

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan E-Modul Interaktif

1. Metode Pengembangan ADDIE

a. Pengertian Model ADDIE

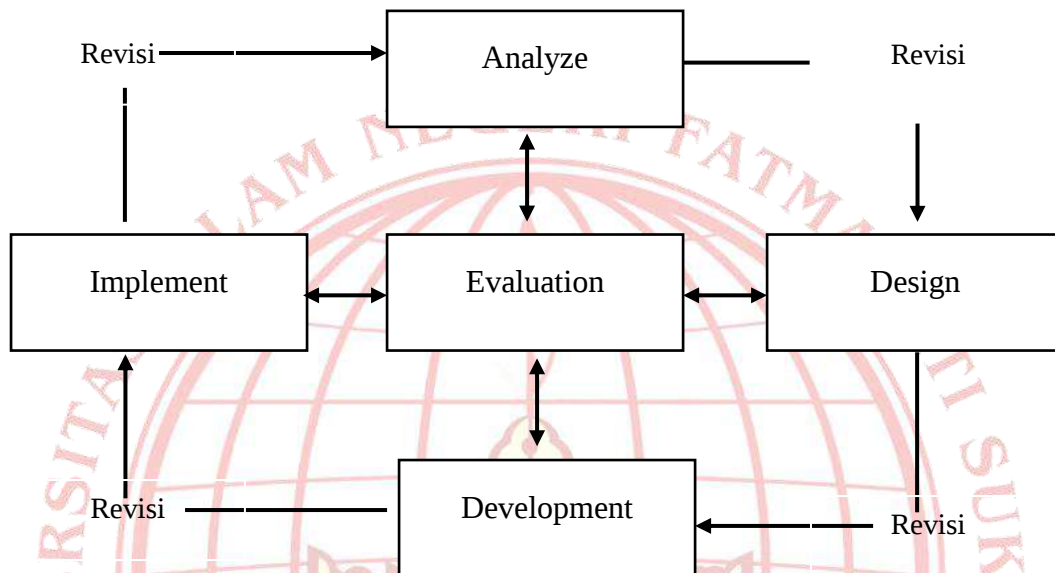
ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya.

Awal mula model ADDIE diambil dari konsep model desain pembelajaran serta teori yang digunakan untuk angkatan darat AS pada tahun 1950. Kemudian, Florida State University di tahun 1975 mengembangkannya di bidang Educational Technology agar semua Angkatan bersenjata AS dapat menggunakannya dan menghasilkan prajurit yang berkualitas. Pertengahan tahun 1980-an, para praktisi pendidikan membuat penyesuaian agar model ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan dan menjadi lebih praktis serta dinamis. Sehingga, ADDIE diterapkan dalam pendidikan dan berbagai produk lainnya seperti dalam pencarian pekerja baru untuk sebuah perusahaan, strategi dan metode pembelajaran, atau bahan ajar. Para praktisi pendidikan mengembangkan model ADDIE dalam mengembangkan perangkat dan infrastruktur program pelatihan atau pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran.

ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda. Meskipun sebenarnya keduanya memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser memergunakan kata kerja atau verb (Analyze, design, develop, implement, evaluate). Deskripsi yang diterangkan Reiser secara merevisi Langkah-langkah atau fase dalam model ADDIE. Sedangkan deskripsi Molenda tentang komponen ADDIE lebih menggunakan kata benda atau noun (analysis, design, development, implementation, evaluation) mengenai komponen ADDIE tersebut. Gambaran yang diberikan tersebut

ditunjukkan dengan garis putus seperti yang terdapat pada skema di bawah.

Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut:



Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement* dan *Evaluate*. Tahapan atau langkah tersebut ada yang dilaksanakan secara prosedural, model instruksional desain yang tidak prosedural atau siklikal atau boleh dimulai dari tahap tertentu, dan ada juga yang model desain pembelajaran intergratif. Berikut ini adalah tabel tahapan pengembangan desain pembelajaran model ADDIE secara prosedural:

Konsep	Prosedur Umum	Ket
Analyze (Identifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran dan pre-planning yang memikirkan atau memutuskan tentang mata pelajaran atau kursus yang akan diberikan).	1. Validasi 2. Menentukan tujuan instruksional 3. Menganalisis pelajar 4. Mengaudit sumber yang memungkinkan 5. Mengubah sebuah rencana pengelolaan proyek	Ringkasan Analisis

Design (Verifikasi hasil atau prestasi yang diinginkan (tujuan pembelajaran) dan menentukan metode atau strategi yang ditetapkan).	1. Melakukan inventarisasi tugas 2. Membuat tujuan kinerja 3. Menghasilkan strategi pengujian 4. Menghitung kembali atas investasi	Desain Singkat
Development (Mengembangkan dan memvalidasi sumber belajar serta pengembangan materi dan strategi pendukung yang dibutuhkan).	1. Menghasilkan isi 2. Memilih dan mengembangkan media pendukung 3. Mengembangkan bimbingan untuk siswa 4. Mengembangkan bimbingan untuk guru 5. Melakukan revisi formatif 6. Melakukan uji coba	Sumber Belajar
Implementation (Persiapan lingkungan belajar, dan pelaksanaan belajar dengan melibatkan peserta didik)	1. Melibatkan peserta didik 2. Melibatkan guru	Strategi Pembelajaran
Evaluation (Menilai kualitas produk dan proses pembelajaran)	1. Menentukan kriteria evaluasi 2. Memilih alat evaluasi 3. Melakukan revisi	Rencana Evaluasi

Berdasarkan skema desain pembelajaran model ADDIE tersebut, karena penulis menggunakan ADDIE dengan pendekatan procedural, maka tahapannya harus sesuai dengan prosedur pertama dari analisis (Analyze), desain (Design), pengembangan (Development), implementasi (Implementation) serta tahap terakhirnya evaluasi (Evaluation). Ini merupakan gambaran umum sebagai model sistem desain generik. Selanjutnya ADDIE memberikan framework sebagai gambaran untuk memberikan proses pembelajaran mulai dari tahap analisis sampai evaluasi. Ternyata, jika melihat

berbagai literatur yang menjelaskan tentang ADDIE, memiliki sub tahapan dalam setiap aktivitas yang bervariasi sesuai dengan kebutuhan.

2. Konsep E-Modul Interaktif

a. Definisi Modul

Modul adalah kegiatan program belajar mengajar yang dapat dipelajari oleh peserta didik dengan bantuan yang minimal dari guru pembimbing, meliputi perencanaan tujuan pengembangan e-modul berbasis kearifan lokal yang akan dicapai secara jelas, penyediaan materi pelajaran, alat yang dibutuhkan, dan alat untuk penilai, serta alat ukur penilai, mengukur keberhasilan peserta didik dalam penyelesaian pelajaran Depdiknas.¹⁰ Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar berbasis cetakan dan tulisan yang dirancang untuk belajar secara mandiri oleh peserta pembelajaran karena modul dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk belajar sendiri secara mandiri. Dalam hal ini, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar sendiri tanpa kehadiran pengajar secara langsung.¹¹

Pendapat lain tentang modul yaitu, bahwa modul dapat diartikan sebagai materi pelajaran yang disusun dan disajikan secara tertulis sedemikian rupa sehingga pembacanya diharapkan dapat menyerap sendiri materi tersebut. Dengan kata lain sebuah modul adalah sebagai bahan belajar dimana pembacanya dapat belajar mandiri.¹² Dengan diberikannya

¹⁰ Anton M Moeliono, "Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa," Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.

¹¹ Rayandra Asyar, "Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. 2011," Jakarta: Penerbit Gaung Persada (GP), t.t.

¹² Drs Daryanto, "Inovasi pembelajaran efektif," Bandung: Yrama Widya, 2013.

modul, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri tanpa harus selalu dengan bantuan guru.

Dari beberapa pendapat dan teori yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara utuh, sistematis dan menarik dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh peserta didik sesuai dengan tingkat kemampuannya, agar peserta didik tersebut dapat lebih mendalami materi pembelajaran serta indikator pencapaian hasil belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi belajar dan evaluasi. Serta modul adalah bahan ajar yang bersifat mandiri, sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuannya tanpa bantuan guru.

Modul merupakan sebuah buku yang ditulis yang bertujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Dengan demikian, sebuah modul pembelajaran berisi segala komponen dasar bahan ajar yaitu petunjuk belajar (petunjuk siswa/ guru), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja yang dapat berupa lembar kerja, dan evaluasi. Penggunaan modul dalam pembelajaran dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar menurut cara dan kecepatannya masing-masing. Hal ini sesuai dengan karakteristik modul yang termuat dalam Diktendik yaitu *self instructional* yang berarti melalui modul seseorang atau peserta didik dapat membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Oleh karena itu, penggunaan modul dalam proses pembelajaran dapat memberikan

keuntungan bagi guru dan peserta didik Depdiknas.¹³ Keuntungan pada guru yaitu penggunaan modul dalam pembelajaran memberikan kesempatan yang lebih besar dan waktu yang lebih banyak untuk memberikan bantuan dan perhatian secara individual kepada setiap peserta didik, persiapan pelajaran yang lebih mudah karena seluruhnya telah tertera dalam modul, dapat digunakan untuk mengetahui taraf hasil belajar murid. Keuntungan bagi peserta didik yaitu sebagai umpan balik atau *feedback* sehingga peserta didik dapat mengetahui hasil belajarnya dan lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran karena tujuan pembelajarannya disusun di dalam modul, memberikan motivasi siswa karena pengajaran dengan menggunakan modul membimbing siswa untuk mencapai sukses melalui langkah-langkah yang teratur sehingga akan menimbulkan motivasi yang kuat untuk berusaha segiat-giatnya, bersifat fleksibilitas karena dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar, cara belajar dan bahan pelajaran yang berbeda-beda pada masing-masing peserta didik.¹⁴

Berdasarkan paparan teori ahli dapat disimpulkan modul adalah suatu bentuk bahan ajar disusun untuk memberikan materi pelajaran terdiri dari serangkaian materi, aktivitas, tahap evaluasi yang disusun secara terstruktur dengan tujuan peserta didik dapat mempelajari konsep dan keterampilan secara mandiri. Modul disusun dengan sistematis dan lengkap supaya peserta didik dapat dengan mudah mempelajari pembelajaran Modul yang

¹³ Moeliono, "Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa."

¹⁴ Desi Eka Nur Fitriani, Evi Amelia, dan Pipit Marianingsih, "Penyusunan modul pembelajaran berbasis sains teknologi dan masyarakat (stm) pada konsep bioteknologi (Sebagai Bahan Ajar Siswa SMA Kelas XII)," *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi* 10, no. 2 (2017): 60–72.

efektif memiliki kemampuan mengubah persepsi peserta didik terhadap konsep ilmiah serta meningkatkan hasil belajar.¹⁵ Modul ajar dirancang sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga diharapkan penggunaan modul akan mendorong minat belajar peserta didik.

b. E-Modul Interaktif

Dalam panduan pengembangan bahan ajar oleh Depdiknas,¹⁶ dijelaskan bahwa modul adalah sebuah buku yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru. Pembelajaran dengan modul memungkinkan seorang peserta didik yang memiliki kecepatan tinggi dalam belajar akan lebih cepat menyelesaikan satu atau lebih CP dibandingkan dengan peserta didik lainnya. Dengan demikian maka modul harus menggambarkan CP yang akan dicapai oleh peserta didik, disajikan dengan menggunakan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi dengan ilustrasi.

E-modul adalah modul versi elektronik di mana akses dan penggunaannya dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer, laptop, tablet atau bahkan *smartphone*. Text pada e-modul dapat dibuat menggunakan Microsoft Word. Tapi untuk menampilkan media yang interaktif, e-modul harus dibuat menggunakan program e-book khusus seperti *Flipbook Maker*, *ibooks Author*, *Calibre*, dan lain sebagainya. Kelebihan e-modul dari bahan ajar cetak adalah bahwa e-modul lengkap dengan media interaktif seperti video, audio,

¹⁵ Kuswono Kuswono dan Cahaya Khaeroni, "Pengembangan modul sejarah pergerakan indonesia terintegrasi nilai karakter religius," *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* 5, no. 1 (2017): 31–44.

¹⁶ Moeliono, "Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa."

animasi dan fitur interaktif lain yang dapat dimainkan dan diputar ulang oleh siswa saat menggunakan e-modul. E-modul dinilai bersifat inovatif karena dapat menampilkan bahan ajar yang lengkap, menarik, interaktif, dan mengemban fungsi kognitif yang bagus. Suarsana dan Mahayukti menemukan bahwa e-modul dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada siswa dan mendapatkan respon positif dari siswa.¹⁷

E-modul interaktif merupakan modul yang produk yang dianggap cukup ideal sekarang ini, karena mendukung penggunaan multiproduk (keterpaduan audio-visual berbentuk video), interaktifitas yang tinggi, dan pembelajaran multisumber (dengan koneksi jaringan internet) sehingga dapat melengkapi kekurangan-kekurangan yang ada pada buku teks. E-modul interaktif merupakan bahan pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi/ sub kompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksinya.¹⁸

E-modul yang sudah jadi dapat disimpan dalam berbagai extension file sehingga dapat diputar pada komputer dengan sistem operasi berbeda. Untuk komputer Windows, e-modul disimpan dalam bentuk *.exe*. Untuk *computer macintosh* e-modul disimpan dalam bentuk *.app*. Dan untuk web, e-modul disimpan dalam bentuk *file.html*. Selanjutnya, e-modul dapat diputar pada komputer yang telah memiliki program-program yang digunakan dalam

¹⁷ I Mj Suarsana, "Pengembangan E-modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa," *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 2, no. 2 (2013).

¹⁸ Ricu Sidiq, "Pengembangan e-modul interaktif berbasis android pada mata kuliah strategi belajar mengajar," *Jurnal pendidikan sejarah* 9, no. 1 (2020): 1–14.

membuat media dalam e-modul itu. Jika e-modul memuat media yang dibuat dengan *Macromedia Flash*, maka e-modul dapat diputar pada komputer yang telah memiliki program *Flash Player*. Beruntungnya, program-program yang banyak digunakan dalam membuat e-modul sudah terdapat gratis pada banyak komputer windows.

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Menurut Warsita¹⁹ Pengertian interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau suatu hal bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya sedangkan dalam istilah komputer, arti interaktif adalah dialog antara komputer dan komputer atau antara komputer dan terminal dalam dunia pendidikan, proses belajar mengajar yang interaktif tentu lebih menyenangkan dibanding bila hanya mendengarkan mencatat penjelasan guru.

Pengertian pembelajaran interaktif adalah mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan sekaligus, salah satunya adalah sambil menulis. Dengan proses belajar interaktif, siswa dirangsang untuk bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya dan disaat yang sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Interaktif menciptakan hubungan dua arah sehingga dapat menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih pengguna. Interaktif dapat meningkatkan

¹⁹ Bambang Warsita, "Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya," 2008.

keaktivitas dan terjadinya umpan balik terhadap apa yang dimasukkan oleh pengguna sehingga pembelajaran bisa dua arah atau lebih apabila dibantu media lain. Jadi modul interaktif adalah modul yang dikembangkan dan dilengkapi dengan beberapa hasil dari program software komputer sehingga modul menjadi interaktif. Bahan ajar cetak yang dikembangkan menjadi program interaktif termasuk membuat modul interaktif. Dikatakan interaktif karena pengguna akan mengalami interaksi dan bersikap aktif misalnya aktif memperhatikan gambar, memperhatikan warna atau gerak, suara, animasi, bahkan video dan film.

Penggunaan modul interaktif sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang penting yaitu modul interaktif memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar siswa, membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik, serta modul interaktif memiliki komponen interaktif yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pemanfaatannya, E-modul interaktif dengan bantuan komputer dapat membantu peran guru dalam mempresentasikan informasi, menguji melalui evaluasi serta memberikan umpan balik seperti dalam pembelajaran berprogram yang melibatkan siswa dalam penyampaian materi.²⁰

²⁰ Putra Diamar, Joko Kuswanto, dan Jumdapi Okta, "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII," *BaJET (Baturaja Journal of Education Technology)* 3, no. 2 (2019): 200–206.

Tabel. 2.1
Perbandingan antara e-modul elektronik dan modul cetak

E-Modul Elektronik	Modul Cetak
Format pada elektronik seperti file word atau pdf	Format berbentuk kertas (cetak)
Tampilan oleh perangkat elektronik dan software khusus (laptop, PC, HP, Internet)	Kumpulan kertas yang dicetak
Biaya produksi yang rendah	Biaya produksi tinggi
Tahan lama dan tidak termakan waktu	Kertas punya tanggal kadaluarsa
Audio atau video dapat ditambahkan ke presentasi	Audio atau video tidak dapat ditambahkan ke presentasi
Pemanfaatan sumber energi listrik	Catu daya tidak diperlukan

c. Karakteristik E-Modul Interaktif

E-Modul interaktif dapat menjadi alat efektif dalam mendukung pembelajaran karena mempunyai karakteristik. Terdapat lima karakteristik utama e-modul interaktif yaitu *self-instructional* (memfasilitasi pembelajaran mandiri), *self-contained* (memuat semua materi), *stand-alone* (tidak tergantung pada bahan ajar lain), adaptif, dan bersahabat dengan penggunaanya.

a. Self instruction

Salah satu karakteristiknya adalah *self-instruction* yang mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri tanpa tergantung pada pendidik. Dalam karakteristik *self instruction* e-Modul interaktif dirancang dengan rumusan tujuan yang rinci, memasukkan materi yang utuh, supaya mendukung

kejelasan disediakan contoh, menggunakan bahasa baku, tersedia lembar kerja untuk mengevaluasi pemahaman materi peserta didik, tersedia instrumen penilaian, dan informasi mengenai rujukan atau referensi.

b. Self contained

Karakteristik *self contained* yaitu pada e-modul interaktif tersedia keseluruhan semua informasi yang diperlukan untuk memahami topik atau konsep yang dibahas secara lengkap dan utuh. Semua materi menyediakan penjelasan yang jelas untuk memastikan pemahaman yang lengkap.

c. Berdiri sendiri

E-Modul bersifat berdiri sendiri dalam artian tidak memerlukan sumber tambahan dari luar. E-modul harus menyediakan semua informasi yang diperlukan termasuk definisi, konsep dasar, dan contoh yang relevan tanpa mengharuskan pengguna mencari informasi tambahan.

d. Adaptif

Adaptif merujuk pada kemampuan modul untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan pengguna. Modul dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan tingkat pengetahuan, keterampilan dan preferensi belajar setiap pengguna.

e. Bersahabat (user friendly)

E-Modul yang bersahabat mengutamakan penggunaan bahasa yang sederhana dan pemahaman yang mudah dengan menggunakan istilah umum. Setiap instruksi dan materi disajikan dengan cara yang membantu dan

bersahabat terhadap pengguna, memudahkan mereka dalam menanggapi dan mengakses sesuai keinginan mereka.

Terdapat beberapa karakteristik dari e-modul pembelajaran yang baik dan interaktif yang membedakan dengan modul konvensional atau modul cetak. Adapun karakteristik dari modul elektronik menurut Najuah dkk,²¹ yaitu modul elektronik memberikan intruksi-intruksi yang jelas kepada peserta didik terkait penggunaannya dalam pembelajaran sehingga peserta didik mudah dalam menggunakannya, selain itu peserta didik mengerti dengan tujuan pembelajaran yang menjadi capaian dalam pembelajaran.

Artinya, E-Modul Interaktif dirancang sebagai alat pembelajaran yang mencakup strategi pendekatan, materi isi, dan evaluasi teknik yang tersusun secara sistematis dan menarik, bertujuan untuk mencapai kompetensi atau sub kompetensi yang diinginkan sesuai dengan tingkat kompleksitas mata pelajaran.²²

Pengemasan materi e-modul harus dilakukan dengan jelas terstruktur yang dapat mempermudah peserta didik untuk belajar. Terdapat pula contoh serta gambar yang mendukung, soal latihan dan tugas yang dapat memberikan respon peserta didik terkait materi yang dipelajari. Rangkuman materi pembelajaran juga harus ada dalam sebuah modul elektronik. E-Modul Interaktif merupakan suatu alat pembelajaran yang mengintegrasikan elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, gambar, dan video, memungkinkan

²¹ Pristi Suhendro Lukitoyo dan Winna Wirianti, "Modul elektronik: prosedur penyusunan dan aplikasinya" (Yayasan kita menulis, 2020).

²² Nurulita Imansari dan Ina Sunaryantiningsih, "Pengaruh penggunaan e-modul interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi kesehatan dan keselamatan kerja," *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 2, no. 1 (2017): 11–16.

interaksi dengan pengguna. Dengan adanya interaksi ini, modul dapat mengatur perintah dari pengguna, menciptakan hubungan dua arah antara modul dan pengguna, seperti yang dijelaskan oleh Afrila & Yarmayani.²³ Berdasarkan penjelasan para ahli bisa ditarik kesimpulan e-Modul interaktif merupakan modul digital disusun dengan sistematis dan menarik dilengkapi dengan teks, gambar, dan video untuk memfasilitasi proses belajar.

d. Komponen E-Modul Interaktif

Sedangkan komponen e-Modul ajar menurut Utami adalah sebagai berikut:

- a. Komponen informasi umum: Identitas penulis, tahun dibuatnya modul, asal institusi, kelas, jenjang sekolah, alokasi waktu, Kompetensi awal yaitu deskripsi tentang pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan telah dikuasai oleh peserta didik sebelum memulai pembelajaran materi tersebut, Profil Pelajar Pancasila, Sarana dan Prasarana, Target Peserta Didik, Model Pembelajaran.
- b. Komponen Inti: Komponen inti modul ajar meliputi tujuan pembelajaran, asesmen, pemahaman bermakna, pertanyaan pemantik, kegiatan pembelajaran, dan refleksi peserta didik dan pendidik.
- c. Lampiran: Lampiran yang meliputi lembar kerja peserta didik, pengayaan dan remedial, bahan bacaan pendidik dan siswa, glossarium, dan daftar pustaka.

²³ Diliza Afrila dan Ayu Yarmayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Dengan Software Adobe Flash pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi," *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 18, no. 3 (2018): 539–51.

Menurut Kemendikbud komponen e-modul adalah sebagai berikut: 1) Cover, 2) Kata pengantar, 3) Daftar isi, 4) Glosarium, 5) Pendahuluan, 6) Pembelajaran, 7) Evaluasi, 8) Kunci jawaban, 9) Daftar pustaka, 10) Lampiran.

e. Prinsip Pengembangan E-Modul

Sebagai sebuah bahan ajar yang menyampaikan informasi kepada peserta didik, modul elektronik memiliki dua aspek penting yang terkandung di dalamnya, yaitu aspek verbal dan visual. Aspek verbal ini berkaitan dengan penggunaan huruf, bahasa dan kalimat dalam membangun isi modul. Sementara itu, aspek visual berkaitan dengan tampilan dari isi sebuah modul, seperti gambar atau ilustrasi yang dapat menjelaskan aspek verbal. Mengenai prinsip yang berkaitan dengan aspek verbal dalam penyusunan sebuah bahan ajar, khususnya modul, dikemukakan oleh Misanchuk sebagai berikut:²⁴

- a. Menggunakan kalimat pendek
- b. Menghindari kalimat gabungan
- c. Menghindari informasi yang berlebihan pada kalimat
- d. Menggunakan kata ganti orang
- e. Menggunakan kalimat aktif
- f. Berbentuk poin-poin
- g. Menggunakan contoh-contoh yang umum
- h. Menulis seperti akan berbicara
- i. Menghindari kata-kata yang sulit dan tidak perlu
- j. Meletakkan paragraf dan kalimat dalam urutan yang logis

²⁴ Lukitoyo dan Wirianti, "Modul elektronik: prosedur penyusunan dan aplikasinya."

Dengan merujuk pada isi dalam Panduan Praktis Penyusunan e-Modul Pembelajaran, maka prinsip pengembangan modul elektronik secara ringkas dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Diasumsikan menimbulkan minat bagi peserta didik.
- b. Ditulis dan dirancang untuk digunakan oleh peserta didik.
- c. Menjelaskan tujuan pembelajaran (goals & objectives).
- d. Disusun berdasarkan pola “belajar yang fleksibel”.
- e. Disusun berdasarkan kebutuhan peserta didik yang belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.
- f. Berfokus pada pemberian kesempatan bagi peserta didik untuk berlatih.
- g. Mengakomodasi kesulitan belajar peserta didik.
- h. Memerlukan sistem navigasi yang cermat.
- i. Selalu memberikan rangkuman.
- j. Gaya penulisan yang digunakan cukup komunikatif, interaktif dan semi formal.
- k. Dikemas untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- l. Memerlukan strategi pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup).
- m. Mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik.
- n. Menunjang self assessment.
- o. Menjelaskan cara mempelajari buku ajar.
- p. Perlu adanya petunjuk/pedoman selama menggunakan e-modul.

f. Platform Yang Digunakan Untuk Menyusun E-Modul Interaktif

1) Flip PDF Cooperation

Media interaktif Flip PDF professional merupakan media yang bisa dengan mudah memperbanyak berbagai tipe media animasi ke flipbook. Cukup seret serta lepas ataupun klik, langsung bisa memasukkan video YouTube, hyperlink, bacaan animasi, foto, audio, serta Flash ke dalam buku animasi ataupun flipbook. Siapapun bisa dengan gampang membuat buku flip yang luar biasa.

Software *flip PDF Corporate* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengubah PDF menjadi publikasi halaman flipping digital, yang memungkinkan kita membuat konten pembelajaran interaktif dengan berbagai fungsi yang didukung. *flip PDF Corporate* berbeda dari jenis pdf yang biasanya. Dilihat dari aspek tampilan, *flip PDF Corporate* menampilkan semacam buku elektronik yang bisa dibolak-balik dikala membaca.

Berdasarkan pada uraian sebelumnya, disimpulkan bahwa, *flip PDF Corporate* merupakan sejenis software yang berguna mengubah catatan PDF, gambar, teks dan rekaman menjadi satu struktur seperti buku. Halaman dapat ditambahkan fungsi editing video, gambar, suara, hyperlink, dan objek multimedia lainnya ke halaman untuk membuat halaman buku media semakin interaktif dan menjadi mudah menggunakan software ini.

Flip Pdf Corporate memiliki kelebihan dan kekurangan

- 1) *Interactive publishing*. Dapat menampilkan buku digital yang dengan menambahkan video, link, animasi, dan media lainnya ke dalam flipbook sehingga buku digital menjadi lebih menarik dan interaktif.

- 2) Format output yang fleksibel, seperti *html* untuk meng-upload ke website untuk dilihat online, dapat mendistribusikan buku digital lewat email yang berformat ZIP/EXE, Macn App, dan versi seluler dan *burn* ke CD.
- 3) Ada bermacam template, tema, panorama alam, latar belakang, serta plugin untuk menyesuaikan dengan buku digital yang didesain.
- 4) Buku digital dapat dipadukan dengan berbagai multimedia dandengan teks atau audio.

2) Live Worksheet

Live worksheets merupakan media yang dapat mengubah lembar kerja dengan format (doc, pdf, png, dsb) menjadi lembar kerja berbentuk online yang interaktif dengan fitur auto koreksi. Hal ini menjadikan live worksheet sebagai salah satu platform yang dapat dimanfaatkan sebagai lembar kerja siswa berbasis digital.²⁵ Live worksheets menyediakan beberapa jenis lembar kerja siswa interaktif. Terdapat lembar kerja interaktif *Drag and Drop*, lembar kerja interaktif *Join with Arrows*, lembar kerja interaktif *Multiple Choice Exercise*, lembar kerja interaktif *Fill in The Gaps*, lembar kerja interaktif *Drop Down Select Box*, lembar kerja interaktif *Check Boxes*, lembar kerja interaktif *OpenAnswer Questions*, lembar kerja interaktif *Word Search Puzzle*, lembar kerja interaktif *Speaking Exercise*, lembar kerja interaktif Multimedia *Video &Audio*.²⁶

²⁵ M Si Yustina dan Imam Mahadi, Problem Based Learning (PBL) Berbasis Higher Order Thinking (HOTS) Melalui E-Learning (Penerbit Lakeisha, 2021), hal. 124.

²⁶ A. M. Irfan Taufan Asfar, Model Pembelajaran Connecting, Extending, Review Tiga Fase Efektif Optumlakan Kemampuan Penalaran (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2021), hal. 96.

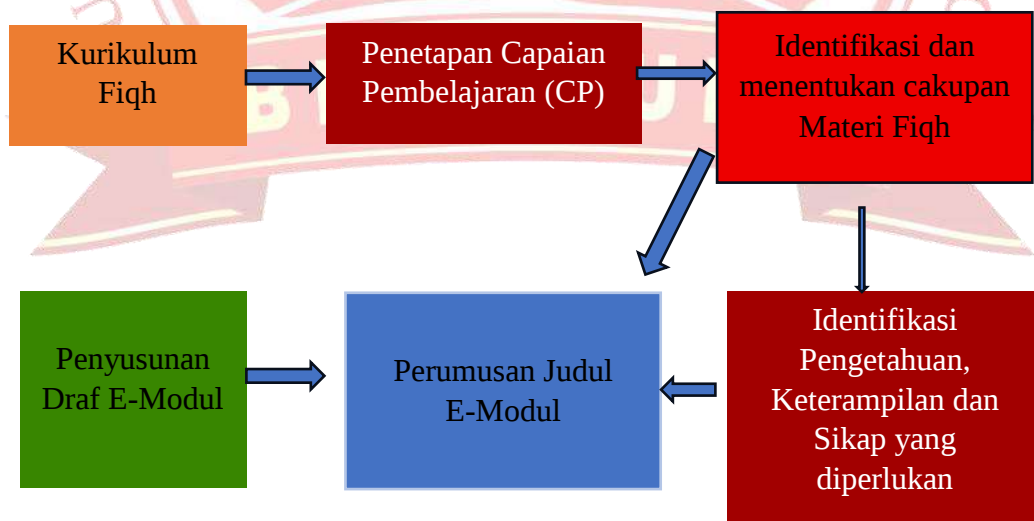
g. Langkah-Langkah Penyusunan E-Modul Interaktif

Penyusunan e-Modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* kelas VII mempunyai tahapan atau langkah-langkah yang sistematis sehingga menghasilkan produk yang efisien. Adapun langkah-langkah penyusunan e-Modul yaitu:

1) Analisis kebutuhan modul ajar

Analisis kebutuhan modul ajar dilakukan untuk menilai kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan e-Modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu. Langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis kebutuhan modul ajar adalah sebagai berikut:

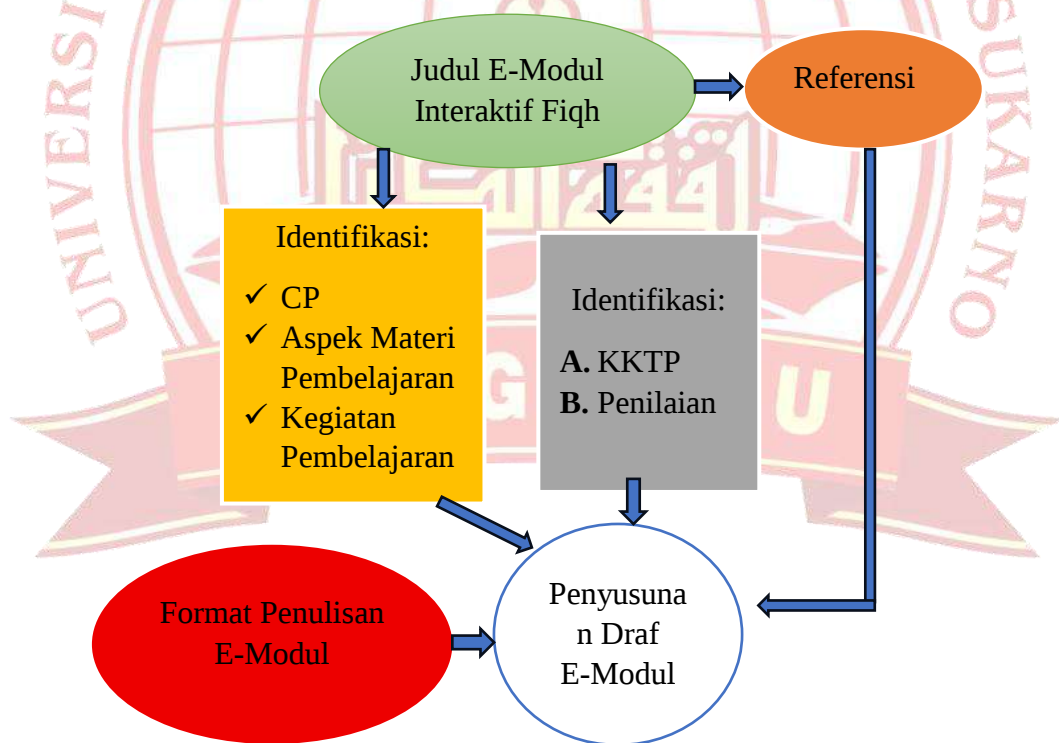
- 1) Penetapan capaian pembelajaran yang sebelumnya telah dirumuskan modul ajar.
- 2) Identifikasi dan tentukan cakupan materi.
- 3) Identifikasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan.
- 4) Menentukan judul e-Modul yang akan dikembangkan.
- 5) Draf modul (penyusun naskah).



Gambar 2.1 Skema Analisis Kebutuhan E-Modul

2) Draf Modul (Penyusunan Naskah)

Kegiatan pada tahap ini adalah memilih, menyusun, dan mengorganisasikan pengantar, tujuan pembelajaran, daftar isi, materi pelajaran, latihan, penilaian dan referensi. Draf modul menyajikan gambaran keseluruhan mengenai materi yang akan diajarkan pada peserta didik. Untuk mendapatkan hasil *prototype* dan bisa diujicobakan maka dirancang dengan sistematis dengan satu kesatuan. Draft e-modul perlu diberikan kepada para ahli terlebih dahulu untuk diberikan saran yang berhubungan dengan isi materi, bahasa dan pedagogi sebelum melakukan proses uji coba.



Gambar 2.2 Skema Desain e-Modul

3) Kerangka e-Modul

- 
- Cover
 - ✓ Judul E-Modul
 - ✓ Nama Mata Pelajaran
 - ✓ Kelas
 - ✓ Penulis
 - Kata Pengantar
 - Daftar Isi
 - Petunjuk Penggunaan E-Modul
 - Capaian Pembelajaran
 - Materi yang Dipelajari selama semester satu
 - Pertemuan Ke-1
 - ✓ Pengertian Bersuci, Hadas, dan Najis serta Jenisnya
 - Pertemuan Ke-2
 - ✓ Alat-Alat Bersuci (Air, Debu/Tanah, dan Batu)
 - Pertemuan Ke-3
 - ✓ Ketentuan Wudu & Praktik Wudu
 - Pertemuan Ke-4
 - ✓ Ketentuan Tayamum & Praktik Tayamum
 - Pertemuan Ke-5
 - ✓ Ketentuan Mandi & Praktik Mandi
 - ✓ Latihan Soal Akhir Materi Bersuci
 - Pertemuan Ke-6
 - ✓ Ketentuan Salat Fardu dengan Baik (Pengertian, Hukum, Syarat Wajib, Syarat Sah, dan Rukun Salat)
 - Pertemuan Ke-7
 - ✓ Sunah-Sunah Salat
 - ✓ Hal-hal yang Membatalkan Salat
 - ✓ Dan Hal yang Dimakruhkan Saat Salat
 - Pertemuan Ke-8
 - ✓ Bacaan Gerakan Salat
 - Pertemuan Ke-9
 - ✓ Hikmah Salat Fardu
 - ✓ Waktu-waktu Salat Fardu
 - Pertemuan Ke-10
 - ✓ Praktik Salat Fardu
 - ✓ Latihan Akhir Materi Salat Fardu
 - Pertemuan Ke-11
 - ✓ Pengertian Salat Sunah
 - ✓ Macam-macam Salat Sunah (Salat Sunah Rawatib)
 - Pertemuan Ke-12
 - ✓ Salat Sunah Malam (Tahajud, Tarawih, & Witir)
 - Pertemuan Ke-13
 - ✓ Salat Sunah 'Idain (Idul Fitri & Idul Adha)
 - ✓ Salat Sunah Duha
 - Pertemuan Ke-14
 - ✓ Salat Sunah Tahiyatul Masjid
 - ✓ Salat Sunah Istisqa (Meminta Hujan)
 - Pertemuan Ke-15
 - ✓ Salat Sunah Gerhana (Kusuf & Khusuf)
 - ✓ Salat Sunah Istikharah
 - Pertemuan Ke-16
 - ✓ Hikmah dan Nilai-nilai Positif Salat Sunah
 - ✓ Latihan Akhir Materi Salat Sunah
 - Pertemuan Ke-17
 - ✓ Pengertian Salat Berjamaah
 - ✓ Syarat-syarat Menjadi Imam
 - ✓ Syarat-syarat Menjadi Makmum
 - Pertemuan Ke-18
 - ✓ Susunan Saf Salat Berjamaah
 - ✓ Makmum Masbuk
 - ✓ Cara Mengingat Imam yang Lupa
 - ✓ Cara Mengganti Imam
 - ✓ Hikmah Salat Berjamaah
 - ✓ Latihan Akhir Materi Salat Berjamaah
 - Glosarium
 - Daftar Pustaka

Gambar 2.3 Skema Kerangka E-Modul

5) Deskripsi Kerangka E-Modul

a) Cover

Berisi antara lain: judul e-modul, nama mata pelajaran, topik/materi pembelajaran, kelas, dan penulis.

b) Kata Pengantar

Memuat informasi tentang peran e-modul dalam proses pembelajaran.

c) Daftar Isi

Memuat kerangka (outline) e-modul

d) Glosarium

Memuat penjelasan tentang arti dari setiap istilah, kata-kata sulit dan asing yang digunakan dan disusun menurut urutan abjad (alphabetis).

e) Petunjuk Penggunaan Modul. Memuat panduan tata cara menggunakan modul, yaitu: (a) Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mempelajari modul secara benar.

f) Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran 1 (tuliskan sub judulnya)

a) Tujuan. Memuat kemampuan yang harus dikuasai untuk satu kesatuan kegiatan belajar. Rumusan tujuan kegiatan belajar relatif tidak terikat dan tidak terlalu rinci.

b) Uraian Materi. Berisi uraian pengetahuan/ konsep/ prinsip tentang kompetensi yang sedang dipelajari.

c) Rangkuman. Berisi ringkasan pengetahuan/ konsep/prinsip yang terdapat pada uraian materi.

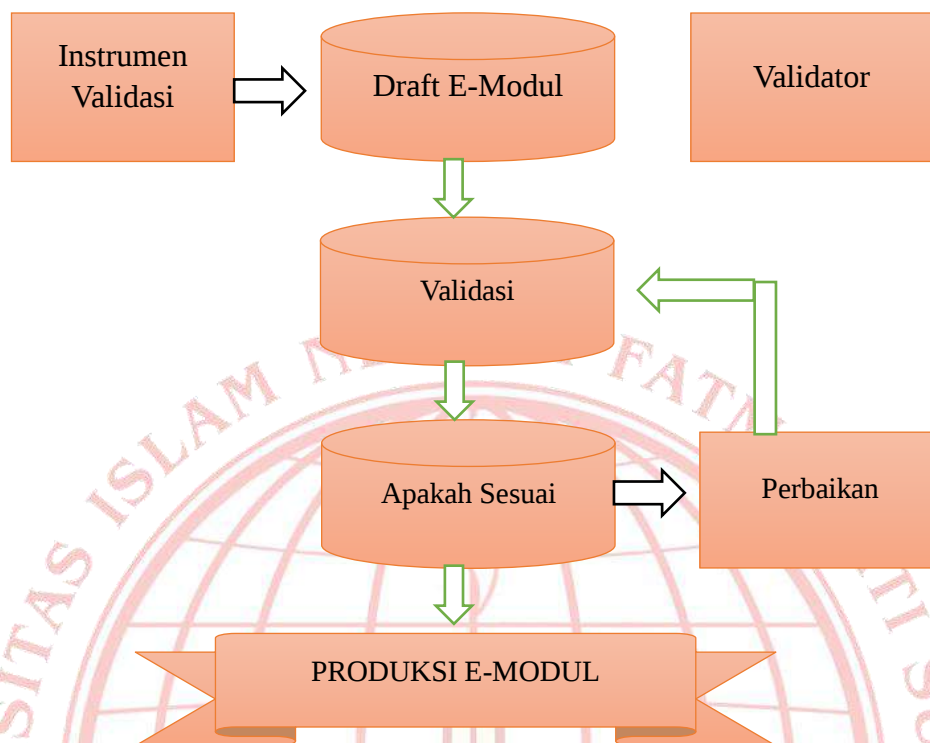
- d) Tugas. Berisi instruksi tugas yang bertujuan untuk penguatan pemahaman terhadap konsep/ pengetahuan/prinsip-prinsip penting yang dipelajari. Bentuk-bentuk tugas dapat berupa: Kegiatan observasi untuk mengenal fakta, Studi kasus, Kajian materi, Latihan-latihan. Setiap tugas yang diberikan perlu dilengkapi dengan lembar tugas, instrumen observasi, atau bentuk-bentuk instrumen yang lain sesuai dengan bentuk tugasnya.
- e) Lembar Kerja Keterampilan. Berisi petunjuk (prosedur kerja) atau tugas yang melatih keterampilan dari CP yang ditetapkan.
- f) Latihan. Berisi tes tertulis sebagai bahan pengecekan bagi siswa dan guru untuk mengetahui sejauh mana penguasaan hasil belajar yang telah dicapai, sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan berikut.
- g) Penilaian Diri. Menilai kemampuan dirinya sendiri yang membantu siswa boleh melanjutkan ke kegiatan selanjutnya.
- h) Kegiatan Pembelajaran 2 dan seterusnya (tata cara sama dengan pembelajaran namun berbeda topik dan fokus bahasan)
- g) Evaluasi Teknik atau metode evaluasi harus disesuaikan dengan ranah (domain) yang dinilai, serta indikator keberhasilan yang diacu. Tes kompetensi pengetahuan & kompetensi keterampilan (merangkum semua KKTP diantaranya memasukkan soal jenis HOTS)
- a) Tes kompetensi pengetahuan Instrumen penilaian kompetensi pengetahuan dirancang untuk mengukur dan menetapkan tingkat pencapaian kemampuan kognitif (sesuai CP). Soal dikembangkan sesuai dengan karakteristik aspek

yang akan dinilai dan dapat menggunakan jenis- jenis tes tertulis yang dinilai cocok.

- b) Tes kompetensi keterampilan Instrumen penilaian keterampilan konkret dan atau keterampilan abstrak. Dirancang untuk mengukur dan menetapkan tingkat pencapaian kemampuan psikomotorik dan perubahan perilaku (sesuai CP). Soal dikembangkan sesuai dengan karakteristik aspek yang akan dinilai.
- c) Penilaian Sikap Instrumen penilaian sikap. Dirancang untuk mengukur sikap spiritual dan sikap sosial (sesuai CP).
- d) Kunci jawaban & pedoman penskoran Kunci jawaban berisi jawaban pertanyaan dari tugas, latihan setiap kegiatan pembelajaran (unit modul), dan tes akhir modul, dilengkapi dengan kriteria penilaian pada setiap item tes.
- e) Daftar pustaka semua referensi/pustaka yang digunakan sebagai acuan pada saat penyusunan modul.
- f) Lampiran Berisi daftar tabel dan daftar gambar.

6) Validasi

Tahap validasi kesesuaian antara e-Modul dengan kebutuhan diperlukannya proses permintaan pengesahan dan persetujuan. Untuk melakukan validasi harus melibatkan pihak praktisi yang ahli dalam bidang yang relevan dengan e-modul. Substansi atau isi modul, penggunaan bahasa, penggunaan metode instruksional, dan daya tarik modul merupakan elemen yang divalidasi.



Gambar 2.4 Skema Validasi dan Penyempurnaan e-Modul

7) Uji coba

Modul ajar dapat dianggap layak untuk diujicobakan di lapangan setelah memperbaiki kesalahan dan perbaikan berdasarkan pendapat para ahli. Pada pengujian pertama dilaksanakan terhadap 5-10 orang pada kelompok terbatas. Tujuannya untuk melihat bagaimana efektivitas dan keuntungan penggunaan e-modul sebagai bahan revisi sebelum di produksi dalam proses belajar. Pelaksanaan Uji coba yang berikutnya dilakukan dengan kelompok besar dengan tujuan mengukur pemahaman peserta didik mengenai e-modul dan seberapa efisiensi waktu belajar saat penggunaan e-modul.

8) Revisi dan produksi

Revisi dapat dilakukan setelah memperoleh masukan dan saran dari hasil uji coba dan validator saat validasi. Selanjutnya melakukan penyempurnaan e-Modul interaktif, jika e-Modul selesai direvisi maka siap untuk diproduksi.

Nersi dkk, terdapat 10 tahapan dalam pengembangan modul ajar kurikulum merdeka sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kebutuhan peserta didik, pendidik, juga satuan pendidikan. Tahapan pertama, pendidik dapat melihat permasalahan dalam proses mengajar, pendidik bisa menilai keadaan juga kebutuhan peserta didik di dalam proses pembelajaran maka modul ajar dibuat sesuai terhadap permasalahan dan kebutuhan.
- 2) Melaksanakan asesmen diagnostik kepada peserta didik mengevaluasi keadaan juga kebutuhan pada pembelajaran. Pada tahapan ini pendidik harus mampu memahami kemampuan peserta didik sebelum belajar. Evaluasi ini dilakukan oleh pendidik secara khusus untuk mengetahui kompetensi, kekuatan, serta kelemahannya.
- 3) Identifikasi materi profil pelajar pancasila yang diinginkan. Pada langkah ini, pendidik bisa menentukan kebutuhan peserta didik juga berpatokan kepada pendidikan berkarakter.
- 4) Mengembangkan modul ajar dengan merinci tujuan pembelajaran, yang didasarkan pada alur capaian pembelajaran.

- 5) Membuat jenis, teknik, juga instrumen penilaian. Pada tahapan ini pendidik bisa memilih sendiri instrumen penilaian yang akan dipakai, tetapi berpatokan kepada instrumen penilaian nasional.
- 6) Modul ajar dirancang sesuai bagian yang telah ditentukan.
- 7) Pendidik dapat menetapkan bagian-bagian yang esensial sesuai kebutuhan pembelajaran.
- 8) Komponen esensial bisa dipaparkan saat aktivitas belajar.
- 9) Setelah tahap sebelumnya dilakukan, maka modul siap dipakai.
- 10) Analisis modul.

h. Langkah-Langkah Mengakses E-Modul Interaktif *Fiqh* Kelas VII MTsN 1

Kota Bengkulu

Selamat datang di e-modul interaktif *Fiqh*! Untuk dapat menggunakan modul ini dengan optimal, silahkan ikuti langkah-langkah sebagai berikut

1) Persiapan perangkat

- 1) Peserta didik telah mempersiapkan perangkat (komputer, laptop, atau smartphone) terhubung dengan internet.
- 2) Perangkat yang digunakan dipastikan memiliki speaker atau headphone untuk mendengarkan audio pembelajaran.
- 3) Disarankan peserta didik menggunakan browser terbaru untuk pengalaman terbaik.

2) Mengakses E-Modul

- 1) Peserta didik membuka browser.
- 2) Langkah selanjutnya peserta didik memasukkan URL e-modul yang diberikan oleh pengajar.

3) Navigasi Modul

- 1) Menu Utama: Temukan menu utama di bagian atas atau samping layer. Di sini Anda dapat menemukan berbagai materi.
- 2) Daftar isi: Akses daftar isi untuk melihat semua topik yang tersedia.
- 3) Pencarian: Gunakan fitur pencarian untuk menemukan materi tertentu.

4) Membaca Materi

- 1) Klik pada topik yang diinginkan untuk membuka materi.
- 2) Gunakan fitur zoom atau perbesar teks jika diperlukan untuk kenyamanan membaca.
- 3) Materi hanya bisa diakses saat perangkat tersambung internet.

5) Mengikuti Kegiatan

- 1) Tugas: Ikuti instruksi untuk mengerjakan tugas yang diberikan.
- 2) Kuis: kerjakan kuis yang telah disediakan dengan menekan url yang telah disediakan.
- 3) Diskusi: Manfaatkan forum atau ruang diskusi untuk berinteraksi dengan teman sekelas atau pengajar.

i. Manfaat Penggunaan E-Modul dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran menggunakan e-Modul interaktif bisa berdampak positif dan mempunyai manfaat menurut (Hutahaeen et al, 2019: 303) adalah sebagai berikut:

- a. Memudahkan peserta didik mengakses informasi karena di dalam e-Modul interaktif terdapat multimedia, seperti gambar, video, dan audio.
- b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
- c. Memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.
- d. Mempermudah peserta didik dalam menambah pengetahuan.
- e. Peserta didik mempunyai ruang dan waktu sendiri untuk menggunakan
- f. bahan ajar serta memiliki kebebasan berekspresi bagi peserta didik.
- g. Bahan ajar bersifat fleksibel dapat di akses dimana dan kapan saja.

B. Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Mutu pembelajaran adalah faktor kunci dalam menentukan keberhasilan pendidikan. Kualitas pembelajaran yang baik memberikan dampak positif pada siswa, mendorong perkembangan mereka, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

1. Pengertian Mutu Pembelajaran

Menurut Garvin dan Davis yang dikutip oleh Abdul Hadis dan Nurhayati, berpendapat bahwa mutu merupakan suatu keadaan yang berubah-ubah yang terkait dengan produk, tenaga kerja, proses dan tugas,

serta lingkungan yang memenuhi atau melebihi kebutuhan pelanggan.²⁷

Dalam konteks pendidikan, mutu merujuk pada proses pendidikan dan hasilnya. Dalam proses pendidikan yang berkualitas, berbagai faktor input terlibat, termasuk bahan ajar (kognitif, afektif, atau psikomotorik), metode pengajaran (bervariasi sesuai dengan kemampuan guru), fasilitas, sekolah, dukungan administrasi, sarana dan prasarana, sumber daya lainnya, serta menciptakan suasana yang kondusif.²⁸ Dalam pengertian ini mutu berarti suatu proses yang secara terus menerus meningkatkan suatu kualitas sehingga tercapainya beberapa keunggulan dalam proses pendidikan suasana yang kondusif. Dalam pengertian ini mutu berarti suatu proses yang secara terus menerus meningkatkan suatu kualitas sehingga tercapainya beberapa keunggulan dalam proses pendidikan.

Menurut Rustaman yang mengutip dari Mayasari, bahwa proses pembelajaran merupakan proses yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa serta komunikasi timbal balik yang terjadi dalam konteks pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Guru dan siswa merupakan dua komponen yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran. diperlukan interaksi yang saling mendukung antara keduanya agar hasil belajar siswa dapat dicapai secara maksimal.²⁹

²⁷ Yusup Umar, "Manajemen Pembiayaan Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada MTsN Ciwaringin Cirebon," *J-STAF: Siddiq, Tabligh, Amanah, Fathonah* 2, no. 1 (2023): 1–13.

²⁸ Ayi Nanang Muhaemin, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Ciwalen," *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)* 2, no. 2 (2023): 19–28.

²⁹ Umar, "Manajemen Pembiayaan Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada MTsN Ciwaringin Cirebon."

Pada dasarnya pembelajaran merupakan usaha untuk mengubah keadaan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan dan dari ketidakpahaman menjadi pemahaman. Hal ini dilakukan oleh guru terhadap peserta didik dengan tujuan membantu mereka tumbuh dan berkembang menjadi lebih baik. Terdapat banyak langkah yang harus diambil oleh guru untuk mencapai perubahan tersebut. Tidak cukup bagi guru hanya untuk menyampaikan materi pembelajaran dan melakukan evaluasi. Pembelajaran juga memiliki tujuan yang harus dicapai, sehingga proses pembelajaran mengacu pada perencanaan dan pencapaian tujuan tersebut.

Proses pembelajaran melibatkan semua komponen materi pembelajaran dan prosedur kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Untuk mencapai tujuan tersebut, semua komponen dalam pembelajaran harus bekerja sama. Guru tidak hanya perlu memperbaiki komponen-komponen tertentu seperti strategi, metode, dan evaluasi tapi juga harus mempertimbangkan komponen secara keseluruhan. Komponen-komponen dalam pembelajaran meliputi tujuan, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa meningkatkan mutu pembelajaran melibatkan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dengan tujuan memperbaiki kualitas pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien, serta meningkatkan mutu lembaga pendidikan.

Konsep peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu elemen dalam pengelolaan pendidikan di Indonesia. Faktor kualitas pendidik menjadi hal yang penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pengakuan sebagai tenaga profesional diberikan kepada guru yang memiliki kualifikasi akademik yang diperoleh melalui pendidikan tinggi, sertifikat pendidik yang diperoleh melalui pendidikan profesi, dan kompetensi yang meliputi kompetensi pedagogis, kepribadian, sosial, dan profesional.³⁰

Seorang guru dalam mengelola pembelajaran dituntut untuk memahami kondisi peserta didik, merancang dan melaksanakan pembelajaran, mengevaluasi pembelajaran, serta mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai kompetensi yang dimiliki. Dalam hal kepribadian, seorang guru harus memiliki kepribadian yang baik yang dapat menjadi teladan bagi peserta didik, serta memiliki akhlak mulia. Dalam penyampaian materi pembelajaran, guru harus memiliki pemahaman yang baik dan pengetahuan yang luas terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penting bagi seorang guru memiliki keterampilan dalam membangun komunikasi yang baik dengan peserta didik, rekan pendidik, tenaga kependidikan, wali murid, dan juga masyarakat sekitar. Fleksibilitas dalam berkomunikasi juga merupakan hal yang tidak kalah penting bagi seorang guru.

Kunci utama dalam meningkatkan mutu pembelajaran adalah memiliki komitmen terhadap perubahan. Jika semua guru dan staf sekolah memiliki komitmen terhadap perubahan, pimpinan dapat dengan mudah mendorong

³⁰ Umar.

mereka untuk menemukan cara baru dalam meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kualitas layanan pendidikan. Guru akan menggunakan pendekatan dan model pembelajaran baru dalam mengajar dan berkontribusi dalam perkembangan peserta didik.³¹

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Mutu Pembelajaran

Faktor-faktor yang mempengaruhi mutu pembelajaran merujuk pada elemen-elemen dan kondisi-kondisi yang memiliki pengaruh terhadap kualitas atau tingkat keberhasilan pembelajaran dalam suatu konteks pendidikan. Dalam konteks ini, "mutu pembelajaran" mengacu pada sejauh mana pembelajaran efektif, bermakna, dan menghasilkan pencapaian tujuan belajar yang diharapkan. Berikut ini adalah beberapa poin faktor-faktor yang mempengaruhi mutu pembelajaran diantaranya:³²

a. Kualitas Pengajaran Guru

Faktor ini merupakan salah satu faktor yang paling signifikan dalam mempengaruhi mutu pembelajaran. Kualitas pengajaran guru melibatkan sejumlah aspek yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Pertama, pengetahuan dan pemahaman guru terhadap materi pelajaran merupakan hal yang sangat penting. Seorang guru yang memiliki pemahaman yang mendalam dan luas tentang materi akan dapat menyampaikan konsep dengan jelas dan memberikan pemahaman yang baik kepada siswa. Selain itu, kemampuan komunikasi guru juga berperan penting. Seorang guru yang

³¹ Umar.

³² Arnita Niroha Halawa and Dety Mulyanti, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Peningkatan Kualitas Mutu Instansi Pendidikan Dan Pembelajaran," *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa* 2, no. 2 (2023): 57–64.

mampu mengkomunikasikan ide-ide secara efektif, menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, dan menggunakan berbagai strategi komunikasi, akan mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Keterampilan mengajar, seperti kemampuan menjelaskan konsep secara sistematis, menggunakan metode pengajaran yang variatif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, juga merupakan faktor penting dalam kualitas pengajaran guru. Guru yang mampu mengelola kelas dengan baik, menjaga disiplin, dan membangun hubungan yang positif dengan siswa, akan menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif. Selain itu, kemampuan guru memberikan umpan balik yang konstruktif dan bermanfaat kepada siswa juga mempengaruhi proses pembelajaran. Melalui umpan balik yang tepat waktu, guru dapat membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka dan meningkatkan prestasi belajar.³³

b. Lingkungan Belajar

Faktor ini meliputi aspek fisik dan sosial dari lingkungan pembelajaran. Aspek fisik mencakup kondisi dan fasilitas ruang kelas, seperti pencahayaan yang memadai, ventilasi yang baik, pengaturan furnitur yang sesuai, serta ketersediaan dan aksesibilitas sumber daya pembelajaran, seperti buku teks, media pembelajaran, dan perangkat teknologi. Lingkungan fisik yang baik dan memadai dapat memberikan kenyamanan dan dukungan yang diperlukan bagi siswa untuk belajar dengan efektif. Selain itu, aspek sosial dalam

³³ Halawa and Mulyanti.

lingkungan pembelajaran melibatkan interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa satu dengan yang lainnya. Suasana kelas yang positif, inklusif, dan saling mendukung akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Interaksi yang baik antara guru dan siswa, di mana guru memberikan dukungan, bimbingan, dan penguatan positif, juga berkontribusi pada mutu pembelajaran.³⁴

c. Kurikulum dan Materi Pembelajaran

Faktor ini berkaitan dengan desain kurikulum dan pemilihan materi pembelajaran yang relevan. Kurikulum yang dirancang dengan baik harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang jelas, urutan pembelajaran yang terstruktur, dan metode pengajaran yang efektif. Desain kurikulum yang baik akan memastikan bahwa materi yang diajarkan relevan dengan kebutuhan siswa, mengaitkan konsep dan penerapan dalam konteks nyata, serta mengakomodasi gaya belajar dan kepentingan siswa. Pemilihan materi pembelajaran yang tepat juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Materi yang disajikan harus dapat menarik minat siswa, mudah dipahami, dan relevan dengan pengalaman dan latar belakang siswa.³⁵

d. Keterlibatan Peserta Didik

Faktor ini mencakup motivasi, partisipasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi siswa untuk belajar merupakan pendorong utama dalam mencapai hasil belajar yang baik. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri

³⁴ Halawa and Mulyanti.

³⁵ Syaifuddin Sabda and Dkk, *Pengembangan Kurikulum* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2016).

mereka sendiri, cenderung lebih bersemangat dan berdedikasi dalam belajar. Dalam konteks kelas, guru dapat memotivasi siswa dengan menyajikan materi yang menarik, memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa, menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, dan memberikan tujuan belajar yang jelas. Partisipasi siswa juga merupakan indikator keterlibatan yang penting dalam pembelajaran. Siswa yang aktif terlibat dalam diskusi, kolaborasi, dan kegiatan pembelajaran lainnya, memiliki kesempatan lebih besar untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik. Pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kooperatif, atau diskusi kelompok, dapat mendorong proyek, pembelajaran kooperatif, atau diskusi kelompok, dapat mendorong keterlibatan siswa.³⁶

e. Perencanaan Proses Pembelajaran

Perencanaan proses pembelajaran yaitu mempersiapkan perangkat pembelajaran meliputi ATP dan Modul Ajar yang memuat identitas mata pelajaran, Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar.

1) Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

³⁶ Abdul Muis and Agus Budi Santosa, "Pengaruh Kecerdasan Emosional Siswa, Motivasi Belajar Terhadap Keterlibatan Siswa Di Sekolah Dimoderasi Oleh Lingkungan Keluarga Di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6, no. 2 (2022): 16173–89.

Alur Tujuan Pembelajaran sebagai acuan pengembangan Modul Ajar memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

2) Modul Ajar

Modul ajar adalah seperangkat alat dan bahan pembelajaran yang dirancang untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara sistematis dan terstruktur. Modul ajar berisi panduan, materi, aktifitas, materi, dan penilaian yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Modul ini dapat digunakan dalam berbagai konteks kurikulum, termasuk Kurikulum Merdeka di Indonesia.

Modul ajar bertujuan untuk memudahkan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, sekaligus memastikan bahwa peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan. Komponen Modul Ajar terdiri:

a) Tujuan Pembelajaran

Menjelaskan kompetensi atau capaian pembelajaran yang diharapkan dari peserta didik setelah menyelesaikan modul.

b) Materi Pembelajaran

Berisi konten atau materi yang diajarkan, disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.

c) Metode Pembelajaran

Menjelaskan pendekatan atau strategi pembelajaran yang digunakan, seperti pembelajaran berbasis proyek, diskusi, eksperimen, atau penemuan.

d) **Aktivitas Pembelajaran**

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik, termasuk tugas individu atau kelompok.

e) **Penilaian**

Berisi instrumen dan metode penilaian untuk mengukur pencapaian peserta didik, baik secara formatif (proses), maupun sumatif (hasil)

f) **Sumber Belajar**

Daftar referensi, bahan ajar, atau alat pendukung yang digunakan dalam pembelajaran, seperti buku, video, atau alat peraga.

g) **Refleksi**

f. Pelaksanaan Pembelajaran

Persyaratan Pelaksanaan Proses Pembelajaran

a) **Rombongan Belajar**

Jumlah maksimal peserta didik setiap rombongan belajar adalah : SD/MI : 28 peserta didik, SMP/MTS 32 peserta didik, SMA/MA 32 peserta didik, SMK MAK : 32 peserta didik.

b) **Beban Kerja Minimal Guru**

Beban Kerja guru mencakup kegiatan pokok, yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, membimbing dan melatih peserta didik, serta melaksanakan tugas tambahan.

Beban kerja guru sebagaimana mestinya sekurang-kurangnya 24 jam tatap muka dalam 1 minggu.

c) Buku Teks Pelajaran

Buku teks pelajaran yang akan digunakan oleh sekolah/madrasah di pilih melalui rapat guru dengan pertimbangan komite sekolah/madrasah dari buku teks pelajaran yang ditetapkan oleh menteri. Buku teks pelajaran untuk peserta didik adalah 1:1 pertama pelajaran. Selain buku teks pelajaran, guru menggunakan buku panduan guru, buku pengayaan, buku referensi, dan sumber belajar lainnya. Guru membiasakan peserta didik menggunakan buku-buku dan sumber belajar lain yang ada di perpustakaan sekolah/madrasah.

d) Pengelolaan Kelas

Guru mengatur tempat duduk sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, serta aktivitas pelajaran yang akan dilakukan. Volume dan intonasi suara guru dalam proses pembelajaran harus dapat didengar dengan baik oleh peserta didik. Tutur kata guru santun dan dapat dimengerti oleh peserta didik. Guru menyesuaikan materi pelajaran dengan kecepatan dan kemampuan belajar peserta didik. Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap respons dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Pada tiap awal semester, guru menyampaikan silabus mata pelajaran yang diampunya. Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran sesuai dengan yang di jadwalkan.

e) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari Modul Ajar.

Pelaksanaan pembelajaran meliputi:

1) Kegiatan Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis, peserta didik.

3) Kegiatan Penutup

Penutupan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, serta tindak lanjut.

g. Evaluasi Pembelajaran

Faktor ini berkaitan dengan metode dan alat evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan prestasi siswa. Evaluasi yang efektif memainkan peran penting dalam memahami sejauh mana siswa telah mencapai

tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Metode evaluasi yang beragam dan sesuai, seperti ujian tertulis, proyek, presentasi, atau portofolio, dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang pemahaman siswa. Selain itu, penting untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan berorientasi pada perkembangan kepada siswa setelah evaluasi dilakukan. Umpan balik yang baik membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka, serta memberikan arahan untuk perbaikan di masa depan. Evaluasi formatif yang dilakukan secara berkala selama proses pembelajaran juga dapat membantu guru dalam menyesuaikan pengajaran mereka sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Indikator Peningkatan Mutu Pembelajaran

Peningkatan mutu pembelajaran merupakan suatu upaya sistematis untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, berbagai indikator digunakan sebagai acuan untuk mengevaluasi dan mengukur sejauh mana mutu pembelajaran telah tercapai. Indikator peningkatan mutu pembelajaran dalam penelitian ini, yaitu:

a. Prestasi Belajar

Indikator prestasi belajar merupakan salah satu tolok ukur utama dalam mengevaluasi mutu pembelajaran. Prestasi belajar mencerminkan sejauh mana siswa berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Indikator prestasi belajar dapat mencakup tingkat pemahaman materi, penguasaan keterampilan, peningkatan hasil evaluasi, dan

kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks yang relevan.

b. Partisipasi Aktif

Indikator partisipasi aktif menunjukkan sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Partisipasi aktif meliputi keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, pertanyaan yang diajukan, kolaborasi dengan sesama siswa, dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran di luar kelas. Tingkat partisipasi aktif yang tinggi menunjukkan minat dan motivasi yang kuat dari siswa terhadap pembelajaran, serta adanya interaksi yang efektif antara guru dan siswa.

c. Keterampilan Berpikir Kritis

Indikator keterampilan berpikir kritis mencerminkan kemampuan siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menginterpretasikan informasi secara kritis. Keterampilan berpikir kritis melibatkan kemampuan siswa untuk menyusun argumen logis, mengidentifikasi kelemahan dalam pemikiran, menilai kebenaran atau validitas suatu pernyataan, dan mengambil keputusan berdasarkan pemikiran yang kritis. Peningkatan keterampilan berpikir kritis akan berdampak pada kemampuan siswa dalam memecahkan masalah secara efektif dan mengambil keputusan yang rasional.

d. Kreativitas

Indikator kreativitas mencakup kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan solusi kreatif terhadap masalah. Kreativitas

melibatkan kemampuan siswa untuk berpikir secara fleksibel, menghubungkan konsep-konsep yang berbeda, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, dan menciptakan solusi yang inovatif. Peningkatan kreativitas siswa akan berdampak pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan *problem-solving* yang akan mendukung peningkatan mutu pembelajaran.

e. Kualitas interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa

Indikator kualitas interaksi dan komunikasi mencakup tingkat kualitas interaksi antara guru dan siswa, serta antar siswa. Interaksi yang baik ditandai dengan saling mendengarkan, memberikan umpan balik yang konstruktif, kolaborasi dalam kelompok, diskusi yang terbuka, dan kebebasan berekspresi dalam berbagi ide dan pendapat. Komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, serta antar siswa, memungkinkan pertukaran ide, diskusi yang mendalam, dan kolaborasi yang produktif dalam proses pembelajaran.

Indikator-indikator ini merupakan poin-poin penting yang perlu dipertimbangkan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Dengan mengacu pada indikator-indikator ini, sekolah dapat melakukan evaluasi dan pengembangan pembelajaran yang lebih efektif untuk mencapai tujuan peningkatan mutu pembelajaran yang diinginkan.

C. Pembelajaran *Fiqh* di MTs

1. Pembelajaran *Fiqh* di MTs

Mata pelajaran *Fiqh* adalah bahan kajian yang memuat ide pokok yaitu mengarahkan peserta didik untuk menjadi muslim yang taat dan saleh dengan mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum Islam

sehingga menjadi dasar pandangan hidup (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta pengalaman peserta didik sehingga menjadi muslim yang selalu bertambah keimanan dan ketakwaannya kepada Allah swt. Sehubungan dengan itu, mata pelajaran *Fiqh* mencakup dimensi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai keagamaan.

Secara garis besar mata pelajaran *Fiqh* terdiri:

- a. Dimensi pengetahuan *Fiqh* (*Fiqh of knowledge*) yang mencakup bidang ibadah, muamalah, *jinayah* dan *siyasah*. Secara lebih terperinci, materi pengetahuan *Fiqh* meliputi pengetahuan tentang *thaharah*, salat, zikir, puasa, zakat, haji, umrah, makanan, minuman, binatang halal/haram, kurban, akikah, macam-macam muamalah, kewajiban terhadap orang sakit/jenazah, pergaulan remaja, *jinayat*, *hudud*, mematuhi undang-undang negara (syariat Islam), kepemimpinan, memelihara lingkungan dan kesejahteraan sosial.
- b. Dimensi keterampilan *Fiqh* (*Fiqh skill*) meliputi keterampilan melakukan *thaharah*, keterampilan melakukan ibadah *mahdah*, memilih dan mengonsumsi makanan dan minuman yang halal, melakukan kegiatan muamalah dengan sesama manusia berdasarkan syariat Islam, memimpin, memelihara lingkungan.
- c. Dimensi nilai-nilai *Fiqh* mencakup antara lain penghambaan kepada (*ta'abud*), penguasaan terhadap nilai religius, disiplin, percaya diri, komitmen, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokratis, toleransi, kebebasan individual.

Fiqh dipandang sebagai mata pelajaran yang memegang peran penting dalam membentuk umat Islam yang baik sesuai dengan syariat Islam, falsafah bangsa dan konstitusi negara Republik Indonesia. Mata pelajaran *Fiqh* selain mencakup dimensi pengetahuan, juga memberikan penekanan pada dimensi sikap dan keterampilan. Jadi, pertama-tama seorang muslim perlu memahami dan menguasai pengetahuan yang lengkap konsep dan prinsip-prinsip *Fiqh* Islam. Selanjutnya seorang muslim diharapkan memiliki sikap atau karakter sebagai muslim yang baik, taat pada aturan hukum, dan memiliki keterampilan menjalankan hukum *Fiqh* tersebut dalam kehidupannya sehari-hari.

Muslim yang memahami dan menguasai pengetahuan *Fiqh* (*Fiqh knowledge*) dan keterampilan *Fiqh* (*Fiqh skills*) akan menjadi seorang muslim yang ahli beribadah (*muta'abid*). Muslim yang memahami dan menguasai pengetahuan *Fiqh* (*Fiqh knowledge*) serta nilai-nilai *Fiqh*.

2. Tujuan Pembelajaran *Fiqh* di Madrasah

Sedangkan mata pelajaran *Fiqh* di Madrasah Tsanawiyah berfungsi untuk:

- a. Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah SWT sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup dunia dan akhirat.
- b. Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan berperilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di madrasah dan masyarakat.
- c. Pembentukan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di madrasah dan masyarakat.

- d. Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT dan akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, melanjutkan yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga.
- e. Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui ibadah dan muamalah.
- f. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah di kehidupan sehari-hari.
- g. Pembekalan peserta didik untuk mendalami *Fiqh* atau hukum Islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Mata pelajaran *Fiqh* di MTs bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil *naqli* dan *aqli*, sebagai pedoman hidup bagi kehidupan pribadi dan sosial, dan melaksanakan, mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar, sehingga dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan memiliki tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya.

3. Kurikulum *Fiqh* yang diterapkan di MTsN 1 Kota Bengkulu.

Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Kurikulum
Merdeka Pada Madrasah
Sesuai Keputusan Jenderal Pendidikan Agama Islam
Nomor 3211 Tahun 2022
Tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs)
Mata Pelajaran *Fiqh* Kelas VII

Elemen	Capaian Pembelajaran
<i>Fiqh Ibadah</i>	Peserta didik menganalisis tata cara bersuci dari hadas dan najis, ketentuan salat fardu, salat berjamaah, keutamaan zikir dan doa, berbagai salat sunah, ketentuan salat Jum'at, salat jamak dan qasar, salat dalam keadaan tertentu meliputi: kondisi sakit, kondisi genting (khauf) dan dalam kendaraan, dan mengamalkannya dengan baik dan benar dalam konteks kehidupan sehari-hari pada masyarakat global, sehingga kewajiban ibadah dijalankan secara istikamah pada kondisi apa pun dan di manapun.

D. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian mengenai pengembangan bahan ajar yang telah dilaksanakan, berdasarkan penelusuran yang dilakukan peneliti menemukan beberapa hasil penelitian yang relevan. Di antaranya dilakukan oleh:

1. Tesis Badruzzaman 2019, Mahasiswa S2 Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya, yang berjudul “*Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqh Berbasis Multimedia Interaktif Pada Peserta Didik Kelas VII di MTsN 112 Jombang.*” Hasil penelitian membahas penggunaan multimedia interaktif berbasis *autoplay* dengan hasil rata-rata hasil *post-test* menunjukkan kemampuan kelas control dan kelas eksperimen

dengan nilai rata-rata 67.35 untuk kelas kontrol dan 82.35 untuk kelas eksperimen.³⁷

2. Tesis Lailatun Ni 'mah, Mahasiswa S2 Pendidikan Agama Islam UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqh Berbasis Mubadalah di Kelas XI MAN 4 Banyuwangi.*" Hasil penelitian pengembangan bahan ajar dengan berbasis *mubadalah* yaitu bahan ajar yang berbasis nilai-nilai keadilan, Kerja sama, kesalingan, dan timbal balik antara dua pihak atau lebih, baik antara relasi laki-laki dan Perempuan. Hasil penilaian dari bahan ajar ini terdapat 1) pengembangan bahan ajar mata pelajaran *Fiqh* kelas XI semester genap pada materi pernikahan, perceraian dan waris, ukuran buku tinggi 23 cm dan lebar 17 cm disusun menggunakan *Microsoft Word 2010*, 2) berdasarkan hasil kelayakan yang maka bahan ajar berbasis *mubadalah*, layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan nilai angket para ahli dan respons siswa. 3) Hasil efektivitas sudah memenuhi syarat dan ketentuan yaitu berdasarkan uji $t_{hitung} > T_{tabel}$ ($9,412 > 2,045$), apabila uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan.³⁸

3. Tesis Nurohman, Mahasiswa S2 Pascasarjana Pendidikan Agama Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, yang berjudul "*Pengembangan e-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran*

³⁷ Badruzzaman, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqh Berbasis Multimedia Interaktif Pada Peserta Didik Kelas VII Di MTsN 12 Jombang" (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019).

³⁸ Lailatun Ni'mah, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqh Berbasis Mubadalah Di Kelas XI MAN 4 Banyuwangi" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2022).

Fiqh Kelas V.” Hasil penelitian adalah pengembangan *e-modul* mata pelajaran *Fiqh* yang berbasis *problem based learning* (PBL) Dimana memegang peranan penting untuk mengembangkan model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, pedagogis, dan materi sehingga lebih dapat mengakomodir karakteristik pendidikan abad 21. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa: 1) Proses pengembangan *e-modul* berbasis PBL materi *Fiqh* zakat fitrah menghasilkan produk bahan ajar *e-modul* berbasis PBL melalui model ADDIE, 2) produk pengembangan *e-modul* berbasis PBL terbukti sangat layak dari aspek materi (84,4%), aspek media (91,2%), dan aspek pembelajaran (89,8%), 3) produk *e-modul* berbasis PBL ternyata efektif meningkatkan hasil belajar *Fiqh* siswa.³⁹

4. Tesis Muhammad Mansur, Mahasiswa Pascasarjana Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang berjudul “Penerapan *Hypnoteaching* dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran PAI di SDIT Salsabila 2 Klaseman” menerangkan tentang masih adanya guru PAI di lapangan yang belum mampu mengemas pembelajaram PAI dengan baik, guru PAI hanya sekedar menyampaikan ilmu tanpa memperhatikan transfer nilai. Muhammad Mansur melakukan penelitiannya di SDIT 2 Klaseman. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan mutu pembelajaran secara keseluruhan sebesar 17 % yaitu bahwa pembelajaran

³⁹ Nurohman, “Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran *Fiqh* Kelas V ” (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah , 2021).

menggunakan *Hynoteaching* berdampak positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran PAI.⁴⁰

5. Tesis Iqbal Syahrijar, Judul “Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Melalui Pembelajaran Berbasis Digital (Studi Eksploratif di SMA Negeri 15 dan SMA Alfa Ceanturi Kota Bandung,” Tesis ini menerangkan tentang pelaksanaan pembelajaran PAI dengan memanfaatkan teknologi digital masih sering mengalami kendala-kendala yang menjadi kelemahan terhadap jalannya pembelajaran, seperti masih sedikitnya satuan sekolah yang mampu memfasilitasi sarana prasarana pembelajaran berbasis digital, tidak semua guru PAI mampu memanfaatkan media internet sebagai sumber belajar, dan tidak sedikit siswa yang salah memperoleh informasi atau pengetahuan dari media internet. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sarana prasarana pembelajaran berbasis digital dalam menunjang pembelajaran PAI di sekolah terdiri dari wifi, seperangkat komputer atau laptop, layar interaktif, dan cctv. Sementara proses pembelajaran PAI dapat dilaksanakan secara digital di ruang kelas maupun laboratorium komputer mulai dari fase perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Penelitian ini berimplikasi pada pentingnya penggunaan teknologi informasi terhadap peningkatan mutu pembelajaran pendidikan agama Islam.⁴¹

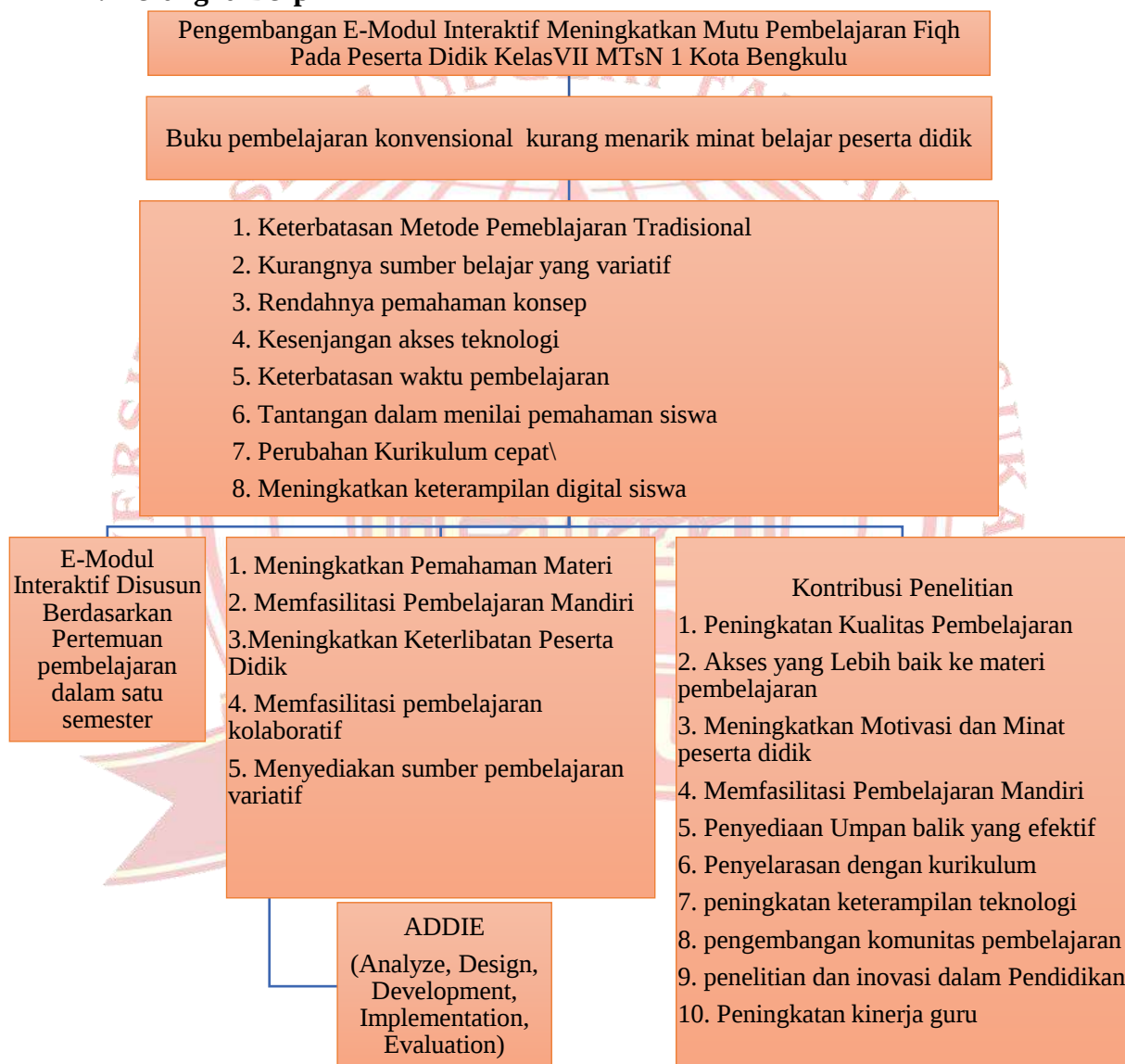
Penelitian relevan yang telah penulis uraian di atas menunjukkan terdapat perbedaan dengan konsep penelitian penulis. Penelitian penulis

⁴⁰ Muhammad Mansur, “Penerapan Hypnoteaching Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pai Di SDIT Salsabila 2 Klaseman” (UIN Sunan Kalijaga, 2016).

⁴¹ Iqbal Syahrijar, Udin Supriadi, and Agus Fakhruddin, “Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pai Melalui Pembelajaran Berbasis Digital (Studi Eksploratif Di SMA Negeri 15 Dan SMA Alfa Centauri Kota Bandung),” *Journal on Education* 5, no. 4 (2023): 13766–82.

mengangkat tentang pengembangan bahan ajar mata pelajaran *Fiqh* kelas VII dengan memodifikasi ke bentuk digital berupa modul elektronik. E-Modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* disusun secara digital dalam satu semester, e-modul dikemas secara menarik agar proses pembelajaran berkualitas

E. Kerangka Berpikir



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir