

## BAB IV

### HASIL

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran SKI menggunakan modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin. Model pengembangan penelitian yang digunakan adalah ADDIE dengan lima tahapan yakni:

##### 1. *Analyze* (analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dari pengembangan penelitian. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan, kurikulum dan peserta didik. Berikut ini adalah analisis yang dilakukan peneliti:

##### a. Analisis kebutuhan

Hasil dari analisis kebutuhan ialah meski sekolah telah menyediakan fasilitas pendukung dalam belajar yang cukup memadai seperti Wi-Fi, LCD, Lab Komputer, bahkan peserta didik diperbolehkan membawa smartpone jika memang diperlukan untuk belajar. Namun guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut dengan baik sehingga pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini juga disampaikan oleh guru-guru SKI di MTsN 5 Kediri:

Selama pembelajaran saya hanya menggunakan metode inkuiri yang hanya memakai buku LKS. Anak-anak saya kasih permasalahan kemudian dicari jawaban nya dan dipresentasikan di depan kelas. Selain itu saya juga memberikan soal kemudian anak-anak mengerjakan soal tersebut. Kalau hanya menggunakan metode ceramah, anak-anak banyak yang ramai dan tidak mendengarkan penjelasan guru. Anak-anak kalau disuruh

mengerjakan soal sangat antusias, apalagi kalau berbentuk game. Kadang siswa juga mengalami kejenuhan karena saya hanya menggunakan metode itu-itu saja.<sup>59</sup>

Selama kegiatan pembelajaran kurang lebih saya sama seperti guru SKI lainnya. Saya cukup memberikan permasalahan kemudian anak-anak saya berikan permasalahan lalu di diskusikan dan di presentasikan ke depan kelas. Anak-anak zaman sekarang kalau hanya di ceramah i kalau tidak mengantuk ya ramai sendiri. Saya juga belum pernah menggunakan media sama sekali, kalau sekiranya anak-anak mulai kelihatan ada yang mengantuk dan ramai saya berikan *ice breaking* sederhana seperti tepuk tunggal. Nanti yang tidak fokus saya suruh maju kedepan nyanyi lagu daerah.<sup>60</sup>

Dalam pembelajaran SKI saya sering memberikan soal untuk dikerjakan anak-anak. Sesekali memberikan penjelasan jika ada yang bertanya tentang materi yang diajarkan. Saya juga belum pernah menggunakan media pembelajaran yang berbentuk digital karena keterbatasan waktu untuk media.<sup>61</sup>

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pembelajaran yang sedang berlangsung masih monoton dan membutuhkan hal-hal baru. Tidak sedikit dari peserta didik mengalami kejenuhan baik mengantuk ataupun ramai dengan temannya. Dapat dikatakan bahwa siswa kurang tertarik dengan buku yang ada dan membutuhkan buku penunjang yang lebih kreatif dan inovatif agar suasana pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan begitu media pembelajaran modul digital interaktif dapat menjadi solusi karena dilengkapi dengan video perjuangan khalifah yang dapat memberikan suasana baru selama pembelajaran.

---

<sup>59</sup> Wawancara dengan Sultonah guru SKI MTsN 5 Kediri pada tanggal 25 Oktober 2024

<sup>60</sup> Wawancara dengan Arina Zahara guru SKI MTsN 5 Kediri pada tanggal 25 Oktober 2024

<sup>61</sup> Wawancara dengan Muhammad Ansori guru SKI MTsN 5 Kediri pada tanggal 25 Oktober 2024

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum berguna untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di MTsN 5 Kediri yakni kurikulum merdeka. Yang mencakup capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP) serta mengetahui materi-materi yang terdapat di semester dua di kelas VII. Berikut ini capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran kelas VII semester genap materi khulafaur rasyidin.

**Tabel 4.1** CP dan TP kelas VII Mata Pelajaran SKI

<p><b>Capaian Pembelajaran:</b> Menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa khulafaur rasyidin sebagai inspirasi dalam menerapkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pendapat di kehidupan masa kini dan masa depan.</p>
<p><b>Tujuan Pembelajaran:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan kemampuan dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah.</li> <li>2. Meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.</li> </ol>

Berdasarkan analisis diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa terdapat tujuan pembelajaran yang belum tercapai yaitu peserta didik belum mampu mengembangkan kemampuan mengambil ibrah dari peristiwa bersejarah. Sehingga hasil belajar siswa mengalami penurunan karena tidak adanya video atau media visual yang menggambarkan peristiwa tersebut. Dalam hal ini, siswa kesulitan untuk memahami konteks sejarah secara lebih mendalam dan merasakan dampak langsung dari peristiwa yang dipelajari.

Dengan kata lain, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal, diperlukan upaya untuk memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, termasuk penggunaan

video sejarah yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukan peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran digital agar semua tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

c. Analisis peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan melalui wawancara dengan guru SKI dan siswa sekaligus menggunakan teknik pengumpulan data observasi. Karakteristik peserta didik tentu berbeda-beda pada saat memahami materi, sehingga peserta didik yang aktif akan mendominasi kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui terkait informasi pentingnya pengembangan media pembelajaran dan karakteristik peserta didik selama proses pembelajaran, peneliti melakukan wawancara kepada salah satu siswa. Ia menyampaikan hal-hal seperti berikut:

Di dalam kelas, saat pembelajaran SKI saya merasa bosan dan mengantuk ketika waktunya materi sejarah. Selain itu, metode yang dipakai oleh guru adalah metode ceramah dan sering mengerjakan soal. Kami sangat berharap kalau ada buku yang lebih menarik dengan banyak gambarnya atau ada soal-soal yang berbasis *game* yang bisa meningkatkan semangat kami untuk belajar dan tidak mudah bosan.<sup>62</sup>

Saat pembelajaran SKI saya sering merasa jenuh karena hanya mengerjakan soal dan diskusi saja. Tidak ada hal-hal yang baru seperti menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Guru hanya menggunakan LKS dan paket saja, jadi mudah bosan.<sup>63</sup>

Pembelajaran SKI tanpa media pembelajaran terasa sedikit membosankan. Kami hanya belajar dari buku teks dan catatan guru, jadi kadang saya merasa kesulitan untuk memahami materi.

---

<sup>62</sup> Wawancara dengan Niluh Adien Nazila siswi MTsN 5 Kediri pada tanggal 24 Oktober 2024.

<sup>63</sup> Wawancara dengan Dimas Krishna Mukti siswa MTsN 5 Kediri pada tanggal 24 Oktober 2024

Seandainya ada gambar, video, atau bahkan peta yang memperjelas peristiwa sejarah yang dibahas, pasti akan lebih mudah dipahami.<sup>64</sup>

Saya merasa sulit karena selama ini guru hanya menggunakan metode inkuiri, yang lebih banyak tanya jawab. Meskipun saya bisa mencari jawaban sendiri, tapi saya sering kebingungan ketika harus membayangkan peristiwa-peristiwa sejarah yang sudah lama terjadi. Kalau ada video, saya bisa lebih mudah memahami dan membayangkan kejadian-kejadian tersebut.<sup>65</sup>

Hasil belajar saya menurun dan sering mengantuk karena pembelajaran sejarah hanya menggunakan metode inkuiri. Guru sering mengajak kita diskusi, tapi kadang saya merasa tidak cukup paham dengan topik yang dibahas. Saya lebih suka kalau ada video yang menunjukkan peristiwa sejarah secara langsung, karena itu membantu saya lebih memahami.<sup>66</sup>

Bagi sebagian besar peserta didik, mata pelajaran SKI sering kali dianggap kurang menarik dan membuat mereka mudah mengantuk. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan minimnya kreativitas guru dalam berinteraksi dengan siswa selama kegiatan belajar mengajar di kelas.<sup>67</sup>

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan buku yang menarik dan inovatif serta dilengkapi dengan soal berbasis game supaya tidak mudah mengantuk dan tidak mudah bosan. Dengan begitu, modul digital interaktif sangat cocok untuk dikembangkan dalam pembelajaran ini pada materi khulafaur rasyidin.

---

<sup>64</sup> Wawancara Irfan Ahmad Afandi siswa MTsN 5 Kediri pada tanggal 24 Oktober 2024.

<sup>65</sup> Wawancara dengan Nayla Saraswati siswi MTsN 5 Kediri pada tanggal 24 Oktober 2024.

<sup>66</sup> Wawancara dengan Devis Aidan Ali Pranata siswa MTsN 5 Kediri pada tanggal 24 Oktober 2024.

<sup>67</sup> Dwi Muthia Ridha Lubis, Elawati Manik, Mardianto dan Nirwana Anas, "Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", *Islamic Education* Vol. 1 (Oktober 2021), 68.

## 2. *Design* (perencanaan)

Setelah menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, langkah berikutnya yang akan dilakukan oleh peneliti adalah merencanakan pengembangan media pembelajaran. Berikut tahapannya:

- a. Menentukan media: setelah tahap analisis yang dilakukan peneliti, maka peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran modul digital interaktif pada mata pelajaran SKI materi khulafaur rasyidin.
- b. Membuat desain media: platform yang digunakan peneliti dalam membuat desain media adalah *Canva*.
- c. Membuat *story board*: untuk membuat konsep dari media yang akan dikembangkan maka peneliti harus menyusun *story board*.

**Tabel 4.2** *Story Board* Modul Digital Interaktif

Menu	Sketsa
Halaman Muka	Judul materi khulafaur rasyidin
Menu Utama	
	Profil      CP, TP      Materi      Evaluasi
Quiz	1) Benar atau salah 2) Teka-teki silang

## 3. *Develop* (pengembangan)

Setelah melalui tahap analisis dan perencanaan, maka tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pada tahapan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran modul digital interaktif serta validasi kepada validator. Komponen-komponen media pembelajaran modul digital interaktif yakni sebagai berikut:

a. Halaman awal

Pada halaman awal ini menampilkan menu-menu yang ada pada *web* media pembelajaran

**Gambar 4.1** Menu Pada Media Pembelajaran Modul Digital Interaktif



Pada awal media pembelajaran modul digital akan muncul menu profil pengembang, CP&TP, materi serta evaluasi. Menu-menu tersebut dapat di klik dan akan mengarah pada isi yang ada di setiap menu.

b. Halaman menu utama

Pada halaman menu utama terdapat sejumlah menu yang terdiri dari profil peneliti, materi khulafaur rasyidin yang berisi biografi dan prestasi dari keempat khalifah, video singkat kisah khulafaur rasyidin dan lagu yang berkaitan dengan khulafaur rasyidin serta kuis.

**Gambar 4.2** Tampilan Menu Profil Pengembang



Tampilan menu profil pengembang berisikan biodata penulis yang terdiri dari nama lengkap, nomor induk mahasiswa (NIM), *email*, program studi dan fakultas.

**Gambar 4.3** Tampilan Menu Materi



Tampilan menu materi berisikan nama serta gambar dari masing-masing khalifah mulai dari abu bakar ash-shidiq, utsman bin affan, umar bin khattab dan ali bin abi thalib. Masing-masing gambar tersebut bisa di klik untuk melihat materi.

**Gambar 4.4** Tampilan Menu Materi pada Setiap Khalifah



Tampilan menu materi pada setiap khalifah terdiri dari biografi, prestasi dan dilengkapi dengan video sebagai penguat materi. Masing-masing gambar tersebut bisa di klik untuk melihat isi materi.

**Gambar 4.5** Tampilan Materi Biografi Setiap Khalifah



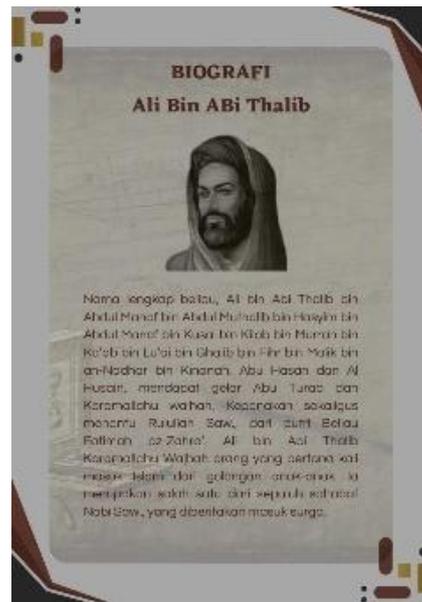
Abu Bakar Ash-Shidiq



Utsman Bin Affan



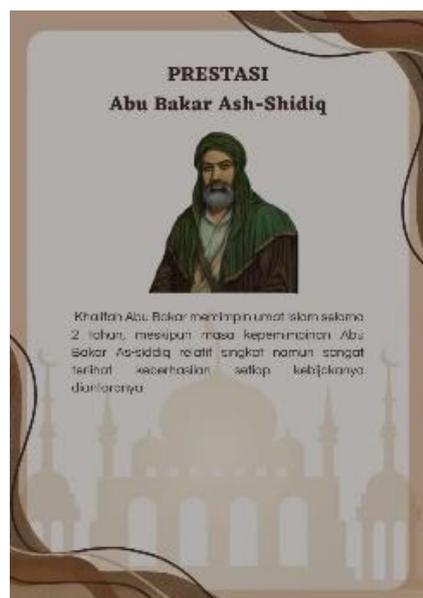
Umar Bin Khattab



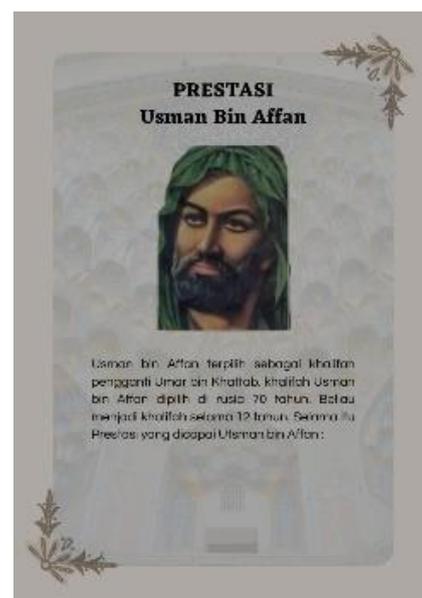
Ali Bin Abi Thalib

Tampilan isi materi pada bagian biografi setiap khalifah seperti gambar diatas. Pada setiap khalifah berisi 2-4 lembar, gambar diatas merupakan lembar awal di setiap materi biografi khulafaur rasyidin.

Gambar 4.6 Tampilan Materi Prestasi Setiap Khalifah



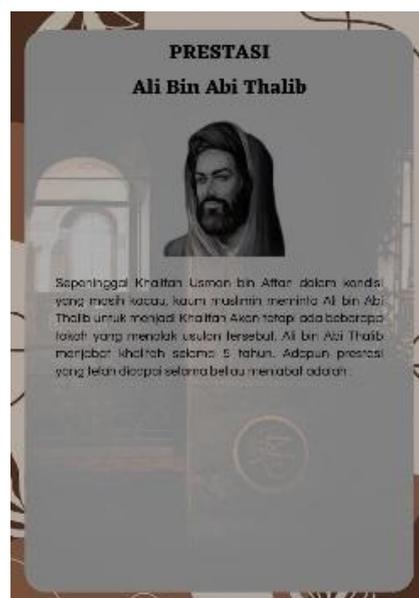
Abu Bakar Ash-Shidiq



Utsman Bin Affan



Umar Bin Khattab



Ali Bin Abi Thalib

Tampilan isi materi pada bagian prestasi setiap khalifah seperti gambar diatas. Pada setiap khalifah berisi 2-4 lembar, gambar diatas merupakan lembar awal di setiap materi prestasi khulafaur rasyidin.

**Gambar 4.7** Tampilan Materi Video Setiap Khalifah



Abu Bakar Ash-Shidiq



Utsman Bin Affan



Umar Bin Khattab



Ali Bin Abi Thalib

Tampilan video pada menu materi setiap khalifah yang terletak dibawah tombol prestasi. Masing-masing video menjelaskan sejarah singkat tentang setiap khalifah.

**Gambar 4.8** Tampilan Menu Kuis



Tampilan menu kuis terdiri dari dua kuis berbasis *game*. Kuis pertama yakni benar atau salah yang berisikan 10 soal, sedangkan kuis kedua yakni teka-teki silang yang berisikan 10 soal dengan karakteristik soal HOTS.

Gambar 4.9 Tampilan Kuis



Benar atau salah

Teka teki silang

Tampilan kuis ada dua macam yakni kuis benar atau salah dan kuis teka teki silang. Kuis tersebut dapat digunakan setelah penjelasan materi selesai. Masing-masing kuis berisikan 10 soal, untuk kuis benar atau salah soalnya berupa pernyataan. Sedangkan kuis teka teki silang berupa soal *essay* dengan jawaban singkat.

Dari validasi ahli materi, ahli media serta respon peserta didik diperoleh data uji coba. Uji coba kelompok kecil serta besar dilakukan ketika media sudah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media oleh Ibu Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd selaku dosen media di IAIN Kediri. Sedangkan validasi ahli materi I oleh dosen IAIN Kediri Bapak Dr. Kadi M.Pd.I dan validasi ahli materi II oleh guru pengampu mata pelajaran SKI di MTsN 5 Kediri Ibu Sultonah M.Pd.

## a. Hasil validasi ahli materi I

**Tabel 4.3** Data Kuantitatif Validasi Ahli Materi I

No	Pernyataan	Skor	Tingkat Kevalidan/Kelayakan
1	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	5	Sangat layak
2	Kesesuaian materi dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur	5	Sangat Layak
3	Kebenaran substansi materi	5	Sangat layak
4	Kesesuaian konsep modul digital dengan materi yang disajikan	5	Sangat layak
5	Kesesuaian video pembelajaran dengan materi yang disajikan	5	Sangat layak
6	Kesesuaian konsep penjabaran materi dengan materi yang disampaikan	5	Sangat layak
7	Kesesuaian gambar yang digunakan pada materi	5	Sangat Layak
8	Kebenaran gambar yang ditampilkan pada materi	5	Sangat Layak
9	Kesesuaian soal yang ditampilkan dengan materi yang digunakan	4	Layak
10	Ketepatan penggunaan tanda baca	4	Layak
11	Bahasa mudah dipahami	4	Layak
<b>Jumlah</b>			<b>52</b>

**Tabel 4.4** Data Kualitatif Validasi Ahli Materi I

Nama Validator	Saran
Dr. Kadi, M. Pd.I	Soal evaluasi tingkatkan lebih HOTS

## b. Hasil validasi ahli materi II

**Tabel 4.5** Data Kuantitatif Validasi Ahli Materi II

No	Pernyataan	Skor	Tingkat Kevalidan/Kelayakan
1	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	5	Sangat layak
2	Kesesuaian materi dengan fakta, konsep, prinsip dan prosedur	4	Layak
3	Kebenaran substansi materi	5	Sangat layak

4	Kesesuaian konsep modul digital dengan materi yang disajikan	5	Sangat layak
5	Kesesuaian video pembelajaran dengan materi yang disajikan	5	Sangat layak
6	Kesesuaian konsep penjabaran materi dengan materi yang disampaikan	5	Sangat layak
7	Kesesuaian gambar yang digunakan pada materi	4	Layak
8	Kebenaran gambar yang ditampilkan pada materi	4	Layak
9	Kesesuaian soal yang ditampilkan dengan materi yang digunakan	5	Sangat layak
10	Ketepatan penggunaan tanda baca	4	Layak
11	Bahasa mudah dipahami	4	Layak
<b>Jumlah</b>			<b>50</b>

**Tabel 4.6** Data Kualitatif Validasi Ahli Materi II

Nama Validator	Saran
Sultonah M. Pd.	Media sudah layak diujicobakan

c. Hasil validasi ahli media

**Tabel 4.7** Data Kuantitatif Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	Tingkat Kevalidan/Kelayakan
1	Teks pada materi yang disajikan terbaca dengan baik	5	Sangat layak
2	Kejelasan judul modul digital	5	Sangat layak
3	Kemenarikan desain dalam modul digital	4	Layak
4	Penyajian tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran sudah jelas	5	Sangat layak
5	Memiliki daya tarik pada desain modul digital yang ditampilkan (warna, gambar/ilustrasi, huruf)	4	Layak
6	Tampilan gambar sesuai dengan materi	5	Sangat layak
7	Ketepatan tata letak pada ( <i>layout</i> ) setiap bagian dalam modul digital	4	Layak
8	Komposisi warna-warna tulisan terhadap warna latar belakang ( <i>background</i> ) sudah	5	Sangat layak

	tepat dan tulisan dapat dibaca dengan jelas		
9	Tombol navigasi berfungsi dengan baik	5	Sangat layak
10	Kemudahan dalam pencarian halaman	5	Sangat layak
11	Tautan mudah diakses	5	Sangat layak
12	Kualitas isi video dan gambar yang digunakan sesuai dengan materi	5	Sangat layak
13	Media yang digunakan sudah interaktif dan menarik	5	Sangat layak
14	Narasi video jelas dapat didengar serta dipahami	4	Layak
<b>Jumlah</b>			<b>66</b>

Tabel 4.8 Data Kualitatif Validasi Ahli Media

Nama Validator	Saran
Apriliyani Diah Kartikasari M. Pd.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain menu</li> <li>2. Layout</li> <li>3. Desain materi</li> <li>4. Kesesuaian gambar</li> <li>5. Evaluasi ditambahkan</li> <li>6. Profil rapikan</li> <li>7. Buku panduan disesuaikan kembali</li> </ol>

#### 4. Implement (implementasi)

Tahap implementasi media dilaksanakan melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar oleh peserta didik. 8 peserta didik diajak untuk melakukan uji coba kelompok kecil untuk mengetahui respon terhadap media yang diberikan. 10 butir pernyataan diberikan kepada peserta didik mengenai media. Sedangkan uji coba kelompok besar dapat dilakukan apabila respon dari uji coba kelompok kecil baik.

##### a. Data uji coba kelompok kecil

Tabel 4.9 Data Kuantitatif Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama peserta didik	Skor penilaian peserta didik	P (%)	Tingkat keefektifan
1	Aqila Reistina Daroini	50	100%	Sangat efektif

2	Fahima Azka Adinda	49	98%	Sangat efektif
3	Melvin Nero Anaya Raffa	36	72%	Efektif
4	Mohammad Ridho Izzudin	46	92%	Sangat efektif
5	Muhammad Zayyidal Mubaarok	42	84%	Sangat efektif
6	Nabila Laily Wardatus Shoolihah	50	100%	Sangat efektif
7	Rizky Ahmad Firmansyah	40	80%	Efektif
8	Zahrina Intan Sahira	44	88%	Sangat efektif
<b>Jumlah</b>				<b>357</b>

**Tabel 4.10** Data Kualitatif Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama peserta didik	Komentar/saran
1	Aqila Reistina Daroini	Media yang di pakai sangat menarik, dan asik untuk di gunakan
2	Fahima Azka Adinda	Sangat menarik dan menyenangkan, dan mudah dipahami
3	Melvin Nero Anaya Raffa	Menarik
4	Mohammad Ridho Izzudin	-
5	Muhammad Zayyidal Mubaarok	-
6	Nabila Laily Wardatus Shoolihah	Media ini sangat seru dan menyenangkan
7	Rizky Ahmad Firmansyah	Medianya menarik
8	Zahrina Intan Sahira	Media sangatlah menarik dan seru

b. Data uji coba kelompok besar

Setelah melaksanakan uji coba kelompok kecil dan mendapatkan hasil yang memuaskan, maka penelitian dapat dilanjutkan pada uji coba kelompok besar yang meliputi 30 peserta didik. Uji coba kelompok besar dilaksanakan selayaknya kegiatan pembelajaran yang dimulai dengan menjelaskan cara penggunaan media, menjelaskan materi hingga mengerjakan soal evaluasi pembelajaran. Kemudian peserta didik diberi angket respon untuk mengukur keefektifan media. Berikut data respon peserta didik kelompok besar:

**Tabel 4.11** Data Kuantitatif Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama peserta didik	Skor penilaian peserta didik	P (%)	Tingkat keefektifan
1	Albizar Ibra Sahputra	43	86%	Sangat efektif
2	Anggi Aprilia Putri	50	100%	Sangat efektif
3	Ardan Hafiz Alfiansyah	45	90%	Sangat efektif
4	As Shifa Syahrini	49	98%	Sangat efektif
5	Aura Faida Azmi	50	100%	Sangat efektif
6	Azzeera Eka Surwia Putri	50	100%	Sangat efektif
7	Dara Aulia Pratiwi	44	88%	Sangat efektif
8	Devis Aidan Ali Pranata	28	56%	Cukup efektif
9	Dimas Krishna Mukti	43	86%	Sangat efektif
10	Dzakira Kayla Jauza	50	100%	Sangat efektif
11	Elisya Nur'aini	50	100%	Sangat efektif
12	Fina Rohmatul Ummah	50	100%	Sangat efektif
13	Hanung Kurnia Abadi	44	88%	Sangat efektif
14	Hardyk Nurdiansyah	49	98%	Sangat efektif
15	Indria Putri Triana Kurniati	49	98%	Sangat efektif
16	Irfan Ahmad Afandi	42	84%	Sangat efektif
17	Latifa Raihana Nayla Nur Abdillah	34	68%	Efektif
18	Lingga Nurulita Maryudi	49	98%	Sangat efektif
19	M. Zakky Al Fikri	50	100%	Sangat efektif
20	M. Fajar Rasyid Asyasyakib	48	96%	Sangat efektif
21	Maysa Iza Zahra	42	84%	Sangat efektif
22	Mochamad Fahad	46	92%	Sangat efektif
23	Mohammad Helmi Ardan Fuadi	41	82%	Sangat efektif
24	Mohammad Nizam Zuhri	43	86%	Sangat efektif
25	Mohammad Rizky Setiawan	46	92%	Sangat efektif
26	Muhamad Arfan Nur Ra'uf	32	64%	Efektif
27	Muhammad Asyrof 'Alam Shah	38	76%	Efektif
28	Muhammad Faiz Fauzana	40	80%	Efektif
29	Nayla Saraswati	50	100%	Sangat efektif
30	Niluh Adien Nazila	50	100%	Sangat efektif
<b>Jumlah</b>				<b>1345</b>

**Tabel 4.12** Data Kualitatif Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama peserta didik	Komentar/saran
1	Albizar Ibra Sahputra	-
2	Anggi Aprilia Putri	Media ini sangat layak
3	Ardan Hafiz Alfiansyah	Menggunakan media digital terasa sangat menarik dan modern juga membuat peserta didik tidak bosan
4	As Shifa Syahrini	Sangat menarik di gunakan dan menjadikan belajar lebih baik
5	Aura Faida Azmi	Belajar nya media gini aja, lebih seru dan tidak membosankan

6	Azzeera Eka Surwia Putri	Media yang di pakai sangat menarik sehingga membuat saya semangat untuk belajar
7	Dara Aulia Pratiwi	Media yang dipakai sangat menarik dan menyenangkan
8	Devis Aidan Ali Pranata	Penjelas nya kurang
9	Dimas Krishna Mukti	Bagus
10	Dzakira Kayla Jauza	Medianya cukup menarik dan menyenangkan
11	Elisya Nur'aini	Media pembelajaran seperti ini sangat seru
12	Fina Rohmatul Ummah	Belajar dengan cara ini sangat menyenangkan kan dan sangat seru
13	Hanung Kurnia Abadi	-
14	Hardyk Nurdiansyah	-
15	Indria Putri Triana Kurniati	Medianya sangat menarik dan sangat seru, kalau bisa gitu terus biar ga bosan
16	Irfan Ahmad Afandi	Sangat seru apalagi game nya
17	Latifa Raihana Nayla Nur Abdillah	Menarik dan seru
18	Lingga Nurulita Maryudi	Aku sangat suka belajar dengan media pembelajaran modul digital interaktif
19	M. Zakky Al Fikri	Menarik
20	M. Fajar Rasyid Asyasyakib	-
21	Maysa Iza Zahra	Seru dan menarik
22	Mochamad Fahad	-
23	Mohammad Helmi Ardan Fuadi	Lebih dikembangkan agar lebih menarik dan mudah dipahami tanpa banyak bacaan
24	Mohammad Nizam Zuhri	Media ini sangat bagus sekali buat anak sekolah
25	Mohammad Rizky Setiawan	-
26	Muhamad Arfan Nur Ra'uf	Saya menjadi lebih senang ketika menggunakan media digital
27	Muhammad Asyrof 'Alam Shah	Seru dan menarik
28	Muhammad Faiz Fauzana	Menarik
29	Nayla Saraswati	Seru dan tidak mudah bosan, media nya menarik hehehe
30	Niluh Adien Nazila	Seru dan menarik

##### 5. *Evaluate* (evaluasi)

Media pembelajaran modul digital mata pelajaran SKI yang dikembangkan dan di ujicobakan kemudian dievaluasi untuk mendapatkan kelebihan serta keterbatasan untuk dapat menyempurnakan media pembelajaran. Kelebihan dari media pembelajaran yang dikembangkan

yakni peserta didik menjadi bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, karena mereka mendapatkan pengalaman baru dalam penggunaan media pembelajaran modul digital.

Sedangkan keterbatasan dari media pembelajaran modul digital mata pelajaran SKI ini adalah penggunaan jaringan internet untuk mengakses media serta materi yang disajikan hanya seputar khulafaur rasyidin di kelas VII MTsN 5 Kediri.

## B. Analisis Data

### 1. Analisis kevalidan produk

#### a. Ahli materi

##### 1) Ahli materi I

Ahli materi I dalam penelitian ini adalah bapak Dr. Kadi, M.Pd.I selaku dosen di IAIN Kediri. Dari ahli materi I nilai yang diperoleh yakni 52 dari skor total 55, maka dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Prosentase yang diharapkan} = \frac{\sum \text{Skor nilai diperoleh}}{\sum \text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Jika dihitung maka akan menghasilkan nilai sebagai berikut:

$$\text{Prosentase yang diharapkan} = \frac{52}{55} \times 100\% = 94,5\%$$

**Tabel 4.13** Data Validasi Ahli Materi I

Kriteria	Penilaian ahli materi
Aspek materi	52
Jumlah	52
Rata-rata skor	4,7
Presentase nilai	94,5%
Kategori kualitas materi	Sangat layak

Dari data diatas diperoleh nilai dari ahli materi I sebesar 52 dari 11 pernyataan dengan rata-rata skor 4,7 dengan nilai presentasi 94,5%. Maka dapat disimpulkan penilaian dari ahli materi I bahwa materi yang terdapat pada media telah layak untuk disampaikan kepada peserta didik setelah dilakukan revisi sesuai saran yakni: soal evaluasi tingkatkan lebih HOTS.

## 2) Ahli materi II

Ahli materi II pada penelitian ini merupakan guru pengampu mata pelajaran SKI di MTsN 5 Kediri yakni ibu Sultonah M. Pd. Dari ahli materi II nilai yang diperoleh adalah 50 dari skor total 55, maka dapat di hitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Prosentase yang diharapkan} = \frac{\sum \text{Skor nilai diperoleh}}{\sum \text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Jika dihitung maka dihasilkan nilai sebagai berikut:

$$\text{Prosentase yang diharapkan} = \frac{50}{55} \times 100\% = 91\%$$

**Tabel 4.14** Data Validasi Ahli Materi II

Kriteria	Penilaian ahli materi
Aspek materi	50
Jumlah	50
Rata-rata skor	4,5
Presentase nilai	91%
Kategori kualitas materi	Sangat layak

Dari data diatas nilai yang diperoleh dari ahli materi II sebesar 50 dari 11 pernyataan dengan rata-rata skor 4,5 dengan presentase 91%. Maka penilaian dari ahli materi II mencapai pada kriteria

sangat layak dan dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada media telah layak untuk disampaikan kepada peserta didik.

b. Ahli media

Pada penelitian ini ahli media merupakan salah satu dosen media dari IAIN Kediri yakni ibu Apriliyani Diah Kartikasari M. Pd. Dari ahli media nilai yang diperoleh sebesar 66 dari skor total 70, selanjutnya dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase yang diharapkan} = \frac{\sum \text{Skor nilai diperoleh}}{\sum \text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Jika dihitung maka dihasilkan nilai sebagai berikut:

$$\text{Presentase yang diharapkan} = \frac{66}{70} \times 100\% = 94\%$$

**Tabel 4.15** Data Validasi Ahli Media

Kriteria	Penilaian ahli materi
Aspek materi	66
Jumlah	66
Rata-rata skor	4,7
Presentase nilai	94%
Kategori kualitas materi	Sangat layak

Dari data diatas nilai yang diperoleh dari ahli materi sebesar 66 dari 14 pernyataan dengan rata-rata skor 4,7 dengan presentase 94%. Maka penilaian dari ahli media mencapai pada kriteria sangat layak. Kemudian berdasarkan data kualitatif dari lembar validasi ahli media terdapat beberapa saran perbaikan yakni: desain menu, layout, desain materi, kesesuaian gambar, evaluasi ditambahkan, profil rapikan, buku panduan disesuaikan kembali. Sebelum media diujicobakan, peneliti telah merevisi media sesuai saran yang diberikan.

## 2. Analisis keefektifan media

Pada penelitian ini nilai keefektifan media diambil dari angket keefektifan media dari uji coba kelompok kecil serta kelompok besar pada peserta didik. Nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut:

### a. Uji coba kelompok kecil

Pada uji coba kelompok kecil nilai yang didapatkan sebesar 357 dari skor total 400, setelah diperoleh skor jumlah dan skor maksimal maka dapat dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase yang diharapkan} = \frac{\sum \text{Skor nilai diperoleh}}{\sum \text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Jika dihitung maka dihasilkan nilai sebagai berikut:

$$\text{Presentase yang diharapkan} = \frac{357}{400} \times 100\% = 89\%$$

**Tabel 4.16** Data Nilai Keefektifan Media Kelompok Kecil

Kriteria	Penilaian peserta didik
Aspek keefektifan	357
Jumlah	357
Rata-rata skor	4,5
Presentase nilai	89%
Kategori	Sangat efektif

Berdasarkan data di atas nilai yang didapat dari uji coba kelompok kecil sebesar 357 dari 10 pernyataan tiap responden. Total pernyataan 80 butir, rata-rata skor diperoleh nilai 4,5 dengan presentase 89%. Maka analisis keefektifan media pada kelompok kecil mencapai pada kriteria sangat efektif/layak.

### b. Uji coba kelompok besar

Pada uji coba kelompok besar nilai yang didapatkan sebesar 1345 dari skor total 1500, setelah diperoleh skor jumlah dan skor maksimal maka dapat dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase yang diharapkan} = \frac{\sum \text{Skor nilai diperoleh}}{\sum \text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

Jika dihitung maka dihasilkan nilai sebagai berikut:

$$\text{Presentase yang diharapkan} = \frac{1345}{1500} \times 100\% = 90\%$$

**Tabel 4.17** Data Nilai Keefektifan Media Kelompok Besar

Kriteria	Penilaian peserta didik
Aspek keefektivan	1345
Jumlah	1345
Rata-rata skor	4,5
Presentase nilai	90%
Kategori	Sangat efektif

Berdasarkan data di atas nilai yang didapat dari uji coba kelompok besar sebesar 1345 dari 10 pernyataan tiap responden. Total pernyataan 300 butir, rata-rata skor diperoleh nilai 4,5 dengan presentase 90%. Maka analisis keefektivan media pada kelompok besar mencapai pada kriteria sangat efektif/layak.

### 3. Analisis hasil belajar

#### a. Data hasil tes sebelum penerapan media

Sebelum penggunaan media pembelajaran, peserta didik diminta untuk mengerjakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik. Nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.18** Perolehan Nilai Peserta Didik Sebelum Penggunaan Media

No	Nilai	Jumlah peserta didik
1	20	3
2	30	4
3	40	3
4	50	6
5	60	3
6	70	8
7	80	5
8	90	3
9	100	3
<b>Jumlah</b>	<b>2310</b>	<b>38</b>

Dari jumlah keseluruhan peserta didik didapatkan jumlah 2310, nilai rata-rata peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

Jika dihitung maka dihasilkan nilai sebagai berikut:

$$\text{Rata - rata} = \frac{2310}{38} = 61$$

Berikut adalah presentase perolehan nilai peserta didik sebelum menggunakan media:

**Tabel 4.19** Presentase Nilai Peserta Didik Sebelum Penggunaan Media

No	Nilai	Jumlah peserta didik	Presentase
1	20	3	8%
2	30	4	10,5%
3	40	3	8%
4	50	6	16%
5	60	3	8%
6	70	8	21%
7	80	5	13,1%
8	90	3	8%
9	100	3	8%
<b>Jumlah</b>	<b>2310</b>	<b>38</b>	-
<b>Jumlah rata-rata</b>			<b>61</b>

Berdasarkan data diatas dapat dilihat perolehan nilai rata-rata peserta didik mencapai 61 dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75. Untuk melihat ketuntasan belajar peserta didik, maka digunakan rumus berikut ini:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\text{Banyak peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Jika dihitung maka dihasilkan nilai sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{11}{38} \times 100\% = 29\%$$

Sebanyak 11 peserta didik yang telah mencapai KKM dengan presentase 29% dari 38 peserta didik. Sedangkan 27 lainnya belum mencapai KKM dengan presentase 71%.

b. Data hasil tes setelah penerapan media

Setelah dilaksanakan *pretest* maka peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran modul digital, kemudian di akhir pembelajaran peserta didik diajak untuk mengisi *posttest*. Berikut sajian data perolehan nilai peserta didik:

**Tabel 4.20** Perolehan Nilai Peserta Didik Setelah Penggunaan Media

No	Nilai	Jumlah peserta didik
1	70	3
2	80	9
3	90	8
4	100	18
<b>Jumlah</b>	<b>3450</b>	<b>38</b>

Dari jumlah keseluruhan peserta didik didapatkan jumlah 3450,

berikut rumus untuk menghitung rata-rata nilai peserta didik:

$$Rata - rata = \frac{Jumlah\ skor}{Jumlah\ peserta\ didik}$$

Jika dihitung maka dihasilkan nilai sebagai berikut:

$$Rata - rata = \frac{3450}{38} = 91$$

Berikut adalah presentase perolehan nilai peserta didik setelah menggunakan media:

**Tabel 4.21** Presentase Nilai Peserta Didik Setelah Penggunaan Media

No	Nilai	Jumlah peserta didik	Presentase
1	70	3	8%
2	80	9	24%
3	90	8	21%
4	100	18	47,3%
<b>Jumlah</b>	<b>3450</b>	<b>38</b>	-

<b>Jumlah rata-rata</b>	<b>91</b>
-------------------------	-----------

Untuk melihat ketuntasan belajar peserta didik, maka digunakan rumus berikut ini:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\text{Banyak peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

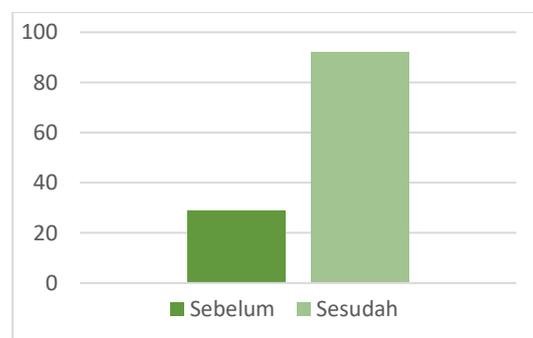
Jika dihitung maka dihasilkan nilai sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{35}{38} \times 100\% = 92\%$$

Sebanyak 35 peserta didik yang telah mencapai KKM dengan presentase 92% dari 38 peserta didik. Sedangkan 3 lainnya belum mencapai KKM dengan presentase 8%.

Sebelum menggunakan media pembelajaran dan setelah menggunakan media pembelajaran, diketahui hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Sebelum menggunakan media pembelajaran ketuntasan belajar mencapai 29%, kemudian meningkat menjadi 92% setelah penggunaan media pembelajaran. Untuk melihat perbandingan hasil tes sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran modul digital mata pelajaran SKI dapat dilihat pada grafik berikut ini:

**Gambar 4.10** Grafik Hasil Ketuntasan Belajar Peserta Didik



### C. Revisi Produk

Revisi produk diberikan oleh para validator untuk perbaikan media yang akan diujicobakan. Berikut merupakan revisi media pembelajaran modul digital mata pelajaran SKI dari ahli materi dan ahli media:

#### 1. Revisi produk oleh dosen pembimbing I dan II

Sebelum produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan desain. Dosen pembimbing memberikan revisi terhadap produk yang dikembangkan yaitu menambahkan menu CP&TP, menggabungkan menu video ke dalam menu materi, mengubah tata letak dan memisahkan materi setiap khalifah, menggabungkan menu video ke dalam menu materi, menambahkan variasi serta soal yang ada dalam media pembelajaran.

**Tabel 4.22** Revisi Media Dosen Pembimbing I dan II

No	Bagian yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Menambahkan menu CP&TP, menggabungkan video ke dalam menu materi		
2	Mengubah tata letak serta memisahkan materi pada setiap khalifah		

3	Menggabungkan materi dengan video		
4	Menambahkan variasi soal dan menambahkan jumlah soal		

## 2. Revisi ahli media

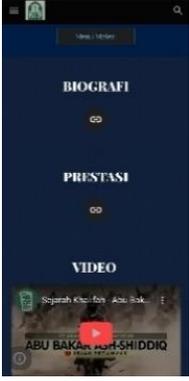
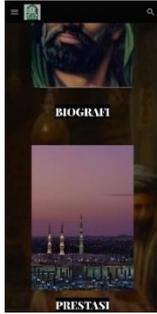
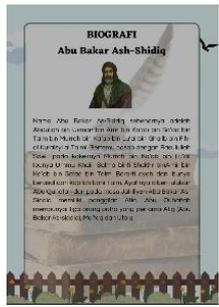
Hasil dari validasi ahli media, diketahui media pembelajaran modul digital mata pelajaran SKI yang dikembangkan masuk pada kriteria sangat layak namun terdapat saran untuk memperbaiki media yakni untuk menambahkan soal dalam kuis evaluasi, menyesuaikan desain dengan mata pelajaran SKI, merapikan *layout* serta profil pengembang. Adapun pertimbangan dari revisi media ialah supaya pengguna mengetahui bahwasannya materi berasal dari ranah PAI mata pelajaran SKI. Berikut tautan media yang telah direvisi:

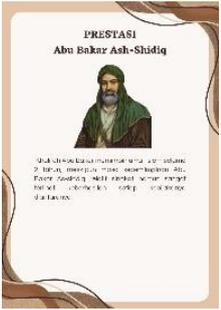
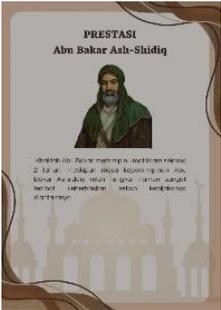
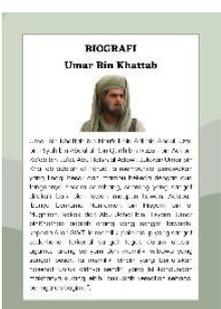
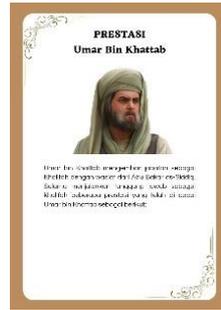
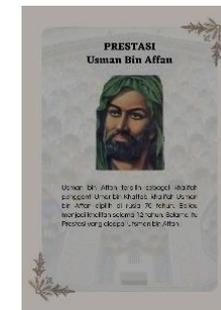
<https://sites.google.com/view/mediapembelajaranskikelasvii/menu>

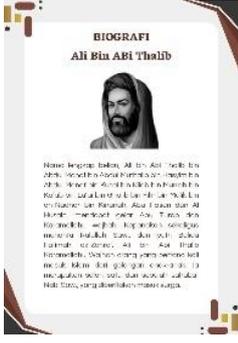
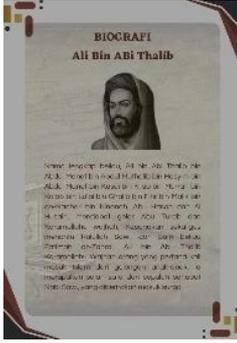
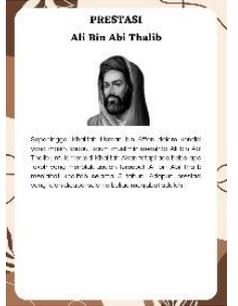
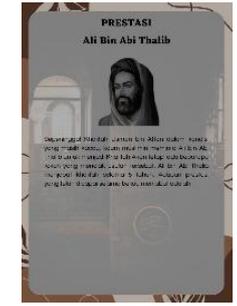


Tabel 4.23 Hasil Revisi Ahli Media

No	Bagian yang Direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Perubahan desain pada menu utama		
2	Perubahan desain pada tombol menu		
3	Perubahan desain pada menu profil		
4	Perubahan desain pada menu materi		

<p>5</p>	<p>Perubahan desain pada menu materi khalifah Abu Bakar Ash-Shidiq</p>		
<p>6</p>	<p>Perubahan desain pada menu materi khalifah Umar Bin Khattab</p>		
<p>7</p>	<p>Perubahan desain pada menu materi khalifah Utsman Bin Affan</p>		
<p>8</p>	<p>Perubahan desain pada menu materi khalifah Ali Bin Abi Thalib</p>		
<p>9</p>	<p>Perubahan desain pada materi biografi Abu Bakar Ash-Shidiq</p>		

<p>10</p>	<p>Perubahan desain pada materi prestasi Abu Bakar Ash-Shidiq</p>		
<p>11</p>	<p>Perubahan desain pada materi biografi Umar Bin Khattab</p>		
<p>12</p>	<p>Perubahan desain pada materi prestasi Umar Bin Khattab</p>		
<p>13</p>	<p>Perubahan desain pada materi biografi Utsman Bin Affan</p>		
<p>14</p>	<p>Perubahan desain pada materi prestasi Utsman Bin Affan</p>		

15	Perubahan desain pada materi biografi Ali Bin Abi Thalib		
16	Perubahan desain pada materi prestasi Ali Bin Abi Thalib		
17	Perubahan desain pada menu evaluasi		
18	Menambahkan soal		

### 3. Revisi ahli materi

Hasil dari validasi ahli materi I, media pembelajaran modul digital mata pelajaran SKI yang dikembangkan sudah layak diujicobakan. Namun ada perbaikan saran yaitu soal evaluasi tingkatan lebih HOTS. Sedangkan validasi ahli materi II, media pembelajaran modul digital interaktif materi

khulafaur rasyidin yang dikembangkan sudah layak diujicobakan tanpa adanya revisi.

**Tabel 4.24** Hasil Revisi Ahli Materi I

<b>Bagian yang direvisi</b>	<b>Sebelum revisi</b>										
Memperbaiki soal evaluasi menjadi lebih HOTS	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="644 510 970 577"><b>Across</b></th> <th data-bbox="970 510 1289 577"><b>Down</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="644 577 970 611">5. usia wafat abu bakar</td> <td data-bbox="970 577 1289 645">1. berapa tahun masa pemerintahan abu bakar</td> </tr> <tr> <td data-bbox="644 611 970 645">7. julukan usman bin affan</td> <td data-bbox="970 645 1289 712">2. sifat menonjol umar bin khattab</td> </tr> <tr> <td data-bbox="644 645 970 723">8. berapa tahun khalifah terlama yang menjabat</td> <td data-bbox="970 712 1289 745">3. julukan umar bin khattab</td> </tr> <tr> <td data-bbox="644 723 970 813">9. berapa tahun masa pemerintahan ali bin abi thalib</td> <td data-bbox="970 745 1289 813">4. arti dari khalifah</td> </tr> </tbody> </table>	<b>Across</b>	<b>Down</b>	5. usia wafat abu bakar	1. berapa tahun masa pemerintahan abu bakar	7. julukan usman bin affan	2. sifat menonjol umar bin khattab	8. berapa tahun khalifah terlama yang menjabat	3. julukan umar bin khattab	9. berapa tahun masa pemerintahan ali bin abi thalib	4. arti dari khalifah
<b>Across</b>	<b>Down</b>										
5. usia wafat abu bakar	1. berapa tahun masa pemerintahan abu bakar										
7. julukan usman bin affan	2. sifat menonjol umar bin khattab										
8. berapa tahun khalifah terlama yang menjabat	3. julukan umar bin khattab										
9. berapa tahun masa pemerintahan ali bin abi thalib	4. arti dari khalifah										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="644 831 970 898"><b>Across</b></th> <th data-bbox="970 831 1289 898"><b>Down</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="644 898 970 1021">1. Menentukan masa jabatan Ali bin Abi Thalib</td> <td data-bbox="970 898 1289 1021">2. Mengidentifikasi julukan Umar bin Khattab</td> </tr> <tr> <td data-bbox="644 1021 970 1099">7. Menidentifikasi julukan Usman bin Affan</td> <td data-bbox="970 1021 1289 1077">3. Menganalisis arti khalifah</td> </tr> <tr> <td data-bbox="644 1099 970 1178">8. Mengidentifikasi usia wafat Abu Bakar Ash Shidiq</td> <td data-bbox="970 1077 1289 1155">4. Menganalisis tahun terlama selama menjabat</td> </tr> <tr> <td data-bbox="644 1178 970 1229">9. Menentukan sifat yang</td> <td data-bbox="970 1155 1289 1229">5. Menganalisis arti dzunpurain</td> </tr> </tbody> </table>	<b>Across</b>	<b>Down</b>	1. Menentukan masa jabatan Ali bin Abi Thalib	2. Mengidentifikasi julukan Umar bin Khattab	7. Menidentifikasi julukan Usman bin Affan	3. Menganalisis arti khalifah	8. Mengidentifikasi usia wafat Abu Bakar Ash Shidiq	4. Menganalisis tahun terlama selama menjabat	9. Menentukan sifat yang	5. Menganalisis arti dzunpurain
<b>Across</b>	<b>Down</b>										
1. Menentukan masa jabatan Ali bin Abi Thalib	2. Mengidentifikasi julukan Umar bin Khattab										
7. Menidentifikasi julukan Usman bin Affan	3. Menganalisis arti khalifah										
8. Mengidentifikasi usia wafat Abu Bakar Ash Shidiq	4. Menganalisis tahun terlama selama menjabat										
9. Menentukan sifat yang	5. Menganalisis arti dzunpurain										

#### **D. Pembahasan**

1. Pengembangan media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin kelas VII

Media pembelajaran modul digital interaktif dikembangkan melalui model penelitian ADDIE dengan 5 tahapan yakni: *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Peneliti mengembangkan media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin kelas VII.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fatika Wulandari Dkk, modul digital interaktif dapat digunakan dengan fleksibel tanpa adanya batasan waktu atau tempat. Dengan modul digital ini, siswa dapat mengakses tautan yang diberikan oleh guru kapan saja dan di mana saja asalkan terhubung dengan internet. Selain itu, siswa juga dapat mengunduh modul digital terlebih dahulu dan mengaksesnya tanpa perlu koneksi jaringan.<sup>68</sup>

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin kelas VII ini juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media pembelajaran, penjelasan materi, gambar yang menarik serta video pembelajaran sesuai materi dengan tujuan memberi kemudahan peserta didik saat memahami materi. Terdapat kuis menarik yang ada di akhir halaman untuk melatih daya ingat peserta didik dalam menjawab kuis setelah menggunakan media pembelajaran modul digital interaktif.

## 2. Kelayakan media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin kelas VII

Berdasarkan penelitian dari Dina Valentina Feby Tri Hidayanti, modul digital interaktif merupakan modul yang dikembangkan menggunakan teknologi dengan mempersiapkan gambar serta video sehingga memunculkan suasana yang bersifat interaktif.<sup>69</sup> Sesuai dengan

---

<sup>68</sup> Fatika Wulandari, Relsas Yogica dan Rahmawati Darussyamsu, "Analisis Manfaat {enggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 15 (September 2021), 142-143.

<sup>69</sup> Dina Valentina Feby Tri Hidayanti, "Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh", *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, Vol. 1 (Mei 2022), 855.

pernyataan tersebut media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin kelas VII ini sudah dilengkapi dengan gambar dan juga video yang berkaitan dengan materi tersebut.

Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran modul digital interaktif yang dikembangkan, peneliti mengumpulkan data dari validator ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin. Setelah data validasi diperoleh, peneliti melakukan revisi berdasarkan saran dari validator media dan validator materi.

Media pembelajaran modul digital interaktif mendapatkan presentase dari validator media 94% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sedangkan presentase dari ahli materi I sebesar 94,5% masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan ahli materi II memperoleh 91% yang berarti masuk kriteria “Sangat Layak”.

Teknologi ini memegang peran penting dalam mendukung tercapainya visi sistem pendidikan nasional, yakni membentuk individu Indonesia yang cerdas dan kompetitif. Dalam praktiknya, penggunaan teknologi pembelajaran dalam pendidikan profesional memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian tujuan belajar siswa.<sup>70</sup>

### 3. Efektivitas media pembelajaran modul digital interaktif pada materi khulafaur rasyidin dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII

Untuk mengetahui seberapa efektif media pembelajaran yang diterapkan peneliti dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik,

---

<sup>70</sup> Rina Sugiarti Dwi Gita, *Pengantar Teknologi Pendidikan*, (Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2024), 27.

peneliti mengukurnya dengan nilai pretest dan post-test. Selain itu, peneliti juga memberikan angket kepada peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran modul digital interaktif untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Nilai keefektifan media pada uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata 4,5 dengan presentase 89% masuk dalam kategori sangat efektif/layak. Sedangkan nilai keefektifan media pada uji coba kelompok besar diperoleh rata-rata 4,5 dengan presentase 90% masuk dalam kategori sangat efektif/layak. Kemudian, hasil pretest peserta didik diperoleh nilai rata-rata 61 dengan presentase 29%. Dan hasil post-test peserta didik diperoleh nilai rata-rata 91 dengan presentase 92%.

Pernyataan tersebut, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aspriyani & Suzana yang dijelaskan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran modul digital interaktif. Modul digital interaktif dapat mengantar peserta didik belajar dengan aktif, mandiri serta dapat menerapkan konsep-konsep yang diperoleh selama belajar ke dalam kehidupan nyata.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> Fatika Wulandari, Relsas Yogica dan Rahmawati Darussyamsu, "Analisis Manfaat {enggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19}", *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 15 (September 2021), 143.