

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang baik tentunya didukung dengan beberapa faktor yang menunjang proses pembelajaran. Salah satunya yaitu media pembelajaran.² Media pembelajaran yang digunakan harus mampu memberikan peningkatan terhadap efektivitas pembelajaran, praktis dan mudah digunakan, membangkitkan semangat dan menarik perhatian siswa serta mampu mendatangkan umpan balik dan tanggapan. Dalam hal ini guru harus kreatif memilih media pembelajaran yang tepat dengan disesuaikan kebutuhan peserta didik dan mengikuti perkembangan teknologi.³ Kegiatan pembelajaran yang disertai dengan pemanfaatan teknologi akan memudahkan guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa.⁴

Ilmu teknologi atau biasa disebut dengan *IT* memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. *IT* seolah menjadi kebutuhan pokok dalam tatanan kehidupan, begitu juga dalam dunia Pendidikan. Pendidikan di era globalisasi menuntut agar guru mampu mengikuti perkembangan

² Sholeh Adnan, "Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan pada Era Pandemi Covid-19 di SMA Zainul Hasan Genggong Probolinggo" (Skripsi, Jember, Universitas Islam Negeri KH. Achmad Shiddiq, 2021), 1.

³ Andi Harpeni Dewantara, Amir B., dan Harnida, "Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Media Berbasis IT Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa," *Al-Gurfah : Journal of Primary Education* 1, no. 1 (2021): 6.

⁴ Unik Hanifah Salsabila dan Niar Agustian, "Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran," *Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2021): 124.

zaman modern dan serba *IT*.⁵ Salah satunya yakni dengan memiliki kemampuan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran yang berbasis *e-learning*. *E-learning* merupakan sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan *IT* dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran berbasis *e-learning* adalah *e-modul*. *E-modul* merupakan modul berbentuk elektronik yang diakses dan dioperasikan dengan menggunakan alat elektronik seperti *smartphone*, laptop/komputer, dan tablet.⁶

Pada dasarnya, mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan *IT* dapat menjadi alternatif dalam mencapai keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Sehingga Pembelajaran tidak hanya bersifat konvensional tetapi juga dapat diintegrasikan melalui *daring* (dalam jaringan). Melalui pemanfaatan *IT* di kelas menjadikan pembelajaran berdampak positif dan menarik. Hal ini sesuai dengan hasil riset oleh Septy Nurfadillah, dkk., yaitu penerapan produk media berbasis *IT* dalam pembelajaran di sekolah menghasilkan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa menjadi lebih baik jika dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang tanpa menggunakan sarana teknologi.⁷

Dalam kegiatan pembelajaran, pemanfaatan *IT* dapat berupa pemakaian *e-modul*. Namun realitanya, jika dilihat dari kondisi pada saat

⁵ Achmad Bagas Hariyadi dan Nunuk Hariyati, "Pentingnya Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Informasi terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan* 8, no. 4 (2020): 566.

⁶ Suci Prihatiningtyas dan Fatikhatus Nikmatus Sholihah, "Project Based Learning E-Module to Teach Straight-Motion Material for Prospective Physics Teachers," *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar* 8, no. 3 (2020): 225.

⁷ Septy Nurfadillah dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1," *Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 1 (2021): 155.

ini masih belum banyak yang memanfaatkan *e-modul* secara optimal. Studi awal yang dilakukan oleh Masda Kusuma menunjukkan bahwa guru masih menerapkan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran dan menggunakan buku paket/LKS dalam menyampaikan materi di kelas. Sehingga hal tersebut berdampak pada aktivitas siswa yang cenderung pasif dan berdampak pada menurunnya hasil belajar. Selain dari keterbatasan media yang ada, terkadang guru juga menggunakan media berupa *e-modul* yang bersumber dari internet, tetapi modul tersebut belum dilengkapi dengan gambar pendukung, audio, dan video pembelajaran. Oleh karena itu, dalam rangka mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, maka perlu dikembangkan media pembelajaran *e-modul* yang bersifat interaktif.⁸

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Bapak Imron Rosyadi, M.Pd.I selaku guru Al-Qur'an Hadits kelas IX di MTsN 5 Kediri didapati permasalahan bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat minim dan tidak bervariasi yaitu hanya menggunakan media *PowerPoint* dan buku ajar berupa teks yang terdapat dalam buku paket. Sehingga kendala yang ditemukan di lapangan adalah siswa kurang memahami materi bacaan *gharib*, hal ini terbukti dari hasil tes maju satu persatu ketika guru memerintahkan siswa untuk mengidentifikasi dan mempraktekkan bacaan *gharib*, ditemukan masih banyak siswa yang bacaannya tidak sesuai. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa

⁸ Aldi Masda Kusuma dan Purwo Mahardi, "Analisis Deskriptif terhadap Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Software Aplikasi Lectora Inspire," *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 7, no. 2 (2021): 2.

rendah. Dilihat dari hasil ulangan harian nilai rata-rata siswa banyak yang tidak mencapai KKM, hanya 6 sampai 10 siswa saja yang tuntas pada materi bacaan *gharib*. Sesuai dengan hasil wawancara tersebut, Bapak Imron Rosyadi mengatakan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Hasil wawancara dilakukan terhadap siswa kelas IX MTsN 5 Kediri yang menunjukkan bahwa saat pembelajaran siswa hanya menggunakan buku paket. Siswa juga mengatakan bahwa mereka sering merasa bosan saat belajar karena buku tersebut kebanyakan berupa teks. Selain itu, para siswa cenderung lebih tertarik dengan suatu hal yang berhubungan dengan teknologi, karena seru dan menyenangkan. Namun realitanya hal tersebut belum sepenuhnya diberikan oleh guru, yang diharapkan siswa saat ini adalah diterapkannya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berbasis teknologi.

Belajar tentang bacaan *gharib* membutuhkan media pembelajaran yang tepat ketika menyampaikan materi.⁹ Salah satu hal penting dalam belajar al-Qur'an adalah mempelajari ilmu tajwid dan *gharib*. Dengan mempelajarinya akan menghindarkan dari kesalahan dalam mengucapkan setiap kata dalam al-Qur'an. Jika melakukan kesalahan satu huruf, dapat menyebabkan salah tafsir terhadap keseluruhan ayat. Namun, selama ini materi bacaan *gharib* masih dianggap pelajaran yang sulit. Fakta ini tentu menjadi tantangan bagi guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran

⁹ Moh. Maqbul dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Al-Quran Hadits Berbasis E-Modul Melalui Sastra Puisi pada Materi Bacaan Gharib," *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 7, no. 2 (2021): 124–127.

agar siswa antusias mengikuti pelajaran. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang modern dan berbasis teknologi berupa *e-modul* interaktif di MTsN 5 Kediri.

Alasan peneliti melakukan penelitian di MTsN 5 Kediri dikarenakan untuk semua kelas dan lokasi sudah tersedia jaringan internet yang dapat mudah diakses oleh siapapun baik siswa maupun guru, dari sisi lokasi juga paling nyaman jika dibandingkan dengan MTsN yang lain karena areanya yang sangat hijau dan asri sehingga nyaman untuk belajar. Selain itu MTsN 5 Kediri, merupakan salah satu madrasah negeri yang berada di Kabupaten yang menjadi daya tarik bagi wali murid untuk mendaftarkan anaknya ke sekolah tersebut. Hal ini terbukti dari hasil wawancara dengan Bapak Siddiq Santosa selaku waka kurikulum yang menyatakan bahwa di MTsN 5 Kediri peserta didiknya mencapai 1193 dengan total 32 rombel. Namun, peneliti menemukan banyak siswa khususnya kelas IX-F yang belum paham mempelajari bacaan *gharib*. Penjelasan Bapak Imron Rosyadi membuktikan bahwa kebanyakan anak didiknya masih keliru dalam membaca al-Qur'an dan belum menguasai kaidah bacanya dengan benar. Selain itu banyak siswa yang kesulitan dengan bacaan *gharib* karena bacaan tersebut mempunyai kekhususan dan aturan tersendiri dalam membacanya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu adanya solusi yaitu dengan menghadirkan inovasi baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-modul* interaktif yang nantinya dapat disesuaikan dan digunakan

oleh siswa dalam kondisi pembelajaran luring maupun daring. Guru di MTsN 5 Kediri juga mengatakan bahwa para siswa diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah. Sehingga mereka akan mudah dalam mengakses *e-modul* tersebut.

Dalam membuat *e-modul* interaktif terdapat beberapa *software/aplikasi* yang bisa digunakan, seperti *Book Creator*, *Canva*, *PowerPoint*, *Lectora Inspire*, dan masih banyak lagi. Dari beberapa aplikasi tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan *Canva* sebagai aplikasi utama dalam mengembangkan *e-modul* interaktif. Aplikasi *Canva* dipilih karena memiliki banyak kelebihan diantaranya, tersedianya aplikasi atau *website*, kualitas *upload* gambar yang sangat baik, banyaknya elemen animasi dan *template*, serta adanya fitur *drag and drop* yang dapat memudahkan saat pengeditan.¹⁰

E-modul interaktif yang dikembangkan oleh peneliti yaitu menggunakan format PDF (*Portable Document Format*) dan diunggah ke *website Heyzine Flipbook*. *Heyzine flipbook* adalah situs *online* gratis yang mengubah PDF menjadi *flipbook* dengan memberikan efek buku elektronik yang setiap halamannya dapat dibuka layaknya sebuah buku cetak.

E-modul flipbook memiliki keunggulan yang berbeda dengan modul cetak. *E-modul* yang dikembangkan peneliti tidak hanya terdiri dari kata-kata atau gambar yang dapat membosankan atau sulit dipahami siswa,

¹⁰ Agum Taufan dkk., "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA," *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha* 11, no. 2 (2023): 135.

tetapi terdapat beberapa elemen menarik dimana setiap konten pembelajaran dikaitkan dengan *link navigasi* yang membuat siswa menggunakan program tersebut secara lebih interaktif, juga dilengkapi dengan adanya animasi, audio, video bacaan *gharib*, dan *quiz*. Unsur-unsur tersebut membuat tampilan *e-modul* menjadi lebih menarik sehingga siswa antusias untuk membaca dan mempelajarinya.¹¹ Selain itu, *Heyzine Flipbook* memungkinkan siswa dapat mengakses dengan mudah media *e-modul* kapan saja dan di mana saja dengan ponsel mereka.

Pengembangan *e-modul* telah dilakukan oleh Haeriyah, peneliti sebelumnya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *e-modul* Interaktif Berbantuan Aplikasi *Anyflip* pada Materi Lingkaran untuk Siswa SMP”. Penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan *e-modul* interaktif dapat menciptakan media pembelajaran yang efektif.¹² Penelitian lainnya telah dilakukan oleh Fitri Wahyuni dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Interaktif Menggunakan *Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran PAI”. Penelitian ini menyatakan bahwa *e-modul* interaktif berbasis *Smart Apps Creator* yang telah dirancang tersebut layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran PAI. Pada kedua penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan. Baik dari *software* yang digunakan, lokasi, metode dan materi yang dikembangkan.

¹¹ Muhammad Abror A, “Digital Flipbook Empowerment as A Development Means for History Learning Media,” *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 8, no. 2 (2020): 266.

¹² Haeriyah dan Heni Pujiastuti, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbantuan Aplikasi *Anyflip* pada Materi Lingkaran untuk Siswa SMP,” *Jurnal Primatika* 11, no. 1 (2022): 5–7.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti berupaya melakukan pengembangan *e-modul* Interaktif pada materi bacaan *gharib* kelas IX.

Melalui pengembangan *e-modul* interaktif ini diharapkan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan materi yang diterima siswa lebih realistis sehingga dapat menunjang pembelajaran al-Qur'an Hadits. *E-modul* interaktif dirancang semenarik mungkin, mudah dipahami, dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud akan mengadakan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Berbasis *E-Modul* Interaktif pada Materi Bacaan *Gharib* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX MTsN 5 Kediri".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berbasis *e-modul* interaktif pada materi bacaan *gharib* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX MTsN 5 Kediri?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berbasis *e-modul* interaktif pada materi bacaan *gharib* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX MTsN 5 Kediri?
3. Apakah media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berbasis *e-modul* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi bacaan *gharib* kelas IX MTsN 5 Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berbasis *e-modul* interaktif pada materi bacaan *gharib* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX MTsN 5 Kediri.
2. Untuk menguji kelayakan pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berbasis *e-modul* interaktif pada materi bacaan *gharib* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX MTsN 5 Kediri.
3. Untuk mengetahui media pembelajaran Al-Qur'an Hadits berbasis *e-modul* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bacaan *gharib* kelas IX MTsN 5 Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah:

1. Produk *e-modul* ini dirancang melalui *software Canva* kemudian dijadikan *e-book* dengan menggunakan *website Heyzine Flipbook*, dijadikan *link* dan dapat diakses oleh pengguna *e-modul* secara gratis;
2. *E-modul* yang dikembangkan merupakan panduan kegiatan belajar yang berupa teks materi, gambar pendukung, video bacaan, dan *quiz*;
3. *E-modul* interaktif berisi materi bacaan *gharib* untuk kelas IX MTs sesuai dengan KI dan KD;

4. Produk *E-modul* ini dapat digunakan di dalam maupun di luar proses pembelajaran;
5. *E-Modul* interaktif ini disusun menjadi produk media pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang bersifat semenarik mungkin dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan bagi guru untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Menggunakan media yang berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa. Pembelajaran juga lebih efektif karena tidak menyita waktu dalam mempersiapkan proyektor sehingga guru dengan mudah menjelaskan materi dan pemberian tugas kepada siswa.

2. Bagi Siswa

Dapat memudahkan siswa dalam memahami materi bacaan *gharib*, karena selain disajikan materi, di dalam media juga dilengkapi video bacaan *gharib* dan *quiz*. Dikembangkannya media ini dapat membuat proses pembelajaran lebih fleksibel, tidak terbatas ruang dan waktu. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang berbeda sehingga dapat menumbuhkan daya nalar yang kreatif dalam menggunakan media yang berbasis teknologi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai masukan atau referensi untuk dasar pengembangan media yang serupa dan dapat digunakan sebagai ide kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, kekurangan dan kelebihan yang ada pada penelitian dan pengembangan ini dapat dievaluasi, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kembali media sesuai perbaikan yang telah dilakukan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Media pembelajaran *e-modul* interaktif yang dikembangkan peneliti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik;
- b. Media pembelajaran *e-modul* interaktif membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan praktis dan mudah;
- c. Adanya media *e-modul* interaktif dapat memudahkan peserta didik dalam membaca dan memahami bacaan *gharib*;
- d. Di luar jam pembelajaran *e-modul* tetap dapat diakses. Sehingga dapat digunakan untuk mengulang dan mengingat materi bacaan *gharib* yang sudah dijelaskan guru.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis *e-modul* interaktif ini dilakukan di kelas IX-F MTsN 5 Kediri;

- b. Media pembelajaran *e-modul* interaktif hanya membahas materi bacaan *gharib*;
- c. *E-modul* hanya dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet;
- d. Penyajian di dalam media hanya berisi tentang ringkasan materi, video berdurasi pendek, dan evaluasi pembelajaran;
- e. Penelitian dan pengembangan ini hanya berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengukur tingkat hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media berbasis *e-modul* interaktif.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian tentang pengembangan media berbasis *e-modul* interaktif telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya:

Pertama, penelitian *RnD* yang dilakukan oleh Dea Febrista dan Efrizon pada tahun 2021 dengan judul “Pengembangan *e-Modul* Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Video”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa *e-modul* interaktif berbasis android dengan format *APK* yang dapat diaplikasikan pada *smartphone* android. Metode yang digunakan adalah *Design and Development* (D&D) metode Richey and Klein yang terdiri dari tiga tahapan yaitu *Planning* (perancangan), *Production* (memproduksi), dan *Evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian

menunjukkan bahwa validasi ahli materi I diperoleh nilai sebesar 92% dan validasi ahli materi II diperoleh sebesar 84% kategori “Sangat Valid” untuk digunakan. Validasi ahli media I diperoleh sebesar 83.07% dan validasi ahli media II diperoleh sebesar 93.84% kategori “Sangat Valid” untuk digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *e-modul* interaktif berbasis android yang dirancang menggunakan *software Smart Apps creator* dapat digunakan sebagai media pembelajaran.¹³

Kedua, penelitian *RnD* yang dilakukan oleh Rahayatul Hayanum, dkk. pada tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Modul* Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Exe-Learning*”. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana kemenarikan dan kelayakan produk yang dihasilkan dengan berbantuan aplikasi *exe-learning*. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE* dengan lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Namun, model pengembangan *ADDIE* yang dilakukan peneliti tidak sampai pada tahap implementasi dikarenakan peneliti memodifikasikan model pengembangan sesuai kebutuhan. Jadi, penelitian ini hanya sampai dilakukan pada tahap pengembangan *e-modul* interaktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan materi sebesar 92% kategori sangat layak, kelayakan media sebesar 91% kategori sangat layak, hasil angket respon lima guru kimia di SMA Negeri Langsa sebesar 95% kategori sangat menarik dan

¹³ Dea Febrista dan Efrizon, “Pengembangan e-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Vidio,” *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika* 9, no. 3 (2021).

hasil angket respon 15 peserta didik sebesar 98% kategori sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kimia *e-modul* interaktif kelas X semester I dengan berbantuan aplikasi *exe-learning* telah layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁴

Ketiga, penelitian *RnD* yang dilakukan oleh Haeriyah dan Heni Pujiastuti pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Modul* Interaktif Berbantuan Aplikasi *Anyflip* pada Materi Lingkaran untuk Siswa SMP”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *e-modul* interaktif berbantuan aplikasi *anyflip* pada materi lingkaran SMP dan guna mengetahui kevalidan serta keefektifan penggunaan *e-modul* pada saat pembelajaran daring. Model penelitian ini adalah 4-D. Namun, dalam pengembangannya hanya pada tahap 3-D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan media (*develop*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validitas ahli media yaitu sebesar 73% kategori cukup valid dan revisi secukupnya. Hasil akhir yang diperoleh dari ahli materi yaitu sebesar 86.25% dengan kategori valid dan tidak revisi. Hasil akhir uji coba produk diperoleh sebesar 77.75% dengan keterangan *e-modul* efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *E-modul* Interaktif berbantuan aplikasi *anyflip* telah efektif digunakan sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran daring.¹⁵

¹⁴ Rahayatul Hayanum, Ratih Permana Sari, dan Nurhafidhah, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Exe-Learning,” *Jurnal Penelitian Kimia dan Pendidikan Kimia* 5, no. 2 (2022).

¹⁵ Haeriyah dan Pujiastuti, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbantuan Aplikasi Anyflip pada Materi Lingkaran untuk Siswa SMP.”

Keempat, penelitian *RnD* yang dilakukan oleh Kadek Dwitya Arya Sujaya, dkk. pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Modul* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 5 Malang”. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan *e-modul* pembelajaran yang bersifat interaktif pada mata pelajaran Dasar Program Keahlian (DPK) jurusan DKV dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakannya yaitu *four-D*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan hasil uji materi telah valid dan sangat praktis yaitu sebesar 80.00% kategori valid dan dapat digunakan. Hasil uji praktikalitas sebesar 84.5% kategori sangat praktis dan dapat digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan *e-modul* interaktif yang diuji menggunakan uji 15ilcoxon dengan adanya hasil *positive rank* pada setiap siswa yang menggunakan modul.¹⁶

Kelima, penelitian *RnD* yang dilakukan oleh Devia Audina, dkk. pada tahun 2023 dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) untuk Memudahkan Siswa SD dalam Praktik Wudhu”. Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk membantu siswa kelas II SD dalam memahami materi tentang tata cara wudhu dan membantu guru dalam menyampaikan bahan ajar yang menarik dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design*

¹⁶ Kadek Dwitya Arya Sujaya, Admaja Dwi Herlambang, dan Tri Afirianto, “Pengembangan Media Pembelajaran e-Modul Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 5 Malang,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 7, no. 4 (2023).

& *Development* (D&D) dengan menggunakan model *ADDIE*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validitas ahli materi didapatkan presentase 98.44%, penilaian dari siswa diperoleh presentase 94.43% terjadi peningkatan dengan persentase 89.1% mengenai pemahaman siswa terhadap materi wudhu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *E-modul* interaktif ASYBEDU dapat memudahkan dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi wudhu.¹⁷

Tabel 1.1: Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

No	Nama Peneliti, Judul, dan tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Dea Febrista dan Efrizon, Pengembangan <i>e-Modul</i> Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI Teknik Audio Vidio, 2021.	Perolehan hasil validasi ahli materi I diperoleh nilai sebesar 92% dan validasi ahli materi II diperoleh sebesar 84% kategori “Sangat Valid” untuk digunakan. Validasi ahli media I diperoleh sebesar 83.07% dan validasi ahli media II diperoleh sebesar 93.84% kategori “Sangat Valid” untuk digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa <i>e-modul</i> interaktif berbasis android yang dirancang menggunakan <i>software Smart Apps creator</i> dapat digunakan sebagai media pembelajaran.	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang berbasis <i>e-modul</i> interaktif	<i>Software</i> yang digunakan, pemilihan materi, subjek yang dibahas dan lokasi yang diteliti. Penelitian sebelumnya menggunakan <i>software Smart Apps creator</i> , pemilihan materi Penerapan Rangkaian Elektronika untuk siswa Kelas XI Teknik Audio Vidio di SMKN 1 Ranah Ampek Hulu Tapan, sedangkan peneliti menggunakan <i>software Canva</i> , pemilihan materi Bacaan <i>Gharib</i> untuk siswa kelas IX MTsN 5 Kediri
2	Rahayatul Hayanum , dkk.,	Perolehan hasil kelayakan materi	Sama-sama mengembangkan	Aplikasi yang digunakan,

¹⁷ Devia Audina dkk., “Pengembangan E-Modul Interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) untuk Memudahkan Siswa SD dalam Praktik Wudhu,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023).

	<p>Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Modul</i> Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi <i>Exe-Learning</i>, 2022.</p>	<p>sebesar 92% kategori sangat layak, kelayakan media sebesar 91% kategori sangat layak, hasil angket respon 5 guru kimia di SMA Negeri Langsa sebesar 95% kategori sangat menarik dan hasil angket respon 15 peserta didik sebesar 98% kategori sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kimia <i>e-modul</i> interaktif kelas X semester I dengan menggunakan aplikasi <i>exe-learning</i> telah layak digunakan dalam proses pembelajaran.</p>	<p>media pembelajaran berbasis <i>e-modul</i> interaktif dan untuk mengetahui kelayakan media yang dihasilkan</p>	<p>pemilihan materi, subjek yang dibahas dan lokasi yang diteliti. Penelitian sebelumnya menggunakan aplikasi <i>Exe-Learning</i>, pemilihan materi Kimia untuk siswa Kelas X di SMAN Langsa, sedangkan peneliti menggunakan aplikasi <i>Canva</i>, pemilihan materi Al-Qur'an Hadits untuk siswa kelas IX MTsN 5 Kediri</p>
3	<p>Haeriyah dan Heni Pujiastuti, Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Modul</i> Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Anyflip</i> pada Materi Lingkaran untuk Siswa SMP, 2022.</p>	<p>Perolehan hasil uji validitas ahli media yaitu sebesar 73% kategori cukup valid dan revisi secukupnya. Hasil akhir yang diperoleh dari ahli materi yaitu sebesar 86.25% dengan kategori valid dan tidak revisi. Hasil akhir uji coba produk diperoleh sebesar 77.75% dengan keterangan <i>e-modul</i> efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa <i>E-modul</i> Interaktif berbantuan aplikasi <i>anyflip</i> telah efektif digunakan sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran</p>	<p>Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>e-modul</i> interaktif</p>	<p>Aplikasi yang digunakan, pemilihan materi, subjek yang dibahas dan lokasi yang diteliti. Penelitian sebelumnya menggunakan aplikasi <i>Anyflip</i>, pemilihan materi Lingkaran untuk siswa Kelas VIII SMP, sedangkan peneliti menggunakan aplikasi <i>Canva</i>, pemilihan materi Bacaan <i>Gharib</i> untuk siswa kelas IX MTs.</p>

		daring.		
4	Kadek Dwitya Arya Sujaya, dkk., Pengembangan Media Pembelajaran <i>e-Modul</i> Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMK Negeri 5 Malang, 2023.	Perolehan hasil uji materi menunjukkan bahwa materi valid dan sangat praktis yaitu sebesar 80.00% kategori valid dan dapat digunakan. Hasil uji praktikalitas sebesar 84.5% kategori sangat praktis dan dapat digunakan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perolehan hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan <i>e-modul</i> interaktif yang diuji menggunakan uji <i>wilcoxon</i> dengan adanya hasil <i>positive rank</i> pada setiap siswa yang menggunakan modul.	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran yang berbasis <i>e-modul</i> interaktif dan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan <i>e-modul</i> tersebut.	Pemilihan materi, subjek yang dibahas dan lokasi yang diteliti. Penelitian sebelumnya menggunakan materi Dasar Program Keahlian untuk siswa SMK Negeri 5 Malang, sedangkan peneliti menggunakan materi Bacaan <i>Gharib</i> untuk siswa kelas IX MTsN 5 Kediri
5	Devia Audina, dkk., Pengembangan <i>E-Modul</i> Interaktif ASYBEDU (Asyiknya Belajar Wudhu) untuk Memudahkan Siswa SD dalam Praktik Wudhu, 2023.	Perolehan hasil ahli materi didapatkan presentase 98.44%, penilaian dari siswa diperoleh presentase 94.43% terjadi peningkatan dengan persentase 89.1% mengenai pemahaman siswa terhadap materi wudhu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran <i>E-modul</i> interaktif ASYBEDU dapat memudahkan dan meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi wudhu.	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran <i>e-modul</i> interaktif dengan berbantuan <i>software Canva</i>	Pemilihan materi, subjek yang dibahas dan lokasi yang diteliti. Penelitian sebelumnya menggunakan materi PAI yaitu Wudhu untuk siswa Kelas II di SDN Tanjungsari 1, sedangkan peneliti menggunakan materi Bacaan <i>Gharib</i> untuk siswa kelas IX di MTsN 5 Kediri.

Dari beberapa penelitian yang dipaparkan pada tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berbasis *e-modul* interaktif juga

menggunakan pendekatan *RnD*. Para peneliti terdahulu melakukan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan situasi belajar yang interaktif dengan menghadirkan media berbasis teknologi. Namun, materi yang diangkat berbeda-beda. Terdapat materi Kimia, Matematika, PAI, dan lainnya. Pada penelitian ini, mengambil materi Al-Qur'an Hadits tentang materi bacaan *gharib* untuk kelas IX di MTsN 5 Kediri. Media pembelajaran yang dimaksud yaitu berbasis *e-modul* interaktif yang diharapkan dapat mengatasi masalah belajar yang terjadi pada peserta didik, yakni tentang kesulitan untuk memahami materi bacaan *gharib* dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

H. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses membuat, merancang, dan mengembangkan suatu produk yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran ke siswa sehingga dapat membuat kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Selain itu peserta didik juga lebih mudah dan cepat dalam memahami materi pelajaran.¹⁸ Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-modul* interaktif pada materi bacaan *gharib* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

¹⁸ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, 1 ed. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 69–70.

2. *E-Modul* Interaktif

Elektronik modul (*e-modul*) interaktif merupakan bahan pembelajaran mandiri yang disusun secara sistematis dan menarik yang disajikan dalam bentuk format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran di dalamnya ditautkan dengan *link* sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian animasi, audio, dan video pembelajaran untuk memperkaya pengalaman belajar, sehingga membuat peserta didik interaktif. Dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi (hubungan timbal balik) antara media dengan penggunanya.¹⁹ Adapun *e-modul* interaktif yang dikembangkan peneliti berisi materi bacaan *gharib*, video pembelajaran, dan *quiz*.

3. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan proses kegiatan belajar mengajar tentang bagaimana memahami dan menjelaskan makna dari Al-Qur'an Hadits serta mengeluarkan hukum-hukum yang terdapat di dalamnya agar tidak melakukan kesalahan dalam melaksanakan setiap perintah dan larangan yang terdapat dalam kedua pedoman hidup tersebut.²⁰ Adapun ruang lingkup materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah materi bacaan *gharib* kelas IX yang terdiri dari *Imalah*, *Isyham*, *Tashil*, *Naql*, dan *Mad/Qashr*.

¹⁹ Najuah, Pristi Suhendro Lukitoyo, dan Winna Wirianti, *Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya*, 1 ed. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 17.

²⁰ Muhammad Arief, "Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Qur'an Hadits" (Skripsi, Parepare, Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2021), 39.

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan tingkat berhasilnya peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk hasil tes. Dengan kata lain, kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan yang dimaksud meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.²¹ Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diteliti hanya mencakup aspek kognitif dengan menggunakan alat ukur tes yakni tes uji kelompok besar karena pada aspek kognitif berhubungan langsung dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi.

²¹ Homroul Fauhah dan Brilian Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 9, no. 2 (2021): 327.