

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan/ *Research and Development* (R&D) suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut.⁴² Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.⁴³

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran seperti kurikulum dan kebijakan sekolah.⁴⁴

Adapun yang dikembangkan adalah bahan ajar mata pelajaran *Fiqh* untuk peserta didik kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu. Bahan ajar yang dikembangkan berupa E-Modul Interaktif yang valid, praktis, dan efektif yang dikemas dalam bentuk digital. Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu

⁴² Sigit Purnama, "Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab)," *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2016): 19–32.

⁴³ Hanafi Hanafi, "Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan," *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* 4, no. 2 (2017): 129–50.

⁴⁴ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, vol. 01 (Bandung: Alfabeta CV, 2013).

penelitian dan pengembangan dengan memilih model ADDIE sebagai panduan dalam mengembangkan bahan ajar *Fiqh*. Model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistematis dalam penggunaan, bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan. Model ADDIE dapat menghasilkan produk yang tepat melalui langkah-langkah ilmiah. Hasil penelitian mengungkapkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan model ADDIE valid dan mampu membangun keterampilan siswa.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam jangka waktu selama 10 bulan.

Kegiatan penelitian ini dimulai dari persiapan penelitian, pengajuan tema, penyusunan proposal, seminar, proposal, revisi proposal, pelaksanaan penelitian, penyusunan tesis akhir.

Waktu penelitian dilakukan setelah peneliti mendapat surat keputusan (SK) izin penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2024-2025 dalam jangka waktu 1 bulan yakni dari 1 September sampai 1 Oktober 2024.

2. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ditentukan secara *purposive* atau dipilih sesuai tujuan dan dengan sengaja. Karena bahan ajar yang akan dihasilkan diperuntukkan bagi peserta pada sekolah yang dituju. Maka penelitian ini akan dilaksanakan pada satuan pendidikan MTsN 1 Kota Bengkulu.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien. Model ADDIE memiliki lima konsep sebagai berikut: 1) *analyze* (analisis); 2) *design* (desain); 3) *development* (pengembangan); 4) *implementation* (implementasi); 5) *evaluation* (evaluasi). Lima konsep tersebut memiliki keterkaitan satu dengan lainnya yang berkaitan satu dengan lainnya. Tahapan model ADDIE ditunjukkan pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Alur Metode Penelitian ADDIE

Adapun tahapan-tahapan yang akan dilakukan pada model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Fase Menganalisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan atau studi eksploratif untuk mengkaji, menyoediki, dan mengumpulkan informasi dengan cara observasi dan wawancara. Langkah ini meliputi kegiatan-kegiatan seperti: analisis kebutuhan, kajian pustaka, observasi awal di kelas, identifikasi permasalahan yang dijumpai pada pembelajaran, dan juga menghimpun data tentang faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran. Analisis yang dilakukan merupakan tahap dasar dalam pengembangan produk. Setelah diperoleh data, maka hal selanjutnya yang akan dilakukan adalah pengambilan solusi terkait dengan masalah yang ada.

2. Fase Rancangan (*Design*)

Tahap perencanaan dilakukan berdasarkan hal-hal yang di peroleh dari tahap analisis. Kegiatan yang dilakukan dari tahap perencanaan ini meliputi:

a. Penyusunan *Outline e-Modul*

Penyusunan *outline e-modul* interaktif mata pelajaran *Fiqh* materi bersuci berisikan rencana awal tentang apa yang akan ditulis dalam e-modul. e-Modul secara umum akan dibuat menggunakan *flip PDF Coorperate* dengan penggunaan secara offline. E-Modul yang akan

dibuat kurang lebih terdiri dari halaman awal (cover), daftar isi, tujuan pembelajaran, peta konsep, isi pembelajaran, soal, dan daftar Pustaka.

b. Mendesain Isi Pembelajaran dalam e-Modul

Desain isi pembelajaran e-modul mencakup penyajian materi, visualisasi maupun ilustrasi yang akan dibuat sesuai dengan sintak e modul interaktif mata pelajaran *fiqh* bersuci yaitu (1) Meningkatkan pemahaman konsep bersuci, (2) mempermudah visualisasi dan praktik, (3) Meningkatkan kemandirian belajar, (4) Mendorong praktik bersuci yang benar, (5) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, (6) Memfasilitasi pembelajaran dalam situasi jarak jauh.

3. Fase Mengembangkan (*Develop*)

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk.

a. Penyusunan Produk Awal

Produk yang dikembangkan adalah e-modul *Fiqh* materi bersuci kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu. Pengembangan produk ini berdasarkan tahap konsep media, tahap sistem pembangunan media, dan visualisasi. Pengembangan produk awal menghasilkan produk dan instrumen yang selanjutnya akan divalidasi oleh ahli.

b. Validasi isi

Produk e-modul interaktif *Fiqh* bersuci yang dikembangkan selanjutnya diuji kelayakannya dengan validitas isi oleh ahli media, ahli pembelajaran, ahli materi, dan ahli teknologi pembelajaran. Tujuan

validasi ini adalah untuk mengukur apakah produk yang dikembangkan sudah layak dan sesuai dengan kemampuan yang diukur. Hasil validasi isi dari beberapa ahli berupa komentar dan saran akan menandai valid dan tidaknya produk yang dikembangkan. Produk e-modul interaktif *Fiqh* bersuci kemudian direvisi sesuai dengan saran para validator. Selanjutnya, diuji cobakan pada beberapa siswa untuk mengetahui kevalidan dan reliabilitas dari produk tersebut.

a. Tahap Kajian Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud pada penelitian ini merupakan dosen pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi yang telah menyelesaikan pendidikan S-2 Pendidikan agama Islam.

b. Tahap Kajian Ahli Pembelajaran

Praktisi lapangan dalam hal ini adalah seorang guru mata pelajaran *Fiqh* di MTsN 1 Kota Bengkulu yang sudah berpengalaman dan berkompetensi menjadi guru *Fiqh*.

c. Tahap Kajian Ahli Media

Pada penelitian ini peneliti mendefinisikan ahli media sebagai seorang yang ahli dan berpengalaman dalam media pembelajaran juga merupakan dosen perguruan tinggi minimal telah menyelesaikan studi S-2 teknologi pendidikan atau sistem informasi.

Setelah pengembangan e-modul selesai divalidasi dan direvisi sesuai dengan pendapat para ahli, tahap selanjutnya yaitu uji coba

lapangan. Pada tahap ini siswa kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2024/2025

c. Uji Coba

Uji coba produk dalam penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk penyempurnaan produk dan mengimplementasikan langsung di lapangan. Adapun uji coba yang dilakukan yaitu uji coba terbatas dan uji coba skala luas (uji coba lapangan).

Sasaran subyek uji coba produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 dengan materi bersuci. Sedangkan subyek penilaian dalam pengembangan e-modul interaktif *Fiqh* bersuci adalah ahli isi bidang studi, ahli desain produk dan ahli pembelajaran.

a. Desain Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui keterbacaan dari produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran. Hasil dari uji coba terbatas (keterbacaan) ini akan direvisi sesuai saran yang diperoleh.

Uji coba terbatas yaitu dengan melakukan pengujian hanya pada kelompok terbatas saja, dalam penelitian ini untuk uji coba terbatas produk diuji hanya pada 6 orang siswa dengan klasifikasi 2 orang siswa yang memiliki kemampuan rendah, 2 orang siswa yang memiliki sedang dan 2 orang siswa yang memiliki kemampuan tinggi agar mendapat

masukannya untuk pengembangan dan perbaikan e-modul interaktif. e-Modul interaktif diberikan kepada 6 orang siswa untuk mengetahui kelayakan dan keterbacaan e-modul interaktif sebelum diimplementasikan. Selain itu untuk uji coba terbatas diuji cobakan pada 1 kelas yang telah mempelajari materi yang akan diuji coba untuk skala luas. Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal.

b. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Skala Luas)

Uji coba lapangan diimplementasikan pada satu kelas yaitu kelas VII F. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan e-modul interaktif *Fiqh* bersuci pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol menggunakan buku yang biasa digunakan di madrasah.

Adapun analisis penelitian *Causal-Eksperimen* ini menggunakan teknis Analisis Varian Satu Jalan (*One Way Analysis of Variance*).

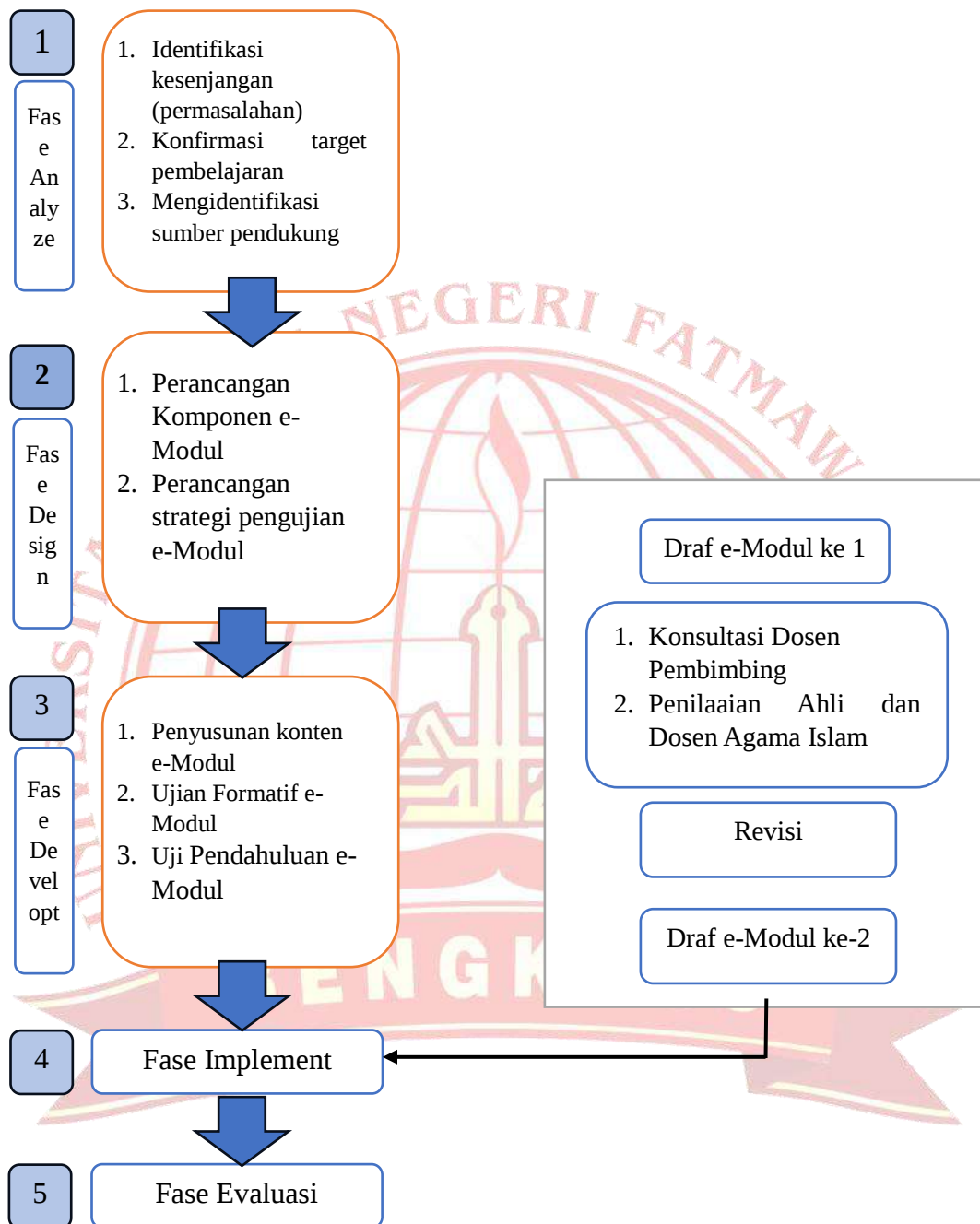
Analisis Varian Satu Jalan (*One Way Analysis of Variance*) merupakan teknik analisis yang ampuh untuk menguji perbedaan rata-rata dengan banyak kelompok yang terpilih secara acak. Adapun *Causal Experimen* ini dilakukan di MTsN 1 Kota Bengkulu pada kelas VII yang sudah dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok siswa yang pembelajarannya menggunakan e-modul interaktif dan kelompok siswa yang pembelajarannya menggunakan non e-modul interaktif.

4. Fase Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan uji coba skala besar atau penerapan produk yang telah dikembangkan yaitu e-modul interaktif dalam kegiatan pembelajaran *Fiqh* kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu. Pada tahap ini juga akan diimplementasikan pada 1 kelas yang menjadi tempat penelitian. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan modul ajar yang telah dikembangkan. Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan e-modul interaktif dalam proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan e-modul yang telah dikembangkan sebelumnya.

5. Fase Mengevaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi pada pengembangan model ADDIE dilakukan pada setiap tahap dalam proses pengembangannya. Evaluasi yang dilakukan ialah evaluasi produk oleh dosen pembimbing, evaluasi oleh validator, evaluasi setelah uji coba terbatas dan evaluasi setelah uji coba skala luas.



Gambar 3.2
Prosedur Penelitian dan Pengembangan E-Modul Interaktif *Fiqh*

D. Subjek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber utama data penelitian, yaitu yang memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti. Dalam penelitian survei sosial, subjek penelitian ini adalah manusia. Subjek penelitian, pada dasarnya adalah yang akan dikenai kesimpulan hasil penelitian.

Subjek penelitian ini meliputi dua subjek. Subjek penelitian yang pertama yaitu validator ahli (aspek materi, media, dan bahasa). Subjek penelitian kedua yaitu peserta didik kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Bengkulu pada semester gasal tahun pembelajaran 2024/2025.

2. Objek Penelitian

Objek Penelitian dan pengembangan ini adalah bahan ajar mata pelajaran *Fiqh* kelas VII.

E. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian. Melihat pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan masalah penelitian. Populasi

dalam penelitian pengembangan bahan ajar mata pelajaran *Fiqh* yaitu peserta didik kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dilakukan karena peneliti memiliki keterbatasan dalam melakukan penelitian baik dari segi waktu, tenaga, dan jumlah populasi yang sangat banyak. Maka peneliti harus mengambil sampel yang benar-benar representatif (dapat mewakili). Selain itu, sampel juga diartikan merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Atau, sampel dapat didefinisikan sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi. Peneliti menentukan sampel penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu semester gasal.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel atau teknik sampling merupakan metode atau cara menentukan sampel dan besar sampel. Ada dua cara menentukan sampel, yaitu teknik *probability sampling* dan *nonprobability sampling*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling* untuk cara pengambilan sampel. Teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*. Hal ini dilakukan karena peneliti memilih rombongan belajar dari peserta didik kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu semester gasal.

Sampel peserta didik yang terpilih untuk diteliti yaitu peserta didik kelas VII F MTsN 1 Kota Bengkulu semester gasal. kelompok peserta didik tersebut terdiri dari satu kelas.

F. Sumber Data Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto Sumber data adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru berjumlah 1 orang dan peserta didik kelas VII berjumlah 372 orang yang terdiri dari 11 kelas. Selanjutnya data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif, sebagai berikut:

1. Data Kuantitatif sebagai data primer yaitu data mengenai kualitas produk bahan ajar berbasis e-Modul Interaktif yang berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media, angket respons guru *Fiqh* dan angket respons peserta didik.
2. Data Kualitatif merupakan data yang mengenai proses pengembangan bahan ajar berupa E-Modul Interaktif Mata Pelajaran *Fiqh* berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, guru *Fiqh* dan peserta didik.

G. Teknik Pengumpulan Data

Merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan. Pengumpulan data dapat dilakukan dari berbagai sumber dan berbagai cara. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan jenis tes dan non tes.

1. Teknik tes yakni dengan melakukan penyebaran angket angket digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan uji validasi. Angket kemudian diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli guru mata pelajaran *Fiqh* dan peserta didik. Selanjutnya Teknik tes juga dilakukan dengan cara tes kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan seputar pembelajaran *Fiqh*.
2. Teknik non-tes berupa observasi dan wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik. Selanjutnya wawancara digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan hasil penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Analisis instrumen dalam penelitian ini meliputi validasi instrumen. Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam pengukuran. Adapun Menurut Arikunto "Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan".⁴⁵ Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada subjek yang diteliti untuk dijawab. Dalam responden untuk dijawab sesuai dengan petunjuk penggunaannya. Adapun instrumen angket dalam

⁴⁵ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

penelitian ini menggunakan angket dengan skala Likert dan item angket dirumuskan dalam bentuk pernyataan dengan rentangan angka 1 sampai 5 dalam bentuk skor penilaian dengan bentuk daftar cek (*checklist*).

2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.⁴⁶ Dalam penelitian ini, observasi digunakan peneliti untuk mengamati aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung di MTsN 1 Kota Bengkulu.

3. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknis pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih dalam. Penelitian ini menerapkan wawancara dilakukan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

4. Tes

Pengumpulan data menggunakan tes dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada subjek yang ditentukan untuk dijawab. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran. Adapun instrumen tes dalam penelitian ini diterapkan kepada

⁴⁶ Sugiyono. Penelitian Media Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.....,75

peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran (*pre-test*) dan sesudah menggunakan media pembelajaran (*post-test*). Hasil penilaian dari *pre-test* dan *post-test* ini kemudian digunakan untuk mengetahui efektivitas bahan ajar e-Modul Interaktif pada pembelajaran *Fiqh* peserta didik kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Validasi

Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis apakah media dan materi yang diuji coba pada ahli telah memenuhi kriteria kevalidan dan kelayakan. Skor penilaian yang diberikan oleh para ahli selanjutnya diolah dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan

P : Persentase Kevalidan

$\sum x$: Jumlah Total Skor

$\sum xi$: Jumlah Skor Maksimal 100% : Konstant

Dari rumus di atas akan diperoleh persentase nilai atau skor yang dapat dari para ahli. Selanjutnya, skor akhir yang diperoleh disesuaikan dengan tabel kriteria validasi dan kelayakan.

Tabel 3.1
Kriteria Nilai Validasi Materi dan Media

Jawaban	Skala
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Sumber : Sugiyono⁴⁷

Hasil rating skor kemudian dirata-ratakan dan diubah menjadi pernyataan rating untuk menentukan kualitas dan kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat validator. Untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu media pembelajaran dapat digunakan kriteria validitas berdasarkan pedoman interpretasi yang disebutkan oleh Sa'dun Akbar sebagai berikut:⁴⁸

Tabel 3.2
Kreteria Validitas

Hasil	Hasil Pencapaian	Keterangan
Sangat Valid	86-100	Sangat baik digunakan
Valid	71-85	Boleh digunakan dengan revisi kecil
Cukup Valid	56-70	Boleh digunakan dengan revisi besar
Kurang Valid	41-55	Tidak boleh digunakan
Tidak Valid	25-40	Tidak boleh dipergunakan

Sumber : Sugiyono 2016⁴⁹

Analisis deskriptif dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{perolehan skor total}}{\text{skor maksimal kelayakan}} \times 100\%$$

Hasil yang didapat dari perhitungan rumus di atas kemudian ditarik kesimpulan dan menetapkan kriteria kelayakannya berdasarkan pedoman interpretasi yang disebutkan oleh Arikunto pada tabel berikut:

⁴⁷ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.....75

⁴⁸ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), Hal.120

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,.....hal. 76

Tabel 3.3
Kriteria Kelayakan Produk

Presentase	Kriteria
81 % - 100%	Sangat Layak / Sangat Baik
61 % - 80%	Layak / Baik
41% - 60 %	Sedang
21 % – 40 %	Kurang Layak / Kurang Baik
0 % -20 %	Sangat Tidak Layak / Tidak Baik

a. Kisi-Kisi Instrumen Validitas Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi disesuaikan dengan media ataupun bahan ajar. Lembar validasi ini akan diberikan kepada validator ahli materi dengan cara mencentang (√) pada angka yang dianggap sesuai dengan produk serta disediakan kolom komentar pada lembar validasi guna untuk memberikan saran perbaikan bahan ajar e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh*

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	No Soal	Jumlah item
Kelayakan Isi			
	Materi yang disusun sesuai dengan Capaian Pembelajaran	1	1
	Materi yang disusun sesuai dengan KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran)	2	1
	Kebenaran konsep materi	3	1
	Kemutakhiran materi yang disajikan	4	1
	Materi disajikan dengan runtut dan sistematis	5	1
	Materi mudah dipahami	6	1

	Kelengkapan materi	7	1
	Kecukupan contoh yang disertakan	8	1
Kelayakan Kebahasaan			
	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik	9	1
	Ketepatan penggunaan istilah/symbol/lambang	10	1
	Kejelasan penggunaan kata dan bahasa	11	1
	Kesesuaian penggunaan kalimat dengan kaidah bahasa Indonesia	12	1
	Kemudahan memahami alur materi	13	1
	Koherensi dan ke runtutan alur pikir	14	1
	Jumlah pertanyaan	14	

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

b. Kisi-kisi instrumen validasi media

Lembar validasi ahli media disesuaikan dengan media atau bahan ajar yang dikembangkan. Lembar ini diberikan ke validator ahli media dengan cara mencentang (✓) pada angka yang dianggap sesuai dengan produk serta telah disediakan kolom komentar pada lembar validasi guna untuk memberikan saran perbaikan bahan ajar e-modul interaktif *Fiqh*.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah Item
A. Keefektifan Desain Layar			
1.	Ketepatan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)	1	1
2.	Ketepatan pemilihan huruf (dapat terbaca dengan jelas)	2	1
3.	Narasi yang ditampilkan mudah dipahami (jelas)	3	1
4.	Keefektifan animasi untuk memperjelas materi	4	1
B. Kemudahan Pengoperasian Program			
	e-modul mudah digunakan	5	1
	Materi yang disajikan secara sistematis	6	1
B. Konsistensi			
	Konsistensi kata, istilah, dan kalimat	7	1
	Konsistensi tata letak	8	1
C. Format			
	Format daftar isi mudah digunakan pengguna	9	1
	Lembar kolom mudah digunakan pengguna	10	1
	Tulisan mudah dipahami	11	1
D. Animasi			
	Video, audio, dan gambar sesuai dengan materi	12	1
	Fungsi video, audio, dan gambar efektif	13	1
	Video, audio, dan gambar menarik minat	14	1
	Jumlah pertanyaan	14	

Sumber : Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

c. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Guru *Fiqh*

Lembar validasi ahli media disesuaikan dengan media atau bahan ajar yang dikembangkan. Lembar ini diberikan ke validator guru PAI dengan cara mencentang (√) pada angka yang dianggap sesuai

dengan produk serta telah disediakan kolom komentar pada lembar validasi guna untuk memberikan saran perbaikan media pembelajaran pada mata pelajaran *Fiqh*.

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Instrumen Validasi Guru *Fiqh*

Aspek yang dinilai		Nomor Soal	Jumlah Item
A. Kelayakan Isi			1
1.	Memuat materi pembelajaran yang dibutuhkan	1	1
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan CP yang harus dikuasai siswa	2	1
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan	3	1
4.	e-modul ini menyajikan tujuan pembelajaran yang jelas terarah	4	1
5.	Materi e-modul dijabarkan secara lengkap	5	1
6.	e-modul ini dilengkapi dengan latihan soal dan soal proyek	6	1
B. Kelayakan Penyajian			
7.	Materi pada e-modul ini dijabarkan secara lengkap	7	1
8.	Komponen e-modul ini disajikan secara sistematis	8	1
9.	Tingkat kesesuaian gambar dan materi dalam e-modul	9	1
10.	Penggunaan e-modul ini dapat membuat peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran	10	1
11.	Penggunaan e-modul interaktif <i>Fiqh</i> membuat peserta didik mudah dalam memahami materi yang disampaikan	11	1
12.	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana pengoperasiannya)	12	1
C. Kesesuaian Bahasa			
13.	Ketepatan penggunaan ejaan	13	1
14.	Ketepatan penggunaan kata, istilah, kalimat yang sesuai dengan peserta didik	14	1
D. Kelayakan Manfaat			
15.	e-modul ini mempermudah bagi bapak/ ibu guru dalam mengajar	15	1
16.	Materi pembelajaran dan direview ulang di mana saja dan kapan saja	16	1
Jumlah Soal		16	

2. Analisis Data Kepraktisan

Analisis data kepraktisan bertujuan untuk mengetahui apakah bahan ajar pembelajaran yang dikembangkan peneliti praktis atau tidak. Bahan ajar pembelajaran yang digunakan dikatakan praktis ketika peserta didik dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran secara baik dan maksimal tanpa ada kendala. Analisis terhadap kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari respons peserta didik. Angket diberikan kepada peserta didik setelah dilakukan uji coba produk. Uji kepraktisan dilakukan untuk mengetahui apakah bahan ajar e-modul interaktif yang dikembangkan praktis digunakan pada pembelajaran *Fiqh* di MTsN 1 Kota Bengkulu. Uji kepraktisan dilakukan pada peserta didik. Untuk mengetahui media dikatakan praktis menggunakan rumus yaitu:⁵⁰

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Kepraktisan

R = Skor Yang Diperoleh

SM = Skor Maksimum

⁵⁰ Veggi Yokri and Poni Saltifa, "LKPD Matematika Berbasis Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik SMK Kelas X," *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 76–88.

Hasil yang didapat dari perhitungan rumus di atas kemudian ditarik kesimpulan dan menetapkan kriteria kepraktisan berdasarkan pedoman interpretasi yang dikutip dari Ardy Irawan pada tabel berikut:⁵¹

Tabel 3.7
Kriteria Kepraktisan Respons Peserta didik

Persentase	Kriteria
90%-100%	Sangat praktis
70%-80%	Praktis
50%-60%	Sedang
30%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Sumber : Sugiyono 2016⁵²

Setelah data dikumpulkan kemudian dianalisis dari hasil skor penilaian masing-masing peserta didik kemudian diinterpretasikan untuk menentukan kepraktisan bahan ajar e-Modul Interaktif untuk minat pada mata pelajaran *Fiqh* di MTsN 1 Kota Bengkulu.

Kategori skala Likert yang digunakan yaitu pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.8
Kategori Nilai Angket Respons Siswa

Jawaban	Skala
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Untuk menginterpretasikan kepraktisan media pembelajaran

⁵¹ Ardy Irawan and M Arif Rahman Hakim, "Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs," *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 91–100.

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, 2nd ed. (Bandung: Alfabeta CV, 2022).

digunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.9
Interpretasi Kepraktisan E-Modul Interaktif *Fiqh*

Persentase	Kriteria Kepraktisan
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis

Tabel 3.10
Interpretasi Respons E-Modul Interaktif *Fiqh*

Persentase	Kriteria Kepraktisan
81%-100%	Sangat Kuat
61%-80%	Kuat
41%-60%	Cukup Kuat
21%-40%	Kurang Kuat
0%-20%	Tidak Kuat

Tabel 3.11
Angket Penilaian Kepraktisan

No.	Aspek	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan E-Modul Interaktif <i>Fiqh</i>					
	a. Warna					
	b. Jenis huruf					
	c. Ukuran huruf					
	d. Gambar					
	e. Video					
	f. Link/Tautan					
2.	Isi/Konten E-Modul Interaktif <i>Fiqh</i>					
	a. Bahasa sederhana dan mudah dipahami					
	b. Petunjuk pembelajaran jelas dan mudah dimengerti					
	c. Tujuan pembelajaran jelas					

	d. Informasi pendukung tepat dan sesuai dengan materi					
	e. Isi materi sesuai tujuan pembelajaran					
	f. Kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran					
	g. Kegiatan pembelajaran runtut dan mengarahkan pada penyelesaian tugas					
	h. Kalimat pertanyaan/perintah sederhana dan mudah dipahami					
	i. Kegiatan pembelajaran memancing kreativitas					
	j. Kesalahan redaksi/ketik sangat minim					
3.	Penggunaan E-Modul Interaktif <i>Fiqh</i>					
	a. Mudah diakses					
	b. Mudah dipelajari					
	c. Mudah digunakan					
4.	Minat Belajar Pada Materi <i>Fiqh</i>					
	a. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran					
	b. Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran					
	c. Adanya kemauan untuk belajar					
	d. Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif belajar					
	e. Adanya kemauan membuat tugas					
	f. Selalu hadir dan tepat waktu					
	g. Aktif bertanya di kelas					

3. Analisis Data Penilaian Keefektifan

Analisis hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran yang dilihat dari hasil tes dengan menggunakan desain eksperimen. Analisis hasil *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan minat belajar peserta kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu. Data dikumpulkan melalui *pre-test* sebelum

penggunaan bahan ajar E-Modul Interaktif *Fiqh* dan *post-test* setelah penggunaan bahan ajar E-Modul Interaktif *Fiqh*.

Hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dihimpun kemudian diberi skor untuk mengetahui nilai hasil belajar peserta didik. Peserta didik dikatakan tuntas jika mampu mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 75.

4. Kisi-Kisi Instrumen Tes Siswa

Tabel 3.12
Kisi-Kisi Instrumen Tes *Pre-tes* dan *Post-tes*

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Materi	Jenis Soal	Nomor Soal
1.	Memahami konsep dasar bersuci	Menjelaskan pengertian bersuci	Definisi bersuci	Pilihan Ganda	1
2.	Membedakan alat-alat bersuci	Menyebutkan jenis-jenis alat-alat bersuci	Jenis alat untuk bersuci	Pilihan Ganda	2
3.	Memahami langkah-langkah wudu	Menjelaskan tata cara wudu	Tata cara wudu	Pilihan Ganda	3
4.	Mengetahui penghalang wudu	Menyebutkan hal-hal yang membatalkan wudu	Pembatal wudu	Pilihan Ganda	4
5.	Memahami konsep tayamum	Menjelaskan pengertian tayamum	Definisi tayamum	Pilihan Ganda	5
6.	Mengetahui syarat untuk tayamum	Menyebutkan syarat-syarat tayamum	Syarat tayamum	Pilihan Ganda	6
7.	Membandingkan jenis air	Membedakan antara air mutlak, air <i>musta'mal</i> , air <i>mutanajjis</i> , dan air <i>m=usyammis</i>	Jenis air dalam <i>Fiqh</i>	Pilihan Ganda	7
8.	Memahami tata cara mand wajib	Menjelaskan waktu dan cara	Mandi wajib	Pilihan Ganda	8

		mandi wajib			
9.	Mengetahui jenis najis dan cara membersihkannya	Mengidentifikasi najis dan cara menghilangkannya	Najis dalam <i>Fiqh</i>	Pilihan Ganda	9
10	Memahami pentingnya bersuci sebelum salat	Menyebutkan hukum bersuci dalam salat	Hukum bersuci	Pilihan Ganda	10

