarat Wajib dan Syarat Sah Shalat Jumat

Shalat Jumat diwajibkan bagi setiap Muslim kecuali budak(hamba sahaya), wanita, anak kecil dan laki-laki yang sedang sakit. Oleh karena itu, dapat kita simpulkan bahwa syarat wajib shalat Jumat (syarat orang yang wajib melaksanakan shalat Jumat) antara lain:

a) Beragama Islam
b) Laki-laki
c) Baligh
d) Merdeka.
e) Berakal sehat.

3) Tata Cara Shalat Jumat

Berikut akan tata cara shalat Jumat beserta kesunnahan yang dapat kita laksanakan sebelum shalat Jumat:

a) Ketika masuk masjid disunnahkan mendahulukan kaki kanan dan membaca doa masuk masjid

b) Setelah masuk masjid jangan duduk terlebih dahulu, namun laksanakanlah shalat sunnah tahiyyatul masjid dua rakaat
c) Perbanyaklah berzikir, bershalawat dan membaca Al-Qur‟an sambil menunggu khutbah Jumat dimulai
d) Sesaat sebelum khutbah Jumat dimulai, kita dapat melaksanakan shalat sunnah qabliyah maksimal empat rakaat
e) Dengarkan secara seksama khutbah yang dibacakan khatib
f) Selesai pembacaan khutbah, shalat Jumat dimulai
g) Shalat Jumat dilaksanakan persis seperti tata cara shalat fardhu
h) Shalat Jumat dilaksanakan dua rakaat
i) Selesai shalat Jumat, kita berdzikir dan berdoa terlebih dahulu
j) Selesai berdoa, keluar dari masjid dengan mendahulukan kaki kiri terlebih dahulu dan membaca doa keluar masjid (Kementerian Agama 2020).

b. Shalat dhuha

1) Pengertian Shalat Dhuha

Shalat dhuha adalah salat sunnah yang dilakukan seorang Muslim ketika waktu dhuha. Waktu dhuha adalah waktu ketika matahari mulai naik kurang lebih 7 hasta sejak terbitnya (kira-kira pukul tujuh pagi) hingga sebelum waktu zuhur. Jumlah rakaat salat duha minimal 2 rakaat dan maksimal 12 rakaat. Shalat dhuha dikerjakan setiap dua rakaat salam. Shalat dhuha lebih baik dikerjakan secara

munfarid(sendirian) namun jika untuk tujuan pembelajaran, maka boleh juga dilaksanakan secara berjamaah.

2) Hukum Shalat Dhuha

Shalat dhuha hukumnya sunnah muakkad. Sunnah artinya jika kita kerjakan akan mendapatkan pahala namun jika kita tinggalkan tidak berdosa, sedangkan muakkad artinya sangat dianjurkan. Perbuatan yang hukumnya sunnah muakkad adalah perbuatan yang hampir-hampir tidak pernah dilewatkan oleh Rasulullah Saw. Oleh karena itu, meskipun meningalkan shalat dhuha tidak berdosa, namun sebagai bukti cinta kita pada Rasulullah Saw. sebaiknya kita merutinkan shalat dhuha (Kementerian Agama 2020).

3) Tata Cara Shalat Dhuha

Cara shalat dhuha sama seperti shalat fardhu biasa. Shalat dhuha dapat dilaksanakan 2-12 rakaat dengan dilaksanakan setiap dua rakaat salam. Dengan demikian, tata cara shalat dhuha antara lain:

a) Niat Niat boleh dibaca dalam hati
b) Membaca surah al fatihah dan surah pendek
c) Ruku‟ kemudian tuma‟nina
d) I‟tidal kemudian tuma‟ninah
e) Sujud pertama kemudian tuma‟ninah
f) Duduk di antara dua sujud kemudian tuma‟ninah
g) Duduk di antara dua sujud dilaksanakan dengan cara duduk iftirasy. Duduk iftirasy

h) adalah duduk di atas kaki kiri sedangkan kaki kanan ditegakan.

i) Sujud yang kedua kemudian tuma‟ninah

j) Membaca tasyahud akhir

k) Membaca shalawat atas Rasulullah Saw.

l) Salam

m) Tertib artinya berurutan dari awal hingga akhir (Kementerian Agama 2020).

c. Shalat Tahajjud

1) Pengertian Shalat Tahajjud

Shalat tahajjud adalah shalat malam yang dilaksanakan sesudah bangun tidur. Jadi shalat tahajjud adalah shalat khusus yang dilaksanakan sesudah bangun tidur. Shalat yang kita lakukan sebelum tidur tidak dapat disebut sebagai shalat tahajjud.

2) Hukum shalat tahajjud

Shalat tahajjud hukumnya sunnah muakkad. Adapun waktu yang paling disukai untuk kita melaksanakan shalat tahajjud adalah pada sepertiga malam terakhir yaitu sekitar pukul 00.40 - 04.00.

3) Tata cara shalat tahajjud

a) Niat

b) Takbiratul ihram

c) Membaca doa iftitah

d) Membaca al fatihah dan surah pendek

e) Ruku‟ kemudian tuma‟ninah

f) I‟‟tidal kemudian tuma‟‟ninah

g) Sujud kemudian tuma‟‟ninah

h) Duduk di antara dua sujud kemudian tuma‟‟ninah

i) Sujud yang kedua kemudian tuma‟‟ninah Kemudian dilanjutkan rakaat kedua dengan tata cara yang sama dengan tata cara rakaat pertama

j) Membaca tasyahud akhir

k) Membaca shalawat atas Rasulullah Saw.

l) Salam

m) Membaca doa sesudah shalat tahajjud (Kementerian Agama 2020)

d. Shalat Idain

1) Pengertian Shalat Idain

Shalat id adalah shalat dua rakaat yang dilaksanakan setiap tahun sekali pada dua hari raya yaitu hari raya Idul Fitri dan hari raya Idul Adha. Shalat ini dilaksanakan umat Islam untuk menyambut dua hari raya. Adapun kedua shalat yang dilaksanakan untuk menyambut dua hari raya yaitu:

a) Shalat Idul Fitri

Idul Fitri berasal dari kata id yang artinya kembali dan fitri berarti berbuka. Jadi Idul Fitri berarti kembali berbuka. Dikatakan kembali berbuka karena shalat Idul Fitri dilaksanakan setelah orang Muslim menunaikan puasa selama 30 hari. Shalat Idul Fitri

dikerjakan setiap tanggal satu syawal.Di Indonesia, hari raya Idul Fitri dirayakan secara meriah. Setelah shalat Idul Fitribiasanya orang-orang bermaaf-maafan dan bersilaturahmi ke tempat saudara atau tetangga untuk saling bermaaf-maafan.

b) Shalat Idul Adha

Shalat Idul Adha adalah shalat dua rakaat yang dilaksanakan pada tanggal 10 Dzulhijjah. Idul Adha berasal dari kata Id yang artinya kembali dan Adha berarti berkurban, maksudnya kembali melakukan penyembelihan hewan kurban, Oleh karenanya Idul Adha juga dapat disebut sebagai Idul Qurban.Rangkaian shalat Idul Adha ini biasanya dilanjutkan dengan acara penyembelihan hewan kurban. Kurban yang disembelih bisa berupa kambing, sapi, kerbau maupun unta. Penyembelihan hewan kurban ini dapat dilaksanakan selama empat hari yaitu tanggal 10 Dzulhijjah (hari raya Idul Adha) dan tanggal 11, 12, dan 13 Dzulhijjah (hari tasyrik) Kesunnahan yang dapat dilaksanakan sebelum shalat Idul Adha hampir sama dengan kesunnahan yang dapat dilaksanakan sebelum shalat Idul Fitri.Adapun kesunnahan kesunnahan tersebut yaitu:

(1) Mandi sebelum shalat Idul Adha

(2) Tidak makan dan minum sebelum shalat id

(3) Memakai wangi-wangian

(4) Melewati jalan yang berbeda ketika berangkat dan pulang dari tempat shalat id

(5) Mendengarkan kutbah Idul Adha

(6) Mengumandangkan takbir mulai tanggal 10 sampai dengan 14 dzulhijjah

2) Hukum Shalat Idain

Sebagian ulama berbeda pendapat tentang hukum shalat id. Namun menurut jumhur ulama, shalat Idul Fitri hukumnya sunnah muakkad artinya sangat dianjurkan untk dilaksanakan. Oleh karena itu, sebagai pengikut Rasulullah Saw.sudah selayaknya kita mengikuti Rasulullah Saw. yang tidak pernah meninggalkan shalat id. Dengan begitu semoga kita dianggap sebagai umatnya dan mendapat syafaat di hari akhir nanti (Kementerian Agama 2020)

3) Tata Cara Shalat Idain

Tata cara shalat idain yaitu: dikerjakan dua rakaat tanpa didahului azan, iqomah, atau shalat sunnah yang lain, dilaksanakan secara berjamaah, dimulai dengan niat, takbiratul ihram, takbir pada rakaat pertama sebanyak 7 kali dan pada rakaat kedua 5 kali dengan membaca tasbih antara dua takbir, setelah takbir dilanjutkan seperti shalat biasa hingga salam, diakhiri dengan dua khutbah.

4) Hikmah shalat idain

Hikmah shalat Idain secara berjamaah antara lain: diampuni dosanya oleh Allah Swt., memupuk rasa persaudaraan, saling mengenal.

Dengan berjamaah kita akan saling mengenal dengan jamaah lain, untuk menyebarkan syi‟ar Islam terutama shalat, sebagai sebuah wadah untuk belajar tentang agama dari para ulama, saat yang tepat untuk saling memberi semangat, menasehati antar jama‟ah dalam kebenaran dan kesabaran, menjaga persatuan dan kesatuan umat Muslim, menanamkan persamaan derajat, serta menguatkan tali silaturrahmi (Kementerian Agama 2020).

D. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan e-modul ini adalah :

1. Pengembangan E-modul PAI Menggunakan Aplikasi *Pageflip Professional* di SD

   Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari validator materi dan validator media, hasil validasi materi oleh validator 1 diperoleh nilai 4,36 dengan kriteria baik dan validasi materi oleh validator 2 diperoleh nilai 4,50 dengan kriteria baik sehingga materi dinyatakan valid untuk digunakan. hasil validasi media oleh validator 1 diperoleh nilai 4,00 dengan kriteria baik dan hasil validasi media oleh validator 2 diperoleh nilai 4,85 dengan kriteria sangat baik sehingga media dikategorikan valid untuk diuji cobakan. Selanjutnya, hasil analisis berdasarkan uji coba untuk praktikalitas produk e-modul 3D diperoleh nilai 4,57 berada pada kategori sangat praktis. Kemudian dilanjutkan dengan uji efektifitas yang telah dilakukan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil uji t yakni thitung> ttabel, dengan hasil thitung sebesar 14,75 dan ttabel sebesar

2,201. Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas dan efektifitas dapat disimpulkan bahwa e-modul 3D dapat dikembangkan dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu, menggunakan metode penelitian pengembangan. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini lebih mengarah kepada mata pelajaran PAI di SD. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pada mata pelajaran fikih di MI (Badoar Hasibuan 2022).

2. Pengembangan EMOIN (E-modul) PAI untuk Pembentukan Akhlak Peserta Didik Sekolah Dasar

Melihat perkembangan zaman yang sekarang sudah semakin mudah dalam mengakses segala hal, tentu saja banyak manfaat dan juga resikonya. Seperti halnya sekarang, anak-anak mudah dalam mengambil informasi global, yang notabenenya masih belum mampu membedakan mana yang patut untuk ditiru, dan tidak. Hal ini menimbulkan salah satu permasalahan yang dialami anak-anak pada era sekarang, yaitu kurangnya sopan santun dan akhlak pada diri anak. Maka dari itu peneliti membuat sebuah media pembelajaran interaktif yang disebut EMOIN (E-modul) untuk membantu menunjang akhlak peserta didik. Peneliti melakukan penelitian ini dengan model R&D dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan judgment expert, serta analisis data kualitatif. Hasil yang didapat dari hasil validasi peserta didik dan guru memperoleh persentase 89,4% yakni dengan kualifikasi sangat baik, media ini juga bisa dibilang

media pembelajaran. Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu, menggunakan metode penelitian pengembangan yaitu sama-sama pengembangan e-modul. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini lebih mengarah kepada mata pelajaran PAI di SD. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pada mata pelajaran fikih di MI (Virda Fazriati 2023).

3. Pengembangan EMODI (E-modul) Materi Akhlak Terpuji dalam Pembelajaran Agama Islam Kelas 6 SD

   Pemanfaatan teknologi sebagai pendukung pembelajaran dirasa masih kurang terutama pada mata pelajaran agama Islam di SD. Kemajuan teknologi menghadirkan permasalahan yang menyangkut akhlak terpuji yang semakin hilang. Sehingga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran agama Islam perlu dihadirkan, salah satunya melalui penggunaan EMODI (E-modul) materi akhlak terpuji di kelas 6 SD. Penelitian ini menggunakan model D&D dengan prosedur penelitian menurut Peffers. Hasil penelitian ini berdasarkan sudut pandang dari 8 guru dan 10 siswa sebagai pengguna atau ahli lapangan. Produk ini mendapatkan kategori "sangat baik" berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui google form. Sehingga penggunaan EMODI dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi akhlak terpuji di kelas 6. Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu, sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini

lebih mengarah kepada mata pelajaran PAI dengan materi akhlak terpuji di SD dengan model D & D. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pada mata pelajaran fikih di MI dengan model 4D (Tubagus Faris Maulana Yusuf 2022).

4. Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA

   Subjek uji coba kelompok kecil terdiri dari enam orang peserta didik kelas XI IPA SMA Islam Al Azhar Yogyakarta. Subjek uji coba lapangan sebanyak 29 orang siswa kelas XI IPA SMA Islam Al Azhar Yogyakarta. Pengumpulan data menggunakan lembar penilaian, angket respon, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan paired sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul elektronik (e-modul) interaktif untuk kelas XI IPA SMA menurut ahli materi, ahli media berada dalam kategori layak. Penerapan dan penggunaan e-modul secara umum dapat terlaksana dengan kategori layak dan mendapat respon positif dari peserta didik. Terdapat perbedaan hasil belajar antara pre test sebelum penggunaan e-modul dan post test setelah menggunakan e-modul dengan sig< 0,05. Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu, menggunakan metode penelitian pengembangan yaitu sama-sama pengembangan e-modul. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini lebih mengarah kepada mata pelajaran kimia di kelas XI SMA. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pada mata pelajaran fikih di MI (Nita Sunarya Herawati 2018).

5. Pengggunaan E-modul ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) untuk memudahkan siswa SD dalam praktik wudhu

   Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran E-modul ASYBEDU yang bertujuan untuk membantu siswa kelas II SD dalam memahami materi mengenai tata cara wudhu. Serta membantu guru dalam menyampaikan modul dengan menarik dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode Design & Development (D&D) dengan menggunakan model pengembangan tahapan ADDIE. Produk diuji cobakan kepada 22 orang siswa SD dan satu orang guru PAI. Kemudian diperoleh penilaian produk dari ahli materi didapatkan rata-rata sebesar 98,44% terhadap keseluruhan aspek yang terdapat dalam E-Modul interakttif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) dan penilaian dari siswa sebesar 94,43%. Terjadi peningkatan dengan persentase 89,1% mengenai pemahaman siswa terhadap materi wudhu. Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu, sama-sama menggunakan metode penelitian pengembangan. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini lebih mengarah kepada mata pelajaran PAI di SD. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pada mata pelajaran fikih di MI dan model yang digunakan penelitian terdahulu yaitu ADDIE, sedangkan penulis menggunakan model 4D (Devia Audina 2023).
6. Pengembangan E-Modul Personality of Nabi Muhammad SAW pada materi PAI Kebudayaan Islam Kelas IV SD

Kurangnya motivasi serta ketertarikan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran disebabkan karena minimnya variasi media pembelajaran yang dipakai oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam menginterpretasikan perangkat pembelajaran dan meningkatkan minat serta motivasi dalam mempelajari mata pelajaran PAI kelas IV materi kepribadian Nabi Muhammad SAW. Penelitian ini menggunakan metode D&D. tempatt penelitian dilakukan di SDN Karapyak 1 dengan sampel sebanyak 10 orang siswa kelas IV. Hasil pengembangan produk merupakan E-Modul "Personality Of Nabi Muhammad SAW. Hasil validasi oleh kepala sekolah dan guru PAI terkait produk E-Modul ini yaitu 88%, masuk dalam kategori sangat baik sehingga layak untuk digunakan. Selain itu didukung dengan hasil post-test yang diperoleh dari kuis dengan rata-rata nilai 80 termasuk pada kategori baik. Dapat disimpulkan dari hasil penilaian bahwa E-Modul Personality Of Nabi Muhammad SAW kelas IV sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran. Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu, menggunakan metode penelitian pengembangan. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini lebih mengarah kepada mata pelajaran SKI dengan tema kepribadian nabi Muhammad. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pada mata pelajaran fikih di MI dengan menggunakan aplikasi Flip PDF professional (Ardi Apriansah, Shofia Aina 2022).

7. Pengembangan E-Modul PAI dan Budi Pekerti Materi Menghindari Pergaulan Bebas Berbasis Karakter Pelajar Pancasila Akhlak Mulia Fase-E Menggunakan Aplikasi *FLIP PDF Professional*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul PAI dan Budi Pekerti materi menghindari pergaulan bebas berbasis karakter pelajar pancasila akhlak mulia fase-e menggunakan aplikasi flip pdf professional. Hasil uji validasi dari ahli materi PAI dan ahli e-modul, uji lapanngan oleh guru dan siswa. Dari kesesuaian isi mendapatkan sor rata-rata 97% kualifikasi sangat layak dan tindak lanjut implementasi, aspek kebahasaan mendapatkan skor rata-rata 94% kualifikasi sangat layak dan tindak lanjut implementasi, aspek desain mendapatkan skor rata-rata 96% kualifikasi sangat layak dan tindak lanjut implementasi, aspek kepraktisan dengan skor rata-rata 94,5% kualifikasi sangat layak dan tindak lanjut implementasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-modul PAI dan budi pekerti materi menghindari pergaulan bebas berbasis karakter pelajar pancasila akhlak mulia fase-e menggunakan aplikasi Flip Pdf Professional sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu, menggunakan metode penelitian pengembangan dan sama-sama menggunakan aplikasi flip pdf professional. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini lebih mengarah kepada mata pelajaran PAI pada fase E. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pada mata pelajaran fikih di MI kelas IV(Shinta Nuriyah 2023).

8. Pengembangan e-modul PAI pada materi wakaf di SMA Negeri 107 Jakarta

   Jenis penelitian yang dilakukan adalah R&D dengan model penelitian Borg and Gall. Media yang dikembangkan dinilai dengan cara di validasi oleh ahli materi dan ahli media. Dari hasil validasi ahli materi didapatkan nilai rata-rata sebesar 3,53 dan hasil dari validasi ahli media didapatkan nilai rata-rata 3,1 dengan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan baik. Selain validasi oleh ahli materi dan ahli media, modul yang dikembangkan juga di uji cobakan kepada siswa sebanyak tiga kali uji coba. Uji coba pertama adalah uji coba perorangan yang mendapatkan nilai sebesar 100% uji coba kedua adalah uji coba kelompok kecil yang mendapatkan nilai sebesar 95%. Nilai akhir dari uji coba penggun mendapatkan nilai sebesar 97,66% dan secara kualitatif dikatakan sangat baik. Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu, menggunakan metode penelitian pengembangan yaitu pengembangan. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini lebih mengarah kepada mata pelajaran PAI di SMA pada materi wakaf. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pada mata pelajaran fikih di MI, kemudian peneliti terdahulu menggunakan model borg and gall, sedangkan penulis akan menggunakan model 4D (Ana Handayani Hidayah 2020).
9. Pengembangan e-modul PAI berbasis problem based learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI materi fikih pada siswa kelas X

Jenis penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Penggunaan e-modul PAI yang dikembangkan peneliti cukup efektif dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran PAI materi fikih pada siswa kelas eksperimen mendapatkan rata-rata 67.65%. sementara penggunaan LKS atau buku lain tidak efektif dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran PAI materi Fikih pada siswa kelas kontrol mendapatkan rata-rata 37,9% termasuk dalam kategori tidak efektif. Angket respon siswa yang diukur menggunakan tanggapan penilaian semua siswa kelas eksperimen menunjukkan persentase 76,31% dengan kriteria menarik. Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu, menggunakan metode penelitian pengembangan yaitu pengembangan e-modul. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini lebih mengarah kepada mata pelajaran fikih di MAN dengan berbasis based problem learning dengan model ADDIE. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pada mata pelajaran fikih di MI menggunakan aplikasi Flip PDF professional dengan model 4D (Qurata A'yunin 2022).

10. Pengembangan E-modul Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Sungai Tarab

    Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D. Model ini terdiri dari 4 tahap yaitu define, design, develop, dan disseminate. Hasil rata-rata persentase validasi modul interaktif dengan menggunakan smart apps creator adalah

96,6%. Dan hasil rata-rata persentase validasi media modul interaktif dengan menggunakan smart apps creator adalah 89,5% sehingga tergolong sangat valid dan layak untuk di uji cobakan kepada peserta didik. Hasil rata-rata persentase dari validasi RPP ada;ah 98,12% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi lembar angket respon siswa yang telah dirancang untuk diberikan kepada siswa sudah teruji dan dinyatakan sangat valid dengan perolehan rata-rata persentase 96,66%, dapat diberikan kepada siswa untuk menguji kepraktikalitasan modul interaktif dengan menggunakan smart apps creator. Hasil praktikalitas, persentase penilaian siswa terhadap modul interaktif dengan menggunakan smart apps creator adalah 82,13% dengan kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu, menggunakan metode penelitian pengembangan dan sama-sama menggunakan model 4D. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini lebih mengarah kepada mata pelajaran PAI di SD menggunakan *smart apps creator*. Sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu pada mata pelajaran fikih di MI menggunakan aplikasi Flip PDF professional (Fitri Wahyuni 2021).

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono *Research and Development* dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifannya (Sugiyono 2013).

B. Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang dihasilkan. Model yang akan digunakan adalah model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Model pengembangan 4D ini memiliki 4 tahapan dalam proses pengembangannya, meliputi : *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Deelop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) (Kiki Pratama, Renni 2021).

1. Define (Pendefinisian)

   Tahapan pendefinisian merupakan sebuah tahap untuk mendefinisikan dan menetapkan suatu kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahapan ini diawali dengan analisis peserta didik dengan wawancara kepada guru dan siswa kelas 4.

2. Design (Perancangan)

Tahapan perancangan ini telah dilakukan perancangan membuat e-modul berdasarkan tinjauan pustaka. Tahapan ini telah diawali dengan mengumpulkan bahan referensi materi pembelajaran dan literatur pendukung e-modul. Selanjutnya, membuat konsep rancangan produk e-modul.

3. Develop (Pengembangan)

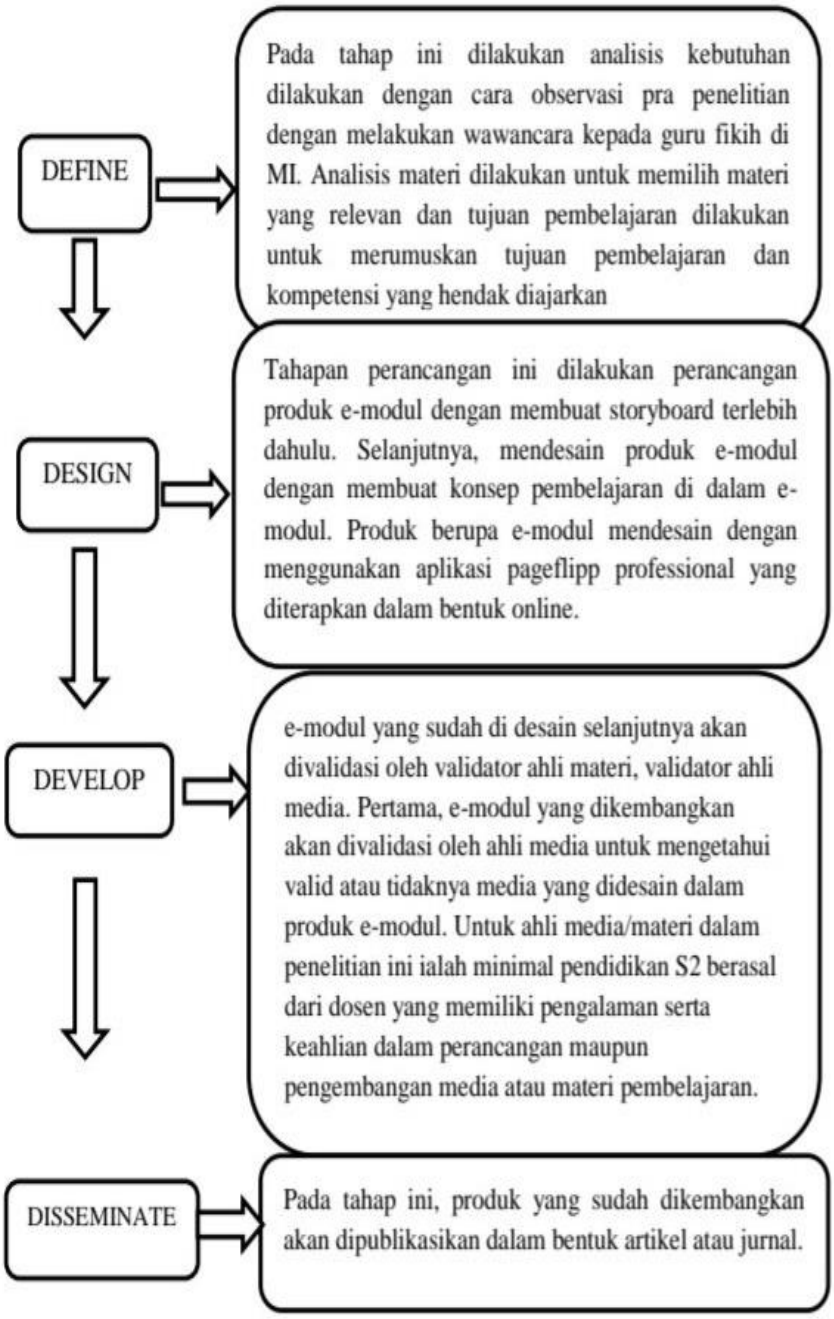
   Tahapan pengembangan ini telah dilakukan validasi ahli yang diikuti dengan revisi dan uji coba pengembangan. Tahap dimana e-modul yang telah dibuat telah dilakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi.

4. Disseminate (Penyebaran)

   Tahapan penyebaran ini dilakukan untuk menyebarluaskan produk akhir e-modul yang sudah dikembangkan dan sudah dilakukan validasi oleh para ahli dan sudah diuji cobakan pengembangan (Wahyuningtyas, 2019). Dalam desiminasi, karna keterbatasan waktu belum dilakukan. Namun akan dilakukan dengan cara-cara melakukan ke publikasi jurnal akreditasi sinta 3 yaitu dengan target jurnal kajian keislaman dan kemasyarakatan.

C. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut (Rukmana, 2019) :



Gambar : Prosedur penelitian

C. Uji Produk

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji produk yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kesahihan instrument yang digunakan. Uji validitas dilakukan dengan *expert validity* yaitu memvalidasi produk kepada para baik konten, desain maupun logika (Zakir & Wandi, 2011). Pada uji validitas penulis menggunakan rumus formula Aiken's V.

Formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut (Muhammad & Antoni, 2020):

$$V = \frac{\sum s}{n\,(C-1)}$$

Keterangan :

S = r – 1o

Lo = angka penilaian terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian tertinggi (misalnya 4)

R = angka yang diberikan oleh penilai

Tabel : Nilai Interpretasi

No.	Nilai	Kriteria
1.	4 – 4,99	Sangat Valid
2.	3 – 3,99	Valid
3.	2 – 2,99	Cukup valid
4.	1 – 1,99	Kurang valid
5.	0- 0,99	Tidak valid

Sumber : (Riduwan 2012)

2. Uji Praktikalitas

Tujuan dari uji praktikalitas adalah untuk mengetahui praktikalitas e-modul yang dikembangkan meliputi manfaat, kemudahan penggunaan dan efisien waktu pembelajaran dengan menggunakan e-modul tersebut. Kepraktisan e-modul dilakukan dengan menggunakan angket praktikalitas. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus momen kappa yaitu (Hendryadi, 2017):

Moment kappa (k) = $\frac{po-pe}{1-pe}$

Keterangan :

K = Moment kappa yang menunjukkan validitas produk

Po = Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberi oleh validator dibagi jumlah nilai maksimal

Pe = Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah nilai total yang diberi validator dibagi jumlah nilai maksimal

Kategori keputusan berdasarkan moment kappa (k) dibawah ini (Dewara & Minda, 2019)

Tabel : Interpretasi *momen kappa*

Interval	Kategori
0,80-1,00	Sangat Tinggi

0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,01-0,20	Sangat Rendah
0,00	Tidak Valid

Sumber : N. Dewara and M. Azhar, "Validitas dan Praktikalitas Modul Larutan Penyangga Berbasis Guided Discovery dengan Menggunakan Tiga Level Representasi Kimi untuk Kelas IX SMA". Vol. 1, no 1, pp 16-22, 2019

3. Uji Efektivitas

Tujuan dari uji efektivitas adalah untuk mengetahui efektif atau tidaknya e-modul. Pada uji efektifitas dilakukan dengan uji coba lapangan, dimana produk berupa e-modul akan diterapkan dalam pembelajaran.

Rumus t-test yang digunakan adalah :

$$\text{N GAIN} = \frac{Skor\ posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ ideal - Skor\ Pretest}$$

Setelah dilakukan t-test, maka untuk mengetahui perbedaan itu signifikan atau tidak maka harga thitung tersebut perlu dibandingkan dengan ttabel. Apabila thitung < dari ttabel maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Sebaliknya apabila thitung > dari ttabel maka terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test.

Tabel : Range dan Kriteria Interpretasi Skor

PEMBAGIAN N-GAIN SCORE	
NILAI N-GAIN	**KATEGORI**
g > 0,7	TINGGI
0,3 – 0,7	SEDANG
g < 0,3	RENDAH

KATEGORI TAFSIRAN EFEKTIVITAS N-GAIN	
PERSENTASE (%)	**TAFSIRAN**
< 20	Tidak Efektif
20-40	Kurang Efektif
40-60	Cukup Efektif
60-80	Efektif
80-99	Sangat Efektif

Sumber : (Riduwan 2012)

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *PreExperimental Designs (Desain Pra-Eksperimen)* disebut pra eksperimen karena jenis ini belum dikatakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hal tersebut terjadi karena tidak adanya variable control dan sampel tidak dipilih secara acak.

b. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel yang terdiri dari subjek/objek yang memiliki kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik (Tarjo, 2019). Wedra Aprison (Aprison, 2018) mendefenisikan populasi adalah keseluruhan sekelompok elemen atau kasus, baik individual, objek atau peristiwa yang berhubungan dengan kriteria spesifik dan merupakan sesuatu yang menjadi target generalisasi dari hasil penelitian.

Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas IV di MIN Kota Bukittinggi yang terdiri dari 3 kelas dengan rincian sebagai berikut:

Tabel Populasi Siswa

No.	Kelas	Jumlah
1.	IV.A	28 siswa
2.	IV.B	28 siswa
3.	IV.C	30 siswa

Sumber : Tata Usaha MIN Kota Bukittinggi

2) Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti yang dianggap mewakili terhadap seluruh populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu (Ali, 2021). Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan

adalah *Random Sampling* tetapi sebelumnya sudah dipilih populasi yang memiliki karakteristik yang sama. Menurut Margono, menyatakan bahwa random sampling adalah teknik untuk mendapatkan sampel yang dilakukan pada setiap unit sampling. Dengan demikian, setiap unit sebagai unsur populasi yang terpencil memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel atau yang mewakili populasi. Cara demikian dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen. Setelah melakukan acak nomor dengan system kocok arisan. Sebelum sampel dipilih maka populasi harus memenuhi syarat pengambilan sampel yaitu populasi harus homogen dan normal.

a) Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
kelas_4a	.142	28	.154	.936	28	.090
kelas_4b	.152	28	.096	.900	28	.011
kelas_4c	.226	28	.064	.889	28	.042

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas terhadap nilai siswa diperoleh bahwa nilai Sig yaitu kelas 4a 0.154, kelas 4b 0.096 sedangkan kelas 4c 0,064. Jadi dapat disimpulkan bahwa data populasi berdistribusi normal karena Sig 0.154 > 0.05, 0.096 > 0.05 dan 0,064 > 0,05.

b) Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil_belajar_kelas_a	.474	5	22	.792
kelas_b	1.084	5	22	.397

Jadi dapat disimpulkan bahwa data populasi berdistribusi normal karena Sig 0.792 > 0.05, dan 0.397 > 0.05.

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas di atas maka ditetapkan sampel penelitian yaitu kelas IV.A sebagai kelas kontrol dan kelas IV.B sebagai kelas eksperimen.

c. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga mudah diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian adalah sebuah karakteristik yang terdapat pada individu atau benda yang menunjukkan adanya perbedaan (variasi) nilai atau kondisi yang dimiliki (Tarjo, 2019). Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

1) Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan variabel terikat (Adkhar, 2016). Dalam penelitian ini variabel bebas ini yaitu e-modul menggunakan aplikasi flip pdf professional.

2) Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Adkhar, 2016). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar fikih.

d. Desain Penelitian

Bentuk desain eksperimen yang akan digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam ini terdapat kelompok eksperimen dan kontrol, tetapi pengambilan kelompok eksperimen dan kelompok control tersebut tidak dilakukan secara random. Dalam desain *Nonequivalent Control Group Design*, kedua kelompok diberi pre-test untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok control. Hasil pre-test yang baik bila nilai kelompok eksperimen dan kelompok control tidak berbeda jauh secara signifikan. Berikut ini merupakan desain *Nonequivalent Control Group*

Tabel *Nonequivalent Control Group Design*

O1	X	O2
…….		
O3		O4

Keterangan :

O1 & O3 : Kedua kelompok diberi pre-test untuk mengetahui kemampuan awal kelompok eksperimen dan kontrol.

O1 : Nilai pre-test kelompok eksperimen untuk mengetahui pengetahuan awal kelompok eksperimen

O2 : Nilai post-test kelompok eksperimen setelah mendapat perlakuan menggunakan metode eksperimen

O3 : Nilai pre-test kelompok kontrol untuk mengetahui pengetahuan awal kelompok kontrol.

O4 : Nilai post-test kelompok kontrol untuk setelah diajar dengan menggunakan metode konvensional.

X : Treatment (perlakuan). Kelompok atas sebagai kelompok eksperimen diberi treatment yaitu dalam pembelajaran menggunakan metode eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi treatment.

e. Desain Perlakuan

No.	Kelas Eksperimen IV.B	No.	Kelas Kontrol IV.A
1.	Pendahuluan • Mengucapkan salam kepada peserta didik • Berdoa • Guru menyapa peserta didik • Mengabsen peserta didik • Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan mengali pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya • Mengaitkan kembali materi yang telah lewat dengan bertanya. • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.	1.	Pendahuluan • Mengucapkan salam kepada peserta didik • Berdoa • Guru menyapa peserta didik • Mengabsen peserta didik Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan mengali pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya. • Mengaitkan kembali materi yang telah lewat dengan bertanya. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.
2.	Kegiatan Inti • Menyimak dan mendengarkan materi pembelajaran menggunakan e-modul. • Setelah melihat tayangan e-modul guru menjelaskan	2.	Kegiatan Inti • Menyimak dan mendengarkan penjelasan materi pembelajaran melalui metode ceramah. • Mengajak siswa mendiskusikan

	pembelajaran kembali dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan.		pertanyaan-pertanyaan.
3.	Penutup • Guru bersama siswa melakukan refleksi ata pembelajaran yang telah berlangsung: ➢ Apa saja yang telah dipahami siswa? ➢ Apa saja yang belum dipahami siswa? ➢ Bagaimana perasaan selama pembelajaran ? • Siswa dan guru bersama menyimpulkan hasil pembelajaran • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.	3.	Penutup • Guru bersama siswa melakukan refleksi ata pembelajaran yang telah berlangsung: ➢ Apa saja yang telah dipahami siswa? ➢ Apa saja yang belum dipahami siswa? ➢ Bagaimana perasaan selama pembelajaran? • Siswa dan guru bersama menyimpulkan hasil pembelajaran • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian, karena mendapatkan data merupakan tujuan

utama penelitian. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu :

a. Wawancara, merupakan suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dan sumberdaya (responden). Wawancara dilakukan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam. Arus informasi dalam wawancara yaitu pewawancara, responden, pedoman wawancara dan situasi wawancara.
b. Kuisioner (angket, merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2010). Angket ini nantinya mengharuskan responden memilih alternatif jawaban yang telah disediakan dalam bentuk checklist. Angket ini sebelumnya telah melalui tahap konsultasi dan validasi dengan dosen pembimbing. Adapun responden yang dimaksud adalah ahli media, ahli materi, guru fikih, dan peserta didik yang telah ditunjuk sebagai sampel.

    Peneliti menggunakan skala likert untuk melihat persepsi dari validator dan sampel. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian (Sugiyono, 2010). Dalam penelitian ini metode angket digunakan untuk memperoleh data mengenai

kevalidan dan kelayakan media pembelajaran menggunakan e-modul.

c. Tes, merupakan salah satu teknik pengumpulan data untuk membantu mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Tes ini dilakukan sebelum pembelajaran (pretest) dan sesudah pembelajaran berbasis e-modul.

2. **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Instrument berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Menyusun instrument pada dasarnya merupakan alat evaluasi, karena mengevaluasi adalah memperoleh data tentang sesuatu yang diteliti dan hasilnya diukur dengan standar yang telah ditentukan peneliti. Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan antara lain:

a. Lembar Wawancara Guru dan Peserta Didik

Instrument ini bertujuan untuk melihat gambaran permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran fikih dan mempermudah proses identifikasi kebutuhan bahan ajar. Wawancara disajikan kepada guru mata pelajaran fikih dan 28 peserta didik kelas IV MIN Kota Bukittinggi. Kisi-kisi lembar wawancara dapat dilihat pada table berikut :

No.	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Butir Pertanyaan	
			Guru	Peserta didik

1.	Pembelajaran fikih	Materi Pembelajaran	1,2,3,4	1,2,3, 4
		Penerapan media pembelajaran	5,6,7,8,9	5,6,7
		Hasil belajar	10,11,12,13	8,9
2.	Bahan ajar	Penggunaan bahan ajar	14,15,16,17,18	10

b. Lembar validasi

Data uji kevalidan pada penelitian ini didapat dari lembar validasi. Lembar validasi ini merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas perangkat pembelajaran berdasarkan penilaian dari validator. Pada penelitian ini terdapat 3 validator, yaitu validator tes, validator ahli media dan validator ahli materi/bahasa. Aspek yang dinilai pada lembar validator tes terdiri aspek soal, aspek konstruksi, aspek bahasa, validator ahli media tersendiri dari aspek desain tampilan, keamanan digital, audio, dan efek suara dan aspek implementasi. Aspek yang dinilai pada lembar validasi ahli materi terdiri dari isi materi, pembelajaran, kebahasaan.

Informasi yang diperoleh dari instrument ini akan digunakan sebagai masukan dan saran dalam merevisi e-modul yang akan dikembangkan, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang valid dan berkualitas. Kisi-kisi lembar validasi oleh ahli dapat dilihat pada table 8 berikut ini :

1) Validator Ahli Media

Aspek Penilaian	Butir Pertanyaan	Komentar
Kelayakan isi	1-7	
Penggunaan Bahasa	8-14	
Penyajian	15-21	
Kegrafisan	22-26	
Tampilan desain layar	27-32	
Kemudahan penggunaan	33-37	
Konsistensi	38-40	
Kemanfaatan	41-59	

2) Validator Ahli Materi

Aspek Penilaian	Butir Pertanyaan	Komentar
Isi Materi	1-9	
Pembelajaran	10-17	
Kebahasaan	18-20	

3) Validator Tes

Aspek Penilaian	Butir Pertanyaan	Komentar
Aspek Konten/Soal	1-5	
Konstruksi	6-8	

Kebahasaan	9-12	

4) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kualitas e-modul yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai pada angket respon peserta didik ini yaitu aspek kebahasaan, tampilan, kemudahan penggunaan, dan isi. Setelah e-modul yang dikembangkan telah melalui tahapan validasi dan perbaikan atas saran dari validator, kemudian e-modul ini diuji cobakan kepada peserta didik melalui uji coba terbatas dan uji coba lebih lanjut.

Angket respon peserta didik diberikan kepada 10 orang peserta didik kelas IV MIN Kota Bukittinggi pada uji coba terbatas. Sedangkan, uji coba lebih lanjut angket ini diberikan kepada 28 orang peserta didik kelas IV MIN Kota Bukittinggi. Informasi yang diperoleh dari data ini akan dijadikan tolak ukur kualitas e-modul yang telah dikembangkan, apakah sudah layak untuk digunakan atau belum.

5) Lembar Tes

Soal pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran fikih sebelum menggunakan e-modul serta setelah menggunakan e-modul. Soal pretest dan posttest pada penelitian ini berbentuk *(Multiple Choice)* pilihan ganda berjumlah 30 butir pertanyaan yang telah

dilakukan uji validasi dan reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS.

Tes dilakukan dalam 2 bentuk validasi. Validasi secara ahli, dalam rangka validasi secara ahli penulis telah melakukan validasi kepada 2 orang ahli yaitu Bapak Dr. Muhiddinur Kamal, S.Ag, M.Pd dan ibuk Dr. Yulia Rahman, MA.Pd. hasil validasi secara ahli dapat disajikan pada tabel berikut :

a. Validasi Pertama oleh Bapak Dr. Muhiddinur Kamal, S.Ag, M.Pd

   Nilai : $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}$ x 100% = $\frac{49}{60}$ x 100% = 81.6

   Kesimpulannya valid

b. Validasi Kedua oleh Ibuk Dr. Yulia Rahman, MA.Pd

   Penilaian dari komponen kelayakan media adalah 48

   Nilai : $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}$ x 100% = $\frac{48}{60}$ x 100% = 80

   Kesimpulannya valid

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Penulis sudah melakukan validasi lembar instrumen, kepada ahli yaitu bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd., M.Kom. dengan hasil sebagai berikut :

Nilai : $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}$ x 100% = $\frac{36}{45}$ x 100% = 80

Kesimpulannya valid

Dan penulis sudah melakukan validasi empiris uji coba instrumen kepada 30 orang. Berdasarkan hasil uji coba tersebut, diketahui sebagai berikut :

1. Validitas Instrumen

Alat ukur yang akan dilakukan dalam penelitian untuk bisa menjadi alat ukur yang diterima, maka harus melalui uji validitas dan reliabilitas dari uji data. Validitas instrumen telah dilakukan uji coba terhadap 30 siswa. Untuk validitas, penulis menggunakan aplikasi ana test diperoleh hasil berikut :

Preview Kembali Ke Menu Sebelumnya Cetak ke file Cetak ke printer

Butir Soal= 30
Nama berkas: C:\USERS\USER\DOWNLOADS\BELUM_ADA_NAMA 23.ANA

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
1	1	-0.103	-
2	2	0.166	-
3	3	0.166	-
4	4	0.325	-
5	5	0.205	-
6	6	0.297	-
7	7	0.434	Signifikan
8	8	0.434	Signifikan
9	9	0.045	-
10	10	0.492	Sangat Signifikan
11	11	0.432	Signifikan
12	12	NAN	NAN
13	13	0.432	Signifikan
14	14	0.238	-
15	15	0.399	Signifikan
16	16	NAN	NAN
17	17	0.142	-
18	18	0.434	Signifikan
19	19	NAN	NAN
20	20	0.279	-
21	21	-0.103	-
22	22	NAN	NAN
23	23	NAN	NAN
24	24	NAN	NAN
25	25	0.142	-
26	26	0.208	-
27	27	NAN	NAN
28	28	NAN	NAN
29	29	-0.024	-
30	30	NAN	NAN

Jika nilai korelasi < 0.05 maka dinyatakan tidak valid. Untuk nomor 1, 21, 29 dinyatakan tidak valid, untuk soal ini kemudian

penulis lakukan perbaikan terhadap redaksi soal, dapat diliat pada lampiran.

2. Reliabilitas Instrumen

Untuk reliabilitas, berdasarkan data uji coba diperoleh nilai reliabilitas menggunakan SPSS.

Reliability

[DataSet1] C:\Users\User\Documents\Untitled1.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.622	31

Berdasarkan data diatas bahwa nilai cronbach alpha 0.622 lebih besar dari pada 0.60. dengan demikian dinyatakan reliabel.

3. Indeks Beda

Berdasarkan uji menggunakan aplikasi ana test, nilai daya beda diperoleh dibawah ini:

Jumlah Subyek= 30
Klp atas/bawah(n)= 8
Butir Soal= 30
Nama berkas: C:\USERS\USER\DOWNLOADS\GF.ANA

No Butir Baru	No Butir Asli	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	1	6	8	-2	-25.00
2	2	7	7	0	0.00
3	3	8	8	0	0.00
4	4	5	2	3	37.50
5	5	7	2	5	62.50
6	6	8	5	3	37.50
7	7	8	6	2	25.00
8	8	8	7	1	12.50
9	9	7	5	2	25.00
10	10	6	4	2	25.00
11	11	8	6	2	25.00
12	12	7	4	3	37.50
13	13	7	3	4	50.00
14	14	7	2	5	62.50
15	15	8	5	3	37.50
16	16	8	7	1	12.50
17	17	8	6	2	25.00
18	18	7	8	-1	-12.50
19	19	4	2	2	25.00
20	20	5	3	2	25.00
21	21	8	8	0	0.00
22	22	8	8	0	0.00
23	23	8	8	0	0.00
24	24	5	2	3	37.50
25	25	7	6	1	12.50
26	26	7	7	0	0.00
27	27	8	6	2	25.00
28	28	7	6	1	12.50
29	29	8	6	2	25.00
30	30	8	8	0	0.00

4. Tingkat Kesukaran

Berdasarkan uji menggunakan aplikasi ana test, nilai tingkat kesukaran diperoleh dibawah ini:

Jumlah Subyek= 30
Butir Soal= 30
Nama berkas: C:\USERS\USER\DOWNLOADS\GF.ANA

No Butir Baru	No Butir Asli	Jml Betul	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	22	73.33	Mudah
2	2	22	73.33	Mudah
3	3	26	86.67	Sangat Mudah
4	4	12	40.00	Sedang
5	5	22	73.33	Mudah
6	6	25	83.33	Mudah
7	7	27	90.00	Sangat Mudah
8	8	29	96.67	Sangat Mudah
9	9	26	86.67	Sangat Mudah
10	10	22	73.33	Mudah
11	11	27	90.00	Sangat Mudah
12	12	24	80.00	Mudah
13	13	23	76.67	Mudah
14	14	23	76.67	Mudah
15	15	24	80.00	Mudah
16	16	27	90.00	Sangat Mudah
17	17	28	93.33	Sangat Mudah
18	18	29	96.67	Sangat Mudah
19	19	14	46.67	Sedang
20	20	15	50.00	Sedang
21	21	30	100.00	Sangat Mudah
22	22	29	96.67	Sangat Mudah
23	23	29	96.67	Sangat Mudah
24	24	14	46.67	Sedang
25	25	23	76.67	Mudah
26	26	25	83.33	Mudah
27	27	28	93.33	Sangat Mudah
28	28	27	90.00	Sangat Mudah
29	29	25	83.33	Mudah
30	30	27	90.00	Sangat Mudah

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
1	.149	29	.101	.931	29	.060
2	.157	29	.064	.925	29	.042

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas terhadap nilai siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh bahwa nilai Sig yaitu kelas eksperimen 0,101 sedangkan kelas kontrol 0,064. Jadi dapat disimpulkan bahwa data sampel berdistribusi normal karena Sig 0,101 > 0,05 dan 0,064 > 0,05.

b. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	1.772	1	56	.189
	Based on Median	1.616	1	56	.209
	Based on Median and with adjusted df	1.616	1	55.207	.209
	Based on trimmed mean	1.812	1	56	.184

Dari hasil uji homogenitas terhadap hasil belajar fikih kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansinya yaitu 0,189 > 0,05.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Proses Pengembangan

Peneliti melakukan pengembangan e-modul dalam pembelajaran fikih di MIN Kota Bukittinggi melalui tahapan pengembangan model 4D, yaitu *define, design, develop dan disseminate*. Masing-masing tahapan tersebut akan dijelaskan pada point berikut ini :

1. Define

Tahapan *define* merupakan tahapan awal dalam pengembangan model 4D. pada tahapan ini dilakukan analisa kebutuhan terhadap pengembangan e-modul fikih yang didasarkan pada informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran, pemberian kuisioner untuk siswa serta observasi terhadap proses pembelajaran fikih yang peneliti lakukan.

Ada lima langkah yang dilakukan pada tahapan *define* ini yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel : Tahapan Penetapan Kebutuhan

No.	Kegiatan	Tahapan
1.	Mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan pelaksanaan PBM oleh guru	Analisis awal *(front end analysis*
2.	Mengidentifikasi masalah yangg berhubungan dengan siswa	Analisis siswa *(leaner analysis)*
3.	Mengidentifikasi masalah pemanfaatan sumber belajar	Analisis tugas *(Task analysis)* Analisis konsep *(concept anaysis)* Perumusan tujuan pembelajaran *(Specyfying instructional objectives)*

Penjelasan dari masing-masing langkah atau tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

a. Analisis awal *(front end analysis)*

Analisis awal merupakan proses identifikasi masalah yang dihadapi saat pelaksanaan proses pembelajaran fikih. Analisis ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan pendidik mata pelajaran fikih serta pengamatan atau observasi langsung pelaksanaan pembelajaran.

Permasalahan yang akan dibahas oleh peneliti pada tahapan ini adalah masalah ynag berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik semenjak adanya kebijakan sekolah tentang akselarasi penyelesaian KD-KD mata pelajaran.

Untuk mengidentifikasi masalah yang berhubungan dengan proses belajar mengajar, dilaksanakan melalui wawancara yang berkaitan dengan proses pembelajaran fikih yang berlangsung selama ini, kesulitan yang dihadapi saat melaksanakan pembelajaran fikih, respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran fikih, pandangan pendidik terhadap penggunaan buku teks dalam pembelajaran fikih dan kriteria bahan ajar yang baik menurut pandangan pendidik.

Untuk mendukung upaya dalam mengidentifikasi masalah pelaksanaan proses pembelajaran, peneliti juga melakukan observasi

terhadap masalah metode pelaksanaan pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran, penggunaan sumber belajar, ketertarikan peserta didik terhadap PBM dan penggunaan sarana IT.

Berdasarkan wawancara dengan pendidik mata pelajaran fikih di MIN Kota Bukittinggi dan didukung dengan hasil observasi, peneliti memperoleh data permasalahan dalam proses pembelajaran fikih di MIN Kota Bukittinggi.

1) Metode ceramah dalam pembelajaran tidak didukung dengan media yang representatif, pendidik hanya memanfaatkan slide power point sederhana, belum dilengkapi secara utuh dengan tayangan video, audio, maupun gambbar yang mendukung untuk keberagaman gaya belajar peserta didik.
2) Sumber belajar yang digunakan masih berupa teks dan bahan ajar atau modul cetak, sebab sumber belajar ini mudah didapat pendidik di perpustakaan maupun sebaran PDF di internet. Pendidik merasa cukup terbantu dengan sarana ini, namun pada aspek peserta didik ada kelemahan, yaitu merasa enggan untuk membawa sumber belajar tersebut ke sekolah karena berat.
3) Dengan mempertimbangkan faktor psikologis peserta didik yang duduk di tingkat MI, kemajuan teknologi dan fasilitas IT yang dimiliki peserta didik serta sekolah, pendidik mata pelajaran fikih di MIN Kota Bukittinggi butuh didukung oleh sumber belajar yang berbasis digital.

b. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis yang terkait dengan konsep-konsep yang relevan berdasarkan kepada analisis awal.

Pada penelitian ini dilakukan analisis konsep pada mata pelajaran fikih pada materi sholat jumat, sholat dhuha, sholat tahajud, dan sholat idain. Analisis konsep ini mengacu pada CP dan TP pada kurikulum merdeka.

Rincian dari Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran materi sholat jumat, sholat dhuha, sholat tahajud, sholat idain adalah sebagai berikut :

KOMPETENSI INTI 1 (SIKAP SPIRITUAL)	KOMPETENSI INTI 2 (SIKAP SOSIAL)
1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KOMPETENSI DASAR	**KOMPETENSI DASAR**
1.5 Menjalankan shalat jumat sebagai perintah Allah 1.6 menjalankan shalat dhuha sebagai sarana mendekatkan diri kepada Allah 1.7 menerima nilai-nilai yang terkandung dalam shalat tahajjud untuk mendekatkan diri kepada Allah 1.8 menjalankan shalat idain sebagai ajaran Islam	2.5 Menjalankan perilaku disiplin dalam kehidupan sehari-hari 2.6 menjalankan perilaku rajin dan semangat dalam menjalankan aktivitas sehari-hari 2.7 menjalankan perilaku ikhlas, rajin dan gigih dalam menjalankan aktivitas sehari-hari 2.8 menjalankan sikap pemaaf dan gotong royong dalam menjalankan aktivitas sehari-hari

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Allah dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR	**KOMPETENSI DASAR**
3.5 Menerapkan tata cara shalat jum'at 3.6 Memahami ketentuan shalat dhuha 3.7 Memahami ketentuan shalat tahajjud 3.8 Memahami ketentuan shalat idain	4.5 Mempratikkan tata cara shalat jumat 4.6 Mempratikkan tata cara shalat dhuha 4.7 Mempratikkan tata cara shalat tahajjud 4.8 Mempratikkan tata cara shalat idain

c. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Langkah terakhir pada tahapan define ini adalah merumuskan tujuan pembelajaran. Langkah ini dilakukan adalah untuk melakukan pengkonversian analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran serta menyusun materi pendukung untuk produk e-modul.

Hasil analisis CP dan TP mata pelajaran fikih, khususnya CP mengenai materi tersebut, maka tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui pengembangan e-modul ini adalah :

1) Shalat Jumat
   - Tujuan Pembelajaran
     - Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat menerapkan tata cara shalat jumat dengan benar.
     - Melalui kegiatan praktik, siswa dapat mempratikkan tata cara shalat jumat dengan tepat.
   - IKTP

- Memahami ketentuan shalat jumat
- 3.5.2 menerapkan ketentuan shalat jumat dalam praktik shalat jumat
- 4.5.1 Melafalkan bacaan shalat jumat dengan benar
- 4.5.2 Mempratikkan shalat jumat dengan benar

2) Shalat Dhuha
   - Tujuan Pembelajaran
     - Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat memahami ketentuan shalat dhuha dengan benar.
     - Melalui kegiatan praktik, siswa dapat mempratikkan tata cara shalat dhuha dengan tepat
   - IKTP
     - 3.6.1 menyebutkan pengertian dan keutamaan shalat dhuha
     - 3.6.2 memahami tata cara shalat dhuha
     - 4.6.1 Melafalkan bacaan doa setelah sholat dhuha dengan benar
     - 4.6.2 Mempratikkan shalat dhuha dengan benar
3) Shalat Tahajud
   - Tujuan Pembelajaran
     - Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat memahami ketentuan shalat tahajjjud dengan benar
     - Melalui kegiatan praktik, siswa dapat mempratikkan tata cara shlat tahajjud dengan cepat.
   - IKTP
     - 3.7.1 memahami pengertian, hukum, waktu, dan tata cara shalat tahajjud
     - 3.7.2 memahami keutamaan shalat tahajjud
     - 4.7.1 Menghafalkan doa setelah shalat tahajjud
     - 4.7.2 Mempratikkan shalat tahajjud dengan benar

4) Shalat Idain

- Tujuan Pembelajaran
  - Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat memahami ketentuan shalat idain dengan benar
  - Melalui kegiatan praktik, siswa dapat mempratikkan tata cara shalat idain dengan tepat
- IKTP
  - 3.8.1 memahami pengertian, hukum, waktu dan tata cara shalat idain
  - 3.8.2 Memahami keutamaan shalat idain
  - 4.8.1 Mempratekkan khutbah idain dengan benar
  - 4.8.2 Mempratikkan shalat idain dengan benar.

2. Tahapan *Design* (Perancangan)

Beberapa hal yang perlu dilakukan dalam pengembangan e-modul dengan menggunakan aplikasi *flip pdf professional*, yaitu menyusun design produk e-modul serta menyesuaikan dengan KI dan KD serta silabus fikih.

Tahapan pada design bertujuan untuk merancang *prototype* e-modul dengan empat langkah kerja, yaitu :

a. Penyusunan Tes

Dalam penyusunan tes berpedoman kepada analisis tugas dan analisis konsep yang dijabarkan dalam spesifikasi tujuan pembelajaran. Tes yang dimaksud dalam pengembangan e-modul ini yaitu tes formatif dalam bentuk soal pilihan ganda. Peneliti memberikan protest kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Tes

ini dibuat dalam bentuk google form yang dibagikan kepada siswa melalui media whatsapp grup.

b. Pemilihan media

Media yang digunakan untuk pengembangan e-modul fikih ini adalah flip pdf professional yang bisa dioperasikan melalui android, laptop maupun PC. E-modul dibuat semenarik mungkin dengan ditambahkan video agar siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran secara efektif dan efisien menggunakan e-modul ini.

1) Pemilihan format

Format pengembangan e-modul ini merupakan hasil pengembangan yang dilakukan dengan mengembangkan dan mengadopsi dari berbagai sumber yang relevan. E-modul yang dikembangkan ini menampilkan teks,gambar, soal, dan disertai background. Susunan e-modul sesuai dengan tahapan proses pembelajaran.

2) Rancangan awal

Rancangan awal merupakan rancangan e-modul pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum pelaksanaan uji coba. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah :

a) Menentukan komponen e-modul berupa :

Identitas e-modul, terkait dengan judul mata pelajaran, judul materi, kelas, tahun dan institusi.

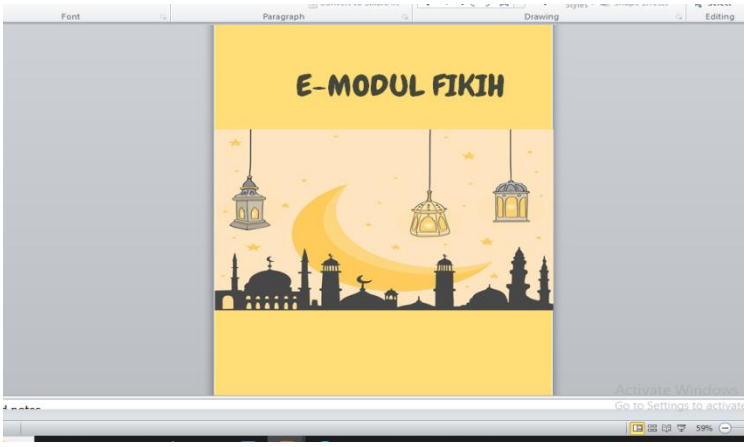
b) Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran

Materi e-modul, Audio pendukung materi, video pendukung, Gambar pendukung, Penugasan, soal latihan dan penilaian formatif

c) Menyusun materi e-modul dengan langkah-langkah sebagai berikut :

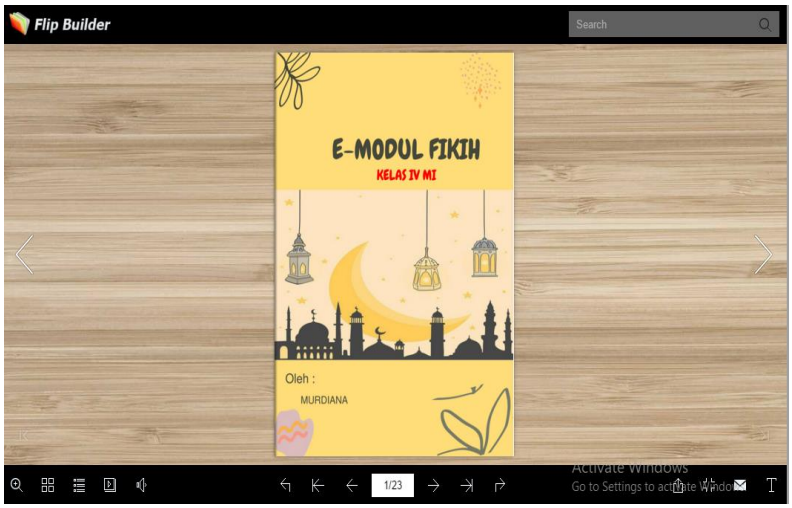
(1) Mendesign lay out menggunakan aplikasi dokumen *power point* dengan menggunakan format A4.

Gambar : Format A4 Dokumen *Power Point*



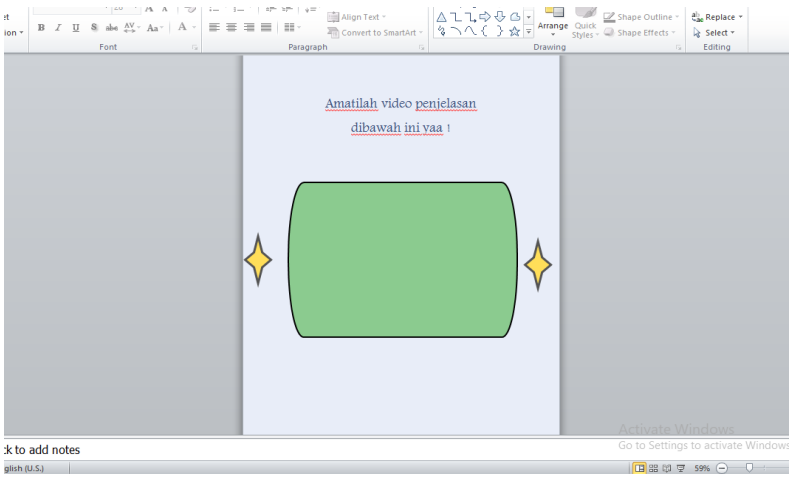
(2) Men-convert dokumen *power point* ke PDF dan meng import ke aplikasi e-modul *Flip PDF Professional*

Gambar : Cover E-modul fikih ada aplikasi *Flip PDF Professional*



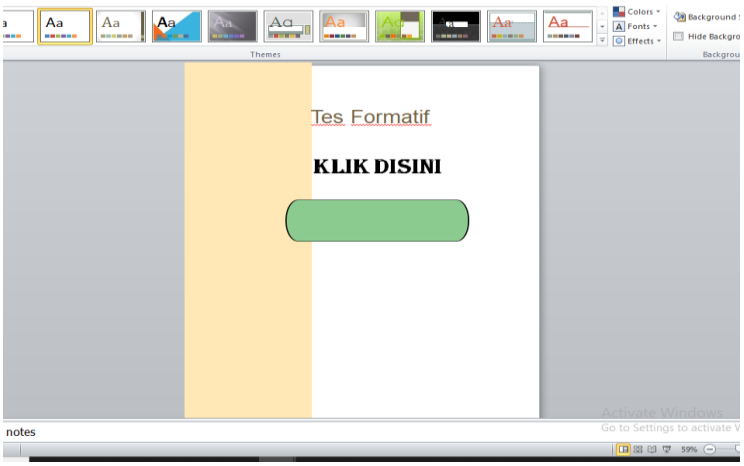
Agar e-modul lebih interaktif, juga dilengkapi dengan video seperti yang terlihat pada gambar berikut.

Gambar : E-modul Disematkan Video

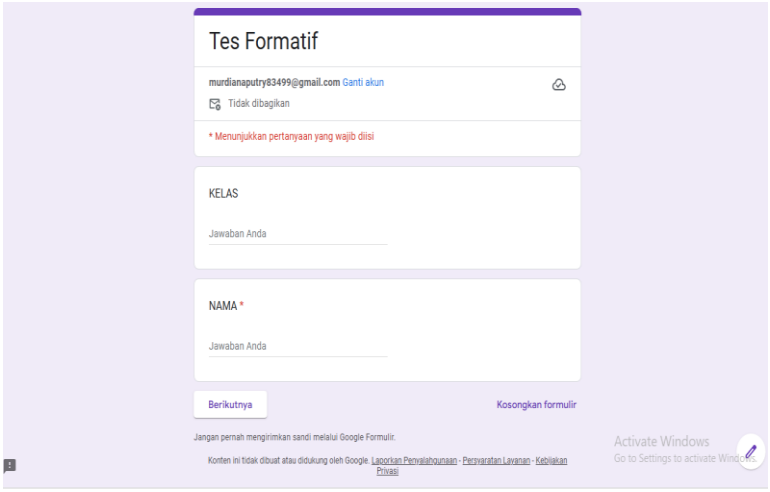


Untuk melengkapi sarana pendukung belajar mandiri siswa, e-modul juga dilengkapi dengan latihan.

Gambar : E-modul dilengkapi dengan soal latihan



Gambar : Form soal Formatif berbentuk pilihan ganda



(3) Publish dan meng-onlinekan e-modul. Untk e-modul fikih melalui URL *https://online.flipbuilder.com/jqera/exdk/*

3. Tahapan Develop (Pengembangan)

Tahapan develop adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan. Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Penilaian ahli *(expert appraisal)*

Penilaian ahli dari draf awal e-modul fikih divalidasi oleh empat orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. Ahli materi dalam pengembangan e-modul fikih adalah orang yang ahli kompeten di bidang Pendidikan Agama Islam yang kemudian memberikan penilaian dan komentar serta saran terhadap e-modul. Langkah ini dipilih sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas produk pengembangan.

Sebagai penilai ahli materi I adalah Bapak Dr. Iswantir M,M.Ag berdasarkan pertimbangan sebagai berikut :

1) Memiliki latar belakang Pendidikan Agama Islam
2) Memiliki pengalaman mengajar Pendidikan Agama Islam
3) Selaku Ketua LPM UIN Bukittinggi.

Sebagai penilai ahli materi II adalah Dr. Charles,S.Ag., M.Pd.I dengan pertimbangan :

1) Memiliki pengalaman mengajar pada FTIK UIN Bukittinggi.
2) Memiliki tulisan terkait dengan Pendidikan Agama Islam

Sebagai penilai ahli materi III adalah Dr.Fauzan, M.Ag dengan pertimbangan :

1) Memiliki pengalaman mengajar pada FTIK UIN Bukittinggi.

2) Memiliki tulisan terkait dengan Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan penilaian dari ahli materi terhadap pengembangan e-modul, maka dapat diketahui kelayakan materi e-modul berdasarkan rumus berikut :

Skor Maksimal	: 20 x 5 = 100
Nilai	: $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}$ x 100% =

Berikut disajikan hasil validasi dari ketiga penilai ahli materi

Tabel : Nilai Validasi Ahli Materi

No.	Nama Validator	Nilai
1.	Dr. Charles, S.Ag., M.Pd.I	96 (A)
2.	Dr. Iswantir M,M.Ag	80 (B)
3.	Dr. Fauzan, M.Ag	76 (B)
Rata-rata Nilai		84 (B)

Jika nilai tersebut disetarakan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, yaitu :

Tabel : Tabel Kelayakan Produk

Rentang Penilaian	Tingkat Validitas	Kesimpulan
85,0 – 100,0	Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi	A
65,0 – 84,9	Valid, dapat digunakan dengan sedikit revisi	B
45- 64,9	Cukup valid, disarankan	C

	tidak digunakan karena perlu banyak revisi	
25,0 – 44,9	Tidak valid, tidak dapat dipergunakan	D

Maka produk ini berada pada kualifikasi “Layak” dengan memiliki nilai antara 65% - 84%. Artinya produk pengembangan ini dianggap layak untuk digunakn dalam proses pembelajaran fikih, baik pada aspek materi, aspek bahasa, dan aspek media.

Ahli media dalam pengembangan e-modul fikih adalah orang yang kompeten dibidang pengembangan media pembelajaran yang kemudian memberikan penilaian dan komentar dan saran serta saran terhadap e-modul.

Sebagai ahli media I adalah Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom berdasarkan pertimbangan sebagai berikut :

1) Memiliki keahlian dibidang Teknologi Informatika dan Komputer
2) Memiliki latar belakang pendidikan Teknologi Informatika
3) Berpengalaman mengajar di Prodi Teknologi Informatika di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
4) Menjabat sebagai wakil Dekan I FTIK UIN Bukittinggi.

Sebagai ahli media IT adalah Ibuk Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd berdasarkan pertimbangan sebagai berikut :

1) Memiliki keahlian dibidang tersebut
2) Berpengalaman mengajar di Prodi Teknologi Informatika di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
3) Dosen Evaluasi Pembelajaran TIK

Sebagai ahli media ke 3 adalah Bapak Sarwo Derta, M.Kom berdasarkan pertimbangan sebagai berikut :

1) Memiliki keahlian dibidang Teknologi Informatika dan Komputer
2) Memiliki latar belakang pendidikan Teknologi Informatika
3) Berpengalaman mengajar di Prodi Teknologi Informatika di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Berdasarkan penilaian dari ahli media terhadap pengembangan e-modul, maka dapat diketahui kelayakan e-modul sebagai sumber belajar berdasarkan rumus berikut :

Skor Maksimal	: 59 x 5 = 295
Nilai	: $\frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal}$ x 100% =

Berikut disajikan hasil validasi dari kedua penilai ahli media

Tabel : Hasil Validasi Ahli Media

No.	Nama Validator	Nilai
1.	Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom	80 (B)
2.	Prof. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd	96.9 (A)
3.	Sarwo Derta, M.Kom	98.9 (A)
Rata – rata Nilai		91. 9 (A)

Jika nilai tersebut disetarakan dengan tabel kelayakan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka produk ini berada pada kualifikasi "Sangat Layak" dengan memiliki nilai antara 86% - 100%. Artinya produk pengembangan e-modul ini dianggap sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran fikih, baik pada aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafisan, tampilan desain layar, kemudahan penggunaan, konsistensi dan kemanfaatan.

b. Uji coba pengembangan

Uji coba dilakukan guna memperoleh masukan berupa respon, komentar guru dan siswa terhadap e-modul fikih yang disusun. Uji coba dilakukan melalui tahapan uji praktikalitas.

Uji praktikalitas merupakan tahapan dimana produk e-modul ini benar-benar diimplementasikan pada siswa dalam pembelajaran. Umpan balik yang diperoleh pada thapan ini dijadikan sebagai dasar melakukan revisi produk. Uji praktikalitas dilakukan pada

tahapan ini untuk mengukur apakah produk e-modul ini siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran fikih.

Sebelum dilakukan uji praktikalitas, instrumen berupa angket yang digunakan untuk mengukur kepraktisan produk terlebih dahulu divalidasi. Hasilnya menunjukkkan bahwa instrumen tersebut valid untuk digunakan guna memperoleh informasi tentang kepraktisan produk.

Angket uji praktikalitas disebar kepada siswa kelas IV selaku responden yang berjumlah 28 orang siswa. Hasil dri uji praktikalitas lebih lanjut dapat dijelaskan dibawah ini :

Tabel : Hasil Uji Praktikalitas

No.	Item	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Mengunjungi link e-modul	4.75	Sangat Praktis
2.	Tombol menu utama dapat dioperasikan dengan baik	4.57	Sangat Praktis
3.	Tombol next untuk beralih ke halaman selanjutnya dapat digunakan	4.5	Sangat Praktis
4.	Video dalam e-modul dapat diputar dengan baik	4.32	Sangat Praktis
5.	Mengunjungi link google form tes formatif	4.78	Sangat Praktis

Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa total skor rata-rata semua item angket adalah 4.57. Data ini menunjukkan bahwa e-modul fikih masuk kategori sangat praktis.

c. Uji Efektifitas

Pada penelitian ini dilakukan pengujian dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas e-modul yang dikembangkan. Pada proses ini dilakukan dengan pemberian pretest terlebih dahulu kepada kelas kontrol, kelas ekserimen dan post test terhada kelas eksperimen dan kelas kontrol\. Penelitian dilakukan dengan jumlah 28 siswa. Berikut ini hasil perolehan nilai terhadap uji penelitian menggunakan skor N-gain.

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
PRE_TEST	28	36.00	55.00	91.00	76.7857	1.69137	8.94989	80.101
POST_TEST	28	27.00	73.00	100.00	92.3929	1.31368	6.95136	48.321
N_GAIN_SORE	29	66.67	33.33	100.00	70.2675	4.25361	22.90638	524.702
Valid N (listwise)	28							

Berdasarkan hasil uji penelitian diperoleh nilai rata-rata 92. Maka ditarik kesimpulan bahwa penggunaan e-modul sangat efektif karna nilai rata-rata ini berada diantara nilai 80-99 dengan tafsiran efektifitas n-gain sangat efektif. Lalu untuk nilai n-gain score yang 70. Nilai ini berada dalam kategori efektif karna nilai n-gain score sebesar 70 berada diantara nilai 60 – 80 dengan kategori n-gain score efektif.

4. Desiminasi *(Disseminate)*

Dalam desiminasi, karna keterbatasan waktu belum dilakukan. Namun akan dilakukan dengan cara-cara melakukan ke publikasi jurnal akreditasi sinta 3 yaitu dengan target jurnal kajian keislaman dan kemasyarakatan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengembangan E-modul

Pengembangan e-modul fikih dalam pembelajaran dilaksanakan dengan model 4D dengan tahapan define, design, develop dan disseminate. Pengembangan e-modul melalui modul ajar menggunakan aplikasi PDF Professional, dilengkapi dengan materi ajar, video, gambar dan audio, tugas mandiri, dan tes formatif. Untuk proses pengembangan e-modul setiap tahapannya dijelaskan berikut ini.

a. Tahapan define

Pada tahapan ini dilakukan identifikasi dan analisis masalah berupa analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Hasil yang didapat dari tahapan pendefinisian ini ditemukan permasalahan kebutuhan yang mendasari dikembangkannya modul fikih berbasis elektronikatau yang lebih dikenal dengan e-modul yang dikemas dalam pembelajaran.

Permasalahan yang mendasari pengembangan e-modul tersebut adalah bahwa peserta didik lebih menyukai pembelajaran fikih berbasis IT, peserta didik lebih menyukai sumber belajar berbasis IT, peserta didik lebih menyukai pembelajaran fikih terlaksana dengan menggunakan sumber belajar digital dan peserta didik menyukai pembelajaran bervariasi. Apabila kebutuhan peserta didik terhadap ketersediaan e-modul ini dapat dirancang dengan baik maka akan meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran fikih. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Sagala, bahwa pembelajaran dengan cara memanfaatkan berbagai variasi media (multimedia) dengan materi yang menarik dapat meningkatkan antuasiasme peserta didik dalam proses pembelajarannya.

b. Tahap perancangan (design)

Pada tahapan ini terdapat beberapa langkah-langkah, yaitu penyusunan instrumen tes, pemilihan media pendukung, pemilihan format e-modul, dan rancangan awal e-modul melalui tahapan menentukan komponen e-modul, menyusun materi, merancang design lay out, mengkonversi dan meng-import dokumen lay out ke aplikasi Flip PDF Professional dan men-publish dengan cara meng-online kan e-modul.

E-modul fikih ini dikembangkan dengan dilengkapi fitur-fitur yang dapat memenuhi kebutuhan keragaman gaya belajar

peserta didik serta kecendrungan penggunaan gadget bagi generasi millenial. Juga dapat memfasilitasi peserta didik dalam mencapai tuntutan ketercapaian indikator, tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar dalam pembelajaran mandiri. Fitur yang melengkapi e-modul ini adalah :

1) Audio

   Penggunaan media audio dalam pembelajaran dapat menyampaikan pesan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini sesuai dengan hasil studi yang dilakukan Wilkinson (1980) menunjukkan bahwa media audio dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, bahkan untuk pembelajaran bahasa, pengucapan dan intonasi siswa yang menggunakan media ini lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakannya. Disamping itu, media ini tidak hanya cocok untuk aspek kognitif, namun juga sesuai untuk aspek afektif dan psikomotor.

2) Video

   Video pada e-modul ini dapat memberikan model yang lebih realistis dan pengalaman nyata kepada peserta didik sehingga dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Video juga dapat meningkatkan daya nalar dan berpikir kritis peserta didik karena dapat menghadapkan peserta didik pada konsep yang faktual yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Sejalan

dengan hasil pada penelitian dari (Batubara & Ariani, 2016) mengungkapkan beberapa keunggulan penggunaan media video. Yaitu :

a) Dapat menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena, atau kejadian
b) Dapat memperkaya penjelasan ketika diintegrasikan dengan media lain seperti teks atau gambar
c) Pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus
d) Sangat membantu dalam mengajarkan mteri dalam ranah perilaku dan psikomotorik.
e) Lebih cepat dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks.
f) Mampu menunjukkan secara jelas simulasi atau prosedural suatu langkah-langkah atau cara.

3) Gambar

Gambar yang digunakan pada e-modul fikih ini bertujuan untuk menarik perhatian dan membangkitkan semangat peserta didik dalam mempelajari materi pada e-modul. Gambar juga berfungsi untuk memudahkan komunikasi yang sulit dibayangkan oleh peserta didik terhadap suatu konsep atau materi. Hal ini sangat penting karena masalah-masalah yang diorientasikan di awal pembelajaran merupakan starting point

bagi peserta didik untuk membangun proses pengetahuan dan mengintegrasikan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Dalam pembelajaran melalui e-modul, gambar akan bermakna dalam apabila dianalis atau dikaji konsep, hubungan antar konsep dan lainnya yang termuat dalam gambar tersebut.

4) Materi

Materi yang disusun pada e-modul fikih adalah materi yang sesuai dengan CP dan TP fikih.

5) Penugasan dan latihan

E-modul diasumsikan membantu pembelajaran mandiri, oleh sebab itu e-modul dilengkapi dengan penugasan dan latihan. Pemberian tugas-tugas kepada peserta didik berarti memberi kesempatan untuk mempratekkan keterampilan yang baru saja mereka dapatkan baik dari pendidik maupun sumber belajar lainnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Sujiono, bahwa metode pemberian tugas ialah metode yang memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari pendidik.

Melalui pemberian tugas peserta didik memperoleh pemantapan materi yang telah diajarkan. Pemantapan materi tersebut merupakan prasyarat untuk mempelajari materi yang lebih sulit atau yang lebih kompleks dengan mudah karena

prasyarat kemampuan untuk mempelajari materi tersebut sudah dikuasai.

c. Tahap Pengembangan (develop)

Pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk jadi berupa e-modul yang telah melalui e-modul yang telah melalui validasi ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dilakukan untuk mengetahui kekurangan atau kelemahan dari e-modul. Setelah e-modul divalidasi dan diberi komentar oleh ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan tahap revisi. Revisi dilakukan untuk penyempurnaan dan perbaikan produk. Setelah tahap revisi selesai maka e-modul diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba pengembangan dilakukan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap e-modul pembelajaran yang telah dikembangkan. Dari data yang diperoleh hasil validasi ahli dan uji coba pengembangan, e-modul fikih sangat layak digunakan dan sangat praktis.

d. Penyebaran (disseminate)

Dalam desiminasi, karna keterbatasan waktu belum dilakukan. Namun akan dilakukan dengan cara-cara melakukan ke publikasi jurnal akreditasi sinta 3 yaitu dengan target jurnal kajian keislaman dan kemasyarakatan.

2. Kelayakan E-modul Fikih

Hasil kelayakan e-modul fikih menunjukkan bahwa e-modul secara keseluruhan layak digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran. Kelayakan tersebut dibuktikan dengan hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media, serta uji coba pengembangan. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasil-hasil penilaian yang dapat dijabarkan dalam pembahasan sebagai berikut :

a. Ahli Materi

Kelayakan materi pada e-modul fikih dibagi menjadi dua aspek penilaian, yaitu aspek materi dan aspek kebahasaan. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, kelayakan e-modul mencapai nilai rata-rata sebesar 84. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa e-modul fikih dalam kategori "valid" dapat digunakan sebagai sumber belajar.

b. Ahli media

Kelayakan media pada e-modul fikih dibagi menjadi sepuluh aspek penilaian, yakni kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, kegrafisan, tampilan design layar, kemudahan penggunaan, konsistensi, kemanfaatan, tampilan, kegrafisan. Kelayakan e-modul pembelajaran mencapai nilai rata rata sebesar 91,9. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli media menyatakan bahwa e-modul fikih dalam kategori "sangat valid" digunakan tanpa revisi sebagai sumber belajar.

c. Uji Coba Pengembangan

Angket penilaian untuk pengguna terbagi menjadi 5 pernyataan, yaitu mengunjungi link e-modul, tombol menu utama dapat dioperasikan dengan baik, tombol next untuk beralih ke halaman selanjutnya dapat digunakan, video dalam e-modul dapat diputar dengan bai, dan mengunjungi link google form tes formatif.

Berdasarkan hasil dari penilaian yang telah dilakukan oleh peserta didik dalam uji coba pengembangan, diperoleh nilai rata rata skor total sebesar 4.57 dari nilai skor 5.00. Hal ini dapat diartikan bahwa e-modul fikih dalam kategori "sangat praktis" untuk digunakan oleh peserta didik sebagai sumber belajar pada pembelajaran fikih. Berdasarkan analisis data diatas diketahui bahwa e-modul fikih yang dikembangkan berada pada kategori "Sangat Layak" digunakan sebagai sumber belajar peserta didik dalam pembelajaran di kelas IV MIN Kota Bukittinggi.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan terhadap e-modul fikih dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Prosedur dalam pengembangan e-modul fikih dalam pembelajaran di MIN Kota Bukittinggi menggunakan model pengembangan 4D yang telah dilakukan sesuai dengan tahapannya, yaitu tahapan *define* (pendahuluan), tahapan *design* (perancangan), tahapan *develop* (pengembangan), dan tahapan *disseminate* (penyebaran).
2. Kelayakan e-modul yang dikembangkan sudah memenuhi unsur yang layak dan dapat digunakan sedikit revisi. Dari segi kelayakan materi mendapatkan nilai rata-rata komulatif sebesar 84, e-modul yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang diajarkan berdasarkan CP, TP dan silabus fikih. Dari kelayakan media dengan nilai rata-rata komulatif diperoleh nilai 91.9 dengan kriteria sudah sangat layak dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pebelajaran. Dari hasil angket yang disebar pada uji coba, e-modul yang dikembangkan dengan rata-rata skor 4.57 masuk pada kategori sangat praktis.
3. E-modul yang dikembangkan tersebut efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data penelitian terjadi peningkatan hasil belajar fikih fikih peserta didik kelas IV MIN Kota Bukittinggi.

B. Keterbatasan Hasil Penelitian

1. E-modul yang dikembangkan belum dapat untuk menerima jawaban dalam bentuk dokumen (doc.pdf) serta dalam bentuk gambar.
2. E-modul yang dikembangkan untuk evaluasi formatif belum bisa dikunci, sehingga masih memberi peluang bagi peserta didik untuk browsing dengan membuka jendela lain.

C. Implikasi Hasil Penelitian

1. Produk e-modul fikih dengan menggunakan aplikasi Flip PDF Professional tidak membebani memori android, maupun PC, namun e-modul tidak bisa diakses tanpa bantuan jaringan internet.
2. Aspek pembelajaran dan aspek isi mempunyai pengaruh terhadap kelayakan materi untuk sebuah sumber belajar e-modul. Sumber belajar dengan materi yang layak akan berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Walaupun penggunaan e-modul efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, hal tersebut dapat ditingkatkan lagi dengan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri menggunakan e-modul di luar kelas.
4. E-modul fikih yang dikembangkan sangat praktis sebagai sumber belajar dengan persentase sebesar 4.57. Diharapkan proses pembelajaran selanjutnya tetap menggunakan e-modul.

5. Implikasi praktis sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dalam penelitian ini dan hasil belajar peserta didik yang telah tercapai, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi pendidik dan calon pendidik untuk membenahi diri dalam proses dan metode pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. Saran

1. Saran Teoritis

Saran secara teoritis adalah sebagai berikut:

a) Untuk penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan pada kompetensi yang lain, dan diharapkan dapat melakukan penyesuaian desain rancangan media sesuai dengan perkembangan zaman dengan fitur menarik yang dapat menambah ketertarikan pengguna terhadap produk.
b) Untuk penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan e-modul khusus untuk guru sebagai kontrol pembelajaran.
c) Untuk penelitian lebih lanjut dapat dibuat e-modul yang dapat mengoreksi dan menilai secara langsung jawaban dari peserta didik pada latihan dan tugas.
d) Untuk penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan e-modul yang dapat menerima jawaban dalam bentuk dokumen (doc, pdf) serta dalam bentuk gambar.
e) Untuk penelitian lebih lanjut dapat dikembangkan e-modul dengan sistem evaluasi formatif bisa mengunci akses browsing atau membuka

jendela lain, sehingga dapat menjamin kejujuran siswa dalam pelaksanaan ujian.

2. Saran Praktis

Saran secara praktis bagi guru, peserta didik, dan siswa sebagai berikut :

a) Bagi sekolah

1. Agar memberikan fasilitas kepada pendidik untuk melaksanakan pembelajaran berbasis IT
2. Agar memberi motivasi dan dorongan kepada pendidik meningkatkan kemampuan dalam pemanfaatan IT pada pembelajaran
3. Agar merancang program kerja untuk meningkatkan kompetensi guru

b) Bagi pendidik

1. Dalam proses penilaian evaluasi kompetensi pengetahuan, pendidik dapat menyiapkan form identitas peserta didik terlebih dahulu agar memudahkan dalam merekap nilai evaluasi kompetensi pengetahuan yang dikirimkan melalui gawai.

c) Bagi peserta didik

1. Dalam pembelajaran perlu disiapkan buku tugas khusus untuk menulis jawaban tugas atau evaluasi yang tidak dapat dikerjakan secara langsung pada e-modul.

2. Dapat memanfaatkan e-modul fikih dengan sebaik-baiknya agar lebih bersemangat dalam kegiatan belajar mandiri dimana saja dan kapan saja menggunakan gawai android untuk meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Ana Handayani Hidayah. 2020. "Pengembangan E-Modul PAI Pada Materi Wakaf Di SMA Negeri 107 Jakarta." *Reository Universitas Negeri Jakarta* 3(5).

Ardi Apriansah, Shofia Aina, Siti Wahyuni dan Ani Nur Aeni. 2022. "Pengembangan E-Modul Personality of Nabi Muhammad SAW Pada Materi PAI Kebudayaan Islam Kelas IV SD." *Jurnal Educatio* 8(02).

Asmi, Surbakti. 2018. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flip Book Maker Materi." *Jurnal Pendidikan ilmu sosial* 27(1): 1–10.

Audina, Devia. 2023. *Pengembangan E-Modul ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) Untuk Memudahkan Siswa SD Dalam Praktik Wudhu.*

Badan Standar Nasional Pendidikan. 2010. *Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI*. Paradigma Pendidikan Nasional Abad XXI.

Badoar Hasibuan, Afrinaldi. 2022. "Pengembangan E-Modul PAI Menggunakan Aplikasi Pageflip Professional Di SD Surya Kids Bukittinggi." *Jurnal Pendidikan dan Konseing* 05(02).

Bagas. *Wawancara Pribadi*. MIN Kota Bukittinggi.

Damarsasi, Saptorini. 2018. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Materi." *Jurnal Pendidikan ilmu sosial* 4(1): 1–10.

Danang. 2015. "Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok

Bahasan Instalasi Jaringan LAN Untuk Siswa Kelas XI." *Jurnal Unesa* 1(01).

Devia Audina. 2023. "Pengggunaan E-Modul ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) Untuk Memudahkan Siswa SD Dalam Praktik Wudhu." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(01).

Dudi Wahyudi. 2019. "Pengembangan E-Modul Dalam Pembelajaran Matematika SMA Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1).

Dwi Widya. 2016. "Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fikih Kelas IV Di MI." *Repository unikom* 1(1).

Fitri Wahyuni. 2021. "Pengembangan E-Modul Menggunakan Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMAN 1 Sungai Tarab." *IAIN Batusangkar*.

Gufran, Imran Mataya. 2020. "Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat." *Jurnal Pendidikan ilmu sosial* 4(2): 12.

Ihsan. 2014. "Pengembangan E-Modul Mirosoft Exel 2007 Untuk Kelas XI SMA."

Ismi Laili. 2019. "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan pembelajaran* 3(03): 306.

Juanda Sikumbang. 2021. "Evaluasi Pembelajaran Fikih Pada Pendidikan

Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Al-Fatih* 4(1).

Kemenag. 2008. *Peraturan Menteri Agama RI*.

Kementerian Agama. 2020. *Fikih*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah.

Kiki Pratama, Renni, Jihan Kirana dan Novi Sri. 2021. "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru SD." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1): 14–22.

Made Sri Astika Dewi. 2020. "E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 4: 435.

Maila Sari, Sri Rizki, Nur Rusliah. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan 3D Pageflip Professional Pada Materi Aritmetika Sosial." *Jurnal Pendidikan Matematika* 5(1): 789–802.

Mansir, F., & Jamaluddin, S. 2020. "Identitas Guru PAI Abad 21 Yang Ideal Pada Pembelajara Fiqh Di Sekolah Dan Madrasah." 5(2): 421.

Nita Sunarya Herawati. 2018. "Pengembangan Modul Elektronik (e-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5(02).

Nyoman dan Laba Jayanta. 2017. "Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 14(2).

Qurata A'yunin. 2022. "Pengembangan E-Modul PAI Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Materi Fikih

Pada Siswa Kelas X." *Jurnal Pendidikan Islam* 4(02).

Rahmah, A., Rosha, & Vani, N. 2018. "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D PageFlip Professional Pada Materi Usaha Dan Energi." *Physics*.

Rahmat Fauzi. *Wawancara Pribadi*. MIN Kota Bukittinggi.

Ricu Sidiq dan Najuah. 2020. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar." *Jurnal Pendidikan Sejarah* 9(1).

Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.

Romlah Abdul Ghani, Arifin, Iman Syahputra. 2023. "Media Teknologi Pembelajaran Fikih Di Era Kurikulum Merdeka." *jurnal pendidikan islam* 3(1).

Satriawati, Helna. 2015. *Bahasan Pengembangan E-Modul Sebagai Sumber Belajar Elektronika Dasar Kelas X SMKN 3 Yogyakarta*.

Shinta Nuriyah, Giati Anisah dan Siti Khoriyah. 2023. "Pengembangan E-Modul PAI Dan Budi Pekerti Materi Menghindari Pergaulan Bebas Berbasis Karakter Pelajar Pancasila Akhlak Mulia Fase-E Menggunakan Aplikasi FLIP PDF Professional." *Jurnal Pendidikan Islam* 8(02).

Siti Ghaliyah. 2015. "Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Model Learning Cycle." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 1(01): 151.

Suarsana, I Made. 2013. *Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa*.

Sugiyono. 2013. Alfabeta *Metode Penelitian Kuantitaif,Kualitatif Dan R&D*.

Syafril. 2010. *Statistika*. Suka Bina Pres.

Tubagus Faris Maulana Yusuf, Rika Nurhidayah. 2022. "Pengembangan EMODI (E-Modul) Materi Akhlak Terpuji Dalam Pembelajaran Agama Islam Kelas 6 SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(03).

Virda Fazriati, Yunika Khoerunisa. 2023. "Pengembangan EMOIN (E-Modul) PAI Untuk Pembentukan Akhlak Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7(01).