

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang telah Direvisi

Berdasarkan pemaparan pada rumusan masalah, diperoleh poin-poin yang menjadi tujuan dari pengembangan media *e-modul* interaktif yaitu sebagai berikut:

##### 1. 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

Media pembelajaran *e-modul* interaktif yang dikembangkan harus memiliki kualitas yang baik. Kualitas tersebut tentunya melewati beberapa tahapan pengembangan. Media pembelajaran yang berkualitas akan membawa hasil yang memuaskan. Oleh karena itu agar pemilihan media pembelajaran yang digunakan tepat, maka terdapat beberapa kriteria dalam memilihnya. Ramli mengemukakan beberapa diantaranya adalah: a) tujuan pembelajaran; b) kelayakan sebuah media; c) peserta didik; d) ketersediaan; d) kualitas teknis; e) biaya pengadaan; f) fleksibilitas; g) kemampuan orang dalam menggunakan media; h) alokasi waktu.<sup>81</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran *e-modul* interaktif, dapat

---

<sup>81</sup> Muhammad Ramli, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, 1 ed. (Kalimantan: IAIN Antasari Press, 2012), 11–12.

terbukti dengan kriteria yang telah peneliti jabarkan sebelumnya, berikut merupakan penjelasan korelasi kriteria pemilihan media yang tepat dengan media pembelajaran *e-modul* interaktif:

- a) *E-modul* interaktif ini memiliki tujuan pembelajaran yaitu untuk menjelaskan, mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan menganalisis bacaan *gharib* (*Imalah, Isymam, Tashil, Naql, Mad/Qashr*) dalam al-Qur'an;
- b) *E-modul* interaktif sudah terbukti kelayakannya, yaitu telah divalidasi oleh para validator ahli dan diujicobakan kepada peserta didik;
- c) *E-modul* interaktif telah disesuaikan dengan tingkat kompetensi peserta didik dengan memilih desain yang sesuai, warna yang menarik, dan isi materi yang lengkap;
- d) *Link* media *e-modul* interaktif dapat tersedia kapan saja dan diakses oleh pengguna secara gratis;
- e) Kualitas teknis *e-modul* interaktif telah diuji kelayakan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. *E-modul* interaktif juga telah melewati tahapan revisi sampai media tersebut benar-benar layak diimplementasikan;
- f) Biaya pengadaan disesuaikan dengan kualitas dari *e-modul* interaktif itu sendiri;
- g) Penggunaan *e-modul* interaktif ini sangat mudah digunakan oleh siapa saja karena di dalamnya sudah dilengkapi menu petunjuk dalam menggunakan media tersebut;

- h) Penggunaan media pembelajaran *e-modul* interaktif tidak terbatas dengan alokasi waktu, artinya dapat digunakan kapan saja. *Link* media tersebut juga tidak akan *expired*.

Prosedur penelitian dan pengembangan pada media *e-modul* interaktif ini menggunakan metode *Research and Development*. Model penelitian yang digunakan yaitu *ADDIE* yang meliputi 5 langkah (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Tahap yang pertama yaitu *analysis* (analisis) dimulai dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Tahap yang kedua adalah *design* (perancangan) yaitu tahap penentuan media yang akan digunakan, pembuatan *story board*, dan desain media sebagai rancangan sebelum dikembangkan. Tahap yang ketiga adalah *development* (pengembangan) yaitu setelah *e-modul* interaktif dikembangkan melalui *software Canva* dan *Heyzine Flipbook*, maka selanjutnya dilakukan validasi yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menghasilkan berbagai masukan melalui angket. Selanjutnya, berdasarkan masukan-masukan yang telah diberikan, dilakukan revisi perbaikan untuk menyempurnakan produk *e-modul* interaktif tersebut. Tahap yang keempat adalah *implementation* (implementasi) yakni tahap uji coba produk yang telah dikembangkan ke dalam situasi belajar di kelas. Dalam tahap ini berisi uji coba sebanyak dua kali yaitu uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar. Terakhir yaitu *evaluation* (evaluasi) merupakan tahap

mengevaluasi media untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media yang telah dikembangkan sehingga media dapat disempurnakan.

Produk pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah *e-modul* interaktif di kelas IX semester genap MTsN 5 Kediri. Konten pada *e-modul* ini terbagi ke dalam enam menu. Menu pertama disajikan petunjuk penggunaan dalam mengoperasikan *e-modul*. Menu kedua berisi rincian Kompetensi Dasar yang ingin dicapai pada pembelajaran menggunakan *e-modul* interaktif. Menu ketiga berisi peta konsep yang membahas materi-materi bacaan *gharib* kelas IX MTs. Materi tersebut meliputi *imalah*, *isymam*, *tashil*, *naql*, dan *mad/qashr*. Menu keempat berisi video pembelajaran yakni disajikan video cara melafalkan bacaan *gharib imalah*, *isymam*, *tashil*, *naql*, dan *mad/qashr*. Menu kelima adalah *quiz* yang berisi sebuah *link* untuk menuju ke halaman *website quizizz* dengan disajikan 10 soal pilihan ganda. Menu terakhir adalah profil pengembang media yaitu menampilkan data diri dan foto dari pengembang *e-modul* interaktif. *E-modul* ini memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut:

- a. Produk *e-modul* dirancang melalui *software Canva* kemudian dijadikan *e-book* dengan menggunakan *website Heyzine Flipbook*, dijadikan *link* dan dapat diakses oleh pengguna *e-modul* secara gratis;
- b. *E-modul* yang dikembangkan merupakan panduan kegiatan belajar yang berupa teks materi, video pembelajaran, dan *quiz*;

- c. *E-modul* interaktif berisi materi bacaan gharib untuk kelas IX MTs sesuai dengan KI dan KD;
- d. Produk *E-modul* dapat digunakan di dalam maupun di luar proses pembelajaran;
- e. *E-Modul* interaktif disusun menjadi produk media pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang bersifat semenarik mungkin dengan disusun mempertimbangkan tata letak, proporsional, pilihan warna, dan gambar ilustrasi serta disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Kelemahan *e-modul* interaktif ini adalah pada proses penggunaan jaringan internet ketika mengakses media yang dimana jika menggunakan jaringan *WiFi*, *e-modul* akan cukup lama terbuka, tetapi jika menggunakan data seluler *e-modul* akan cepat terbuka. Kekurangan lainnya yaitu pada tombol *mute* dan *unmute* suara latar hanya berlaku pada halaman yang sedang dibuka. Jadi, jika ingin menjalankan video pembelajaran atau tidak ingin adanya suara latar, maka harus menekan tombol *unmute* terlebih dahulu, hal ini cukup merepotkan bagi peserta didik yang lebih suka belajar dengan suasana hening, sedangkan kelebihan *e-modul* interaktif ini adalah tampilan *e-modul* yang menarik, tersedia berbagai macam komponen yaitu gambar ilustrasi, video pembelajaran, dan teks materi yang lengkap sehingga dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi bacaan *gharib* secara mandiri dan membantu guru dalam kegiatan

belajar mengajar, serta praktis untuk digunakan dimanapun dan kapanpun.

## **2. 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**

Menurut Mais yang dikutip oleh Saski, dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran diperlukan kriteria kelayakan media. Terdapat tiga kriteria kelayakan media pembelajaran, diantaranya adalah: a) kualitas praktis didasarkan pada kemudahan dalam menyampaikan materi dengan menggunakan/mengoperasikan media; b) kelayakan teknis merupakan kemampuan media yang berkaitan dengan kualitas media. Beberapa faktor dalam menentukan keefektifan seperti keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dalam memberikan kejelasan informasi. Media pembelajaran dikatakan layak apabila dapat memberikan informasi yang cukup bagi pengguna; c) kelayakan biaya pada media pembelajaran, terletak pada efisiensi dan keefektifan proses pembelajaran dengan menggunakan biaya yang dapat menghemat.<sup>82</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, kelayakan media *e-modul* interaktif ini diperoleh dari data uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media *e-*

---

<sup>82</sup> Hamudiana Saski dan Sudarwanto, "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran," 1120.

*modul* interaktif memperoleh presentase nilai sebesar 88% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” dengan saran perbaikan berupa pertimbangan instrumen dan gambar pendukung yang terlalu besar. Penilaian dari ahli materi memperoleh nilai sebesar 96% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” tanpa adanya revisi. Penilaian dari ahli bahasa diperoleh nilai sebesar 97.33% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” dengan saran dan perbaikan yang berupa menyesuaikan istilah dan perbaikan *link* navigasi pada konten contoh bacaan.

Sebagaimana yang dilakukan oleh Manzil, dkk., dalam penelitian dan pengembangannya menyatakan bahwa produk yang dihasilkan berupa *e-modul* interaktif *heyzine flipbook* berbasis *scientific* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dipaparkan menjadi beberapa poin yaitu, skor uji validitas oleh ahli materi diperoleh rata-rata nilai 93% dengan kriteria sangat valid, dapat digunakan dan tanpa adanya revisi. Skor uji validitas oleh ahli media diperoleh rata-rata nilai 75% dengan kriteria cukup valid, dapat digunakan dengan revisi kecil. Skor validitas oleh guru diperoleh rata-rata nilai 98% dengan kriteria sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi. Sehingga dapat disimpulkan *e-modul* yang dikembangkan oleh Manzil dkk. sangat valid dan layak diperuntukkan sebagai salah satu bahan ajar IPA pada materi siklus air.<sup>83</sup>

---

<sup>83</sup> Emilda Farkhiatul Manzil, Sukamti, dan M. Anas Thohir, “Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 31, no. 2 (2022): 122–23.

Selain uji kelayakan oleh para validator ahli, media *e-modul* interaktif ini juga diuji kelayakan penggunaannya berdasarkan hasil angket respon uji coba kelompok kecil yang berjumlah enam orang peserta didik dan kelompok besar dengan jumlah 30 orang peserta didik. Di dalam angket tersebut berisi 15 butir pernyataan. Secara keseluruhan media *e-modul* interaktif yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan respon yang baik dari peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata yang didapatkan dimana kelompok kecil diperoleh hasil presentase sebesar 94% dengan kategori “Sangat Layak”, kemudian untuk kelompok besar diperoleh hasil presentase sebesar 96% dengan kategori “Sangat Layak”.

Menurut Arikunto pembagian kategori kelayakan dibagi menjadi lima, yang menyatakan bahwa presentase 81%-100% dikategorikan sangat layak, 61%-80% dikategorikan layak, 41%-60% dikategorikan cukup layak, 21%-40% dikategorikan kurang layak, dan <21% dikategorikan sangat kurang layak.<sup>84</sup> Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dinyatakan bahwa hasil analisis mendapatkan presentase diatas 80%, jadi dapat dikatakan bahwa penerapan media *e-modul* interaktif telah layak diterapkan dalam materi bacaan *gharib* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik agar lebih maksimal.

Sebagaimana penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Marisha menyatakan bahwa uji kelayakan produk yang dihasilkan

---

<sup>84</sup> Septiyanti Puti dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality pada Materi Perakitan Komputer Kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Gorontalo,” *Journal of Information Technology Education* 3, no. 1 (2023): 82.



yaitu berupa *e-modul* interaktif berbasis *flipbook* dilakukan uji coba terhadap kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan skor rata-rata pada uji coba kecil dan skala besar mengalami peningkatan dimana skor pada skala kecil diperoleh rata-rata sebesar 80%, kemudian pada skala besar diperoleh rata-rata sebesar 81%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *e-modul* interaktif berbasis *flipbook* tersebut baik untuk digunakan sebagai pendukung pembelajaran.<sup>85</sup>

### **3. 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**

Menurut Arifin yang dikutip oleh Siregar, dkk., evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam pendidikan. Salah satu metode evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan melakukan *pre-test* dan *post-test*. Senada dengan pendapat Azim dan Khan yang dikutip oleh Siregar, dkk., bahwa *pre-test* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran dimulai untuk mendiagnosa kemampuan awal dan kesiapan peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang akan diajarkan. Sementara itu, *post-test* dilakukan setelah kegiatan pembelajaran satu bab/semester selesai untuk mengukur tingkat penguasaan dan pemahaman peserta didik terhadap

---

<sup>85</sup> Marisha Ayuardini, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi," *Faktor Exacta* 15, no. 4 (2022): 268–69.

materi pelajaran. Oleh karena itu *pre-test* dan *post-test* sangat tepat digunakan dalam evaluasi pembelajaran.<sup>86</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti melakukan evaluasi pembelajaran pada materi bacaan *gharib* dengan menggunakan hasil uji kelompok besar, dimana dilakukan oleh 30 peserta didik kelas IX-F dengan jumlah 20 butir soal pilihan ganda. Soal *pre-test* diberikan kepada peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran. Dapat diketahui bahwa nilai rata-rata sebelum menggunakan *e-modul* interaktif adalah 57.67% dimana nilai tersebut tidak mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Kemudian setelah *e-modul* interaktif diterapkan, peserta didik uji kelompok besar diberikan soal diperoleh rata-rata nilai 89.5%. Dari nilai tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji *N-Gain*. Teknik ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar. Berdasarkan hasil dari *N-Gain Score* pada tabel 4.16 nilai *mean*/rata-rata diperoleh hasil 0.7632 berada dalam rentang nilai  $g > 0.7$  yang termasuk dalam kriteria “Tinggi” dan dapat diartikan bahwa efektivitas yang diperoleh tinggi. Selanjutnya untuk *N-Gain* Persen nilai *mean* diperoleh hasil 76.31% dapat dinyatakan kategori tafsiran efektivitas nilai ini lebih besar dari 76% sehingga termasuk dalam kategori “Efektif”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik ketika tidak

---

<sup>86</sup> Tiur Malasasari Siregar dkk., “Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran di SMA Swasta Cahaya Medan,” *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 3, no. 1 (2023): 396–97.

menggunakan media dengan setelah menggunakan media *e-modul* interaktif.

Peningkatan hasil belajar ini sesuai dengan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Yanuar dan Aditya terhadap produk yang dihasilkannya yaitu berupa *e-modul* interaktif berbasis *project based learning*. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pre-test* peserta didik dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 63.88 dan hasil *post-test* diperoleh nilai rata-rata 92.22. Dapat disimpulkan dengan menggunakan *platform Courseify* dapat meningkatkan rata-rata sebesar 28.34.<sup>87</sup> Penelitian oleh Dewi Virdaus juga menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IX telah mengalami peningkatan dengan adanya bantuan media audio visual.<sup>88</sup>

## **B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Media *e-modul* interaktif pada materi bacaan *gharib* kelas IX MTs, setelah memperoleh beragam saran dan masukan supaya produk yang dikembangkan dapat dimanfaatkan secara optimal yaitu, sebagai berikut:

---

<sup>87</sup> Yanuar Andi Rahman dan Aditya Prapanca, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Semen Gresik," *Jurnal Information Technology and Education* 8, no. 2 (2023): 102.

<sup>88</sup> Dewi Virdaus, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX MTs Negeri 5 Jombang Melalui Sharing dan Media Audio Visual," *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 3, no. 1 (2023): 68–70.

- a. Pada penggunaan media *e-modul* sebaiknya dilakukan persiapan terlebih dahulu mengenai pengenalan *e-modul* dan apa saja yang tertera di dalamnya sehingga pengguna tidak mengalami kesulitan dalam pengoperasiannya. Terutama pengenalan pada guru dan siswa sebagai pengguna sebelum *e-modul* interaktif diterapkan sebagai media ketika proses pembelajaran.
  - b. Media *e-modul* interaktif pada materi bacaan *gharib* kelas IX MTs ini tentu mempunyai kekurangan dan keterbatasan. Oleh sebab itu dalam penggunaan media sebaiknya didukung oleh sumber belajar lain yang relevan dengan materi pelajaran.
  - c. Pengembangan media *e-modul* interaktif juga dapat dilakukan pada mata pelajaran dan materi lain yang disesuaikan dengan kebutuhan pada masing-masing sekolah/madrasah.
  - d. Pengembangan media *e-modul* interaktif dapat dirancang dengan menggunakan aplikasi maupun *website* yang selain digunakan oleh peneliti seperti *autoCAD*, *adobe photoshop express*, *Lectora Inspire* dan aplikasi desain grafis lainnya. *Website* untuk desain *flipbook* juga banyak yang dapat digunakan selain yang dipakai oleh pengembang, seperti *flip PDF plus pro*, *BalikHTML5*, *Yumpu*, *Joomag*, *AnyFlip* dan *website* pembuat *flipbook* lainnya.
2. Saran Desiminasi Produk

Produk pengembangan berupa media *e-modul* interaktif ini tidak melakukan tahap desiminasi produk, tetapi jika dikehendaki dapat disarankan untuk disebarakan setelah mendapatkan HKI (Hak

Kekayaan Intelektual). Selanjutnya produk bisa disebarakan ke sekolah-sekolah lain dengan menggunakan media sosial maupun diunggah di *website* agar bisa *download*. Adanya desiminasi produk ini diharapkan dikemudian hari produk dapat diproduksi secara besar untuk kemudian dapat digunakan pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

### 3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan, maka dapat disarankan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media *e-modul* interaktif pada materi bacaan *gharib* dapat ditambahkan materi-materi secara lebih detail dan menambahkan gambar pendukung yang tidak terdapat pada produk agar terlihat lebih sesuai, bervariasi dan menarik.
- b. Pengembangan selanjutnya akan dilakukan pada materi yang lebih luas lagi dan dengan beragam inovasi agar produk bisa mengikuti perkembangan keilmuan.
- c. Pengembangan media *e-modul* interaktif ini juga akan dikembangkan selanjutnya pada mata pelajaran yang lain baik di kelas awal maupun di kelas tinggi.