

Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Model Addie dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqh

Lestari Nengsih^{*1}, Suhirman², Zurifah Nurdin³, Syafira Martanindia Rahmi⁴

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

⁴Universiti Malaysia Pahang, Malaysia

Email: ¹0330lestarinengsih@gmail.com, ²suhirman@mail.uinfasbengkulu.ac.id,

³zurifah22@gmail.com, ⁴pc22156@student.ump.edu.my

Abstrak

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menuntut inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar. Pembelajaran Fiqh di madrasah masih sering berfokus pada metode ceramah dan penggunaan bahan ajar konvensional, sehingga kurang menarik minat siswa dan belum sepenuhnya mendorong pemahaman konseptual yang mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran Fiqh bagi siswa kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang mencakup lima tahap utama: analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi produk dilakukan oleh dua dosen ahli (materi dan media) serta satu guru Fiqh. Uji coba skala kecil melibatkan 6 siswa, sedangkan uji coba skala besar melibatkan 30 siswa kelas VII F yang dipilih melalui teknik random sampling. Data dikumpulkan melalui angket dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul interaktif memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi, dengan skor penilaian aspek materi sebesar 92,4%, aspek media 94,2%, dan penilaian guru Fiqh 96%. Penerapan e-modul terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, dari rata-rata 69,5% menjadi 82,13%, serta memperoleh respon positif dari siswa sebesar 84,8%. Dengan demikian, e-modul interaktif ini dinilai efektif, menarik, dan relevan untuk digunakan sebagai inovasi pembelajaran Fiqh di madrasah, serta berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran berbasis digital di lingkungan pendidikan Islam.

Kata kunci: *E-Modul Interaktif, Hasil Belajar, Model ADDIE, Pembelajaran Fiqh.*

Development of an Interactive E-Module Based on the ADDIE Model to Improve Learning Outcomes in Fiqh

Abstract

The rapid development of digital technology in education demands innovative learning media that can enhance the quality and effectiveness of the teaching and learning process. Fiqh learning in madrasahs still often relies on lecture-based methods and conventional materials, which tend to be less engaging for students and do not fully promote deep conceptual understanding. This study aims to develop an interactive e-module as a learning medium for Fiqh subjects among seventh-grade students at MTsN 1 Bengkulu City to improve the quality of learning. The development model employed was ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation), consisting of five main stages: needs analysis, design, development, implementation, and evaluation. The e-module was validated by two expert lecturers (content and media experts) and one Fiqh teacher. A small-scale trial involved six students, while a large-scale trial included thirty students from class VII F selected through a random sampling technique. Data were collected through questionnaires and learning achievement tests and analyzed both quantitatively and qualitatively. The results indicated that the interactive e-module achieved a very high level of validity, with scores of 92.4% for the material aspect, 94.2% for the media aspect, and 96% from the Fiqh teacher's evaluation. The implementation of the e-module was proven to improve students' learning outcomes, with the average score increasing from 69.5% to 82.13%, and received positive responses from students with a satisfaction rate of 84.8%. Overall, the interactive e-module was found to be effective, engaging, and relevant as an innovative medium for Fiqh learning in madrasahs, contributing to the improvement of digital-based learning quality in Islamic education settings.

Keywords: *ADDIE Model, Fiqh Learning, Interactive E-Module, Learning Outcomes.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah menembus batas ruang dan waktu, menjadikan segala sesuatu dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien [1]. Adaptasi terhadap perkembangan teknologi ini sangat penting dalam dunia pendidikan, di mana teknologi tidak hanya berperan sebagai alat, tetapi juga sebagai sumber belajar yang membantu siswa mengontrol pembelajaran [2]. Pergeseran paradigma ini mendorong perlunya integrasi teknologi dalam desain instruksional dan pengembangan media pembelajaran [3], sehingga pembelajaran di abad ke-21 dituntut untuk bersifat inovatif, interaktif, dan kontekstual.

Dalam proses pembelajaran tidak pernah terlepas dari munculnya masalah belajar. Tahap adopsi dan adaptasi teknologi telah mengarah pada paradigma “melakukan hal-hal baru dengan cara-cara baru” [4]. Munculnya perubahan dan pergeseran paradigma belajar, memberikan dampak pada berbagai aspek pembelajaran, di antaranya dalam desain instruksional dan pengembangan media yang perlu berintegrasi dengan perkembangan teknologi [5].

Pembelajaran Fiqh di MTs Negeri 1 Kota Bengkulu memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan identitas siswa sebagai generasi muda muslim yang taat dan berkualitas. Hal ini menjadikan pembelajaran Fiqh sangat penting di MTs karena dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang hukum-hukum Islam serta memperkuat identitas dan martabat siswa sebagai umat Islam [6]. MTs Negeri 1 Kota Bengkulu juga sudah menerapkan kurikulum merdeka di sekolah termasuk dalam pembelajaran Fiqh. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran Fiqh di madrasah tersebut masih menghadapi kendala terutama dalam hal ketersediaan bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan di madrasah masih terbatas, khususnya pada pembelajaran Fiqh, di mana peserta didik hanya menggunakan buku paket pelajaran dalam kelas dan LKS untuk pelaksanaan praktikum. Selain itu, juga keterbatasan bahan ajar mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif [7]. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang kondusif, karena beberapa orang siswa harus berbagi bahan ajar dengan dua sampai tiga orang siswa. Sehingga siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Para siswa yang tergabung dalam beberapa kelompok tersebut, cenderung mengobrol dan mengerjakan kegiatan lain dibandingkan mempelajari materi yang diberikan.

Peneliti juga melakukan observasi dan menganalisis buku ajar mata pelajaran Fiqh yang digunakan, yaitu buku ajar Fiqh yang diterbitkan dari penerbit Erlangga. Dalam analisis tersebut, buku yang diterbitkan Erlangga telah mengikuti kurikulum merdeka. Penulis menganalisis buku yang digunakan mulai dari isi materi buku ajar, susunan penulisan, dan huruf-huruf penulisan. Kelebihan buku ajar ini jika ditinjau dari materi, telah tersusun secara sistematis dengan materi yang lengkap dan telah disusun berdasarkan kurikulum merdeka [8]. Akan tetapi, terdapat materi dalam buku ajar Fiqh yang perlu untuk didalami dan dilengkapi. Buku ajar juga tidak dilengkapi dengan video atau gambar untuk praktik siswa apabila hendak belajar mandiri. Menurut penulis, adanya video atau visual dalam buku ajar adalah penting untuk membantu peserta didik praktik mandiri mengulang-ngulang materi [9].

Buku ajar konvensional membuat peserta didik kurang bersemangat dalam membaca dan mengkaji materi, apalagi dalam proses penyampaiannya guru hanya menggunakan metode ceramah di mana proses pembelajaran hanya didominasi oleh guru tanpa melibatkan peserta didik untuk aktif dan kritis dalam proses pembelajaran [10]. Mata pelajaran Fiqh selain teori juga perlu memperbanyak praktik karena inti dari pembelajaran adalah agar peserta didik dapat menunaikan ibadah dengan baik dan benar mulai dari ibadah wajib hingga muamalah. Pelaksanaan pembelajaran yang kurang efektif tersebut dikarenakan keterbatasan bahan dan sumber belajar di madrasah yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa mengingat sebagian besar materinya membutuhkan bantuan media yang cocok untuk dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Faktor pendukung dalam proses belajar mengajar di antaranya adalah media dan bahan ajar. Bahan ajar atau sering disebut sebagai materi pelajaran merupakan bagian terpenting dalam proses pembelajaran, materi pelajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran [11]. Pengertian bahan ajar menurut Hall adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis, sedangkan Pannen [12] mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar.

Saat ini, sebagian besar modul dibuat dalam bentuk cetak. Karena modul cetak cenderung monoton, hal ini mempengaruhi minat dan semangat siswa untuk menggunakannya. Salah satu cara agar modul dapat lebih diminati siswa adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan suatu media interaktif karena dapat disisipi media lain seperti gambar, animasi, audio, maupun video [13]. Selain itu, seiring

dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, hampir semua peserta didik, terutama peserta didik madrasah tsanawiyah, sudah tidak asing lagi dengan komputer atau media elektronik lainnya.

Modul elektronik (e-modul) sendiri hampir sama dengan e-book. Perbedaannya hanya pada isi dari keduanya. Dalam Encyclopedia Britannica Ultimate Reference Suite [14] menjelaskan bahwa e-book adalah file digital yang berisi teks dan gambar yang sesuai untuk didistribusikan secara elektronik dan ditampilkan di layar monitor yang mirip dengan buku cetak. E-modul atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronik digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran.

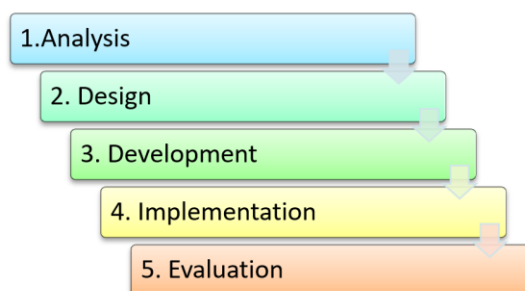
Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan e-modul interaktif terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, termasuk dalam mata pelajaran agama [15] [16]. Namun, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada pelajaran seperti Akidah Akhlak, Qur'an Hadis, atau Pendidikan Agama Islam secara umum, sementara pengembangan e-modul interaktif khusus untuk pembelajaran Fiqh masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dalam konteks pengembangan e-modul interaktif berbasis model ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar Fiqh di madrasah.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul interaktif mata pelajaran Fiqh. E-modul ini akan disempurnakan dengan materi yang lebih lengkap, menggunakan transliterasi Arab yang sesuai, serta dilengkapi dengan gambar dan video praktik ibadah untuk memudahkan pemahaman siswa. Pengembangan ini didasari oleh kebutuhan inovasi pembelajaran yang lebih menarik, pemanfaatan teknologi digital, dan dorongan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kelayakan, dan efektivitas e-modul interaktif dalam meningkatkan mutu pembelajaran Fiqh bagi siswa kelas VII.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development / R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dalam konteks pembelajaran. Menurut Borg dan Gall [17], R&D adalah proses untuk mengembangkan dan menguji produk, yang dapat berupa bahan ajar, alat evaluasi, media pembelajaran, atau perangkat pembelajaran lainnya. Dalam konteks penelitian ini, yang dikembangkan adalah e-modul interaktif mata pelajaran Fiqh untuk peserta didik kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu. Produk yang dihasilkan berupa e-modul interaktif yang valid, praktis, dan efektif yang dikemas dalam bentuk digital. Hal ini sesuai dengan definisi Tharp dan Gallimore [18] yang menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar dalam pendidikan dapat menghasilkan alat pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang produk yang tidak hanya menarik tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Penelitian ini mengadopsi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai panduan dalam mengembangkan e-modul. Dick, Carey, dan Carey [19] menjelaskan bahwa model ADDIE adalah salah satu model yang paling umum digunakan dalam desain pembelajaran dan pengembangan produk pendidikan. Model ini terdiri dari lima tahap yang saling berkaitan: pertama, analisis untuk menilai kebutuhan pembelajaran, tujuan, dan karakteristik peserta didik; kedua, desain untuk merancang materi dan instrumen pembelajaran; ketiga, pengembangan untuk membangun produk pembelajaran, dalam hal ini e-modul; keempat, implementasi untuk menguji produk di lapangan untuk melihat efektivitasnya; dan kelima, evaluasi untuk menilai efektivitas produk dan memberikan rekomendasi perbaikan. Proses ini menunjukkan langkah-langkah yang sistematis dan ilmiah dalam mengembangkan bahan ajar yang tepat guna. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Molenda [20], model ADDIE memastikan bahwa setiap tahap pengembangan diperhatikan secara detail untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan memenuhi kebutuhan pembelajaran.



Gambar 1 Tahapan Pengembangan ADDIE

Subjek penelitian ini terdiri dari dua kategori. Subjek pertama adalah 4 orang validator ahli yang meliputi ahli materi, ahli media, dan guru Fiqh yang bertanggung jawab untuk menilai kualitas e-modul yang dikembangkan. Subjek kedua adalah peserta didik kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu pada semester gasal tahun pembelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu. Peneliti menggunakan teknik purposive sampling sebagai metode pengambilan sampel, di mana satu kelas, yaitu kelas VII F, dipilih untuk uji coba [21].

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis: pertama, data kuantitatif sebagai data primer mengenai kualitas produk yang dinilai oleh ahli materi, ahli media, serta angket respons dari guru Fiqh dan peserta didik; kedua, data kualitatif mengenai proses pengembangan e-modul, yang berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, guru Fiqh, dan peserta didik [22]. Untuk pengumpulan data, digunakan instrumen angket, observasi, wawancara, dan tes [23].

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan dua pendekatan, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas e-modul interaktif yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, guru Fiqh, serta respons peserta didik melalui angket dan hasil tes belajar. Uji validitas digunakan untuk memastikan bahwa setiap butir instrumen benar-benar mengukur aspek yang dituju, baik melalui validasi ahli maupun uji korelasi empiris dengan rumus Product Moment. Setelah itu dilakukan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha untuk mengetahui konsistensi instrumen. Uji efektivitas dilakukan dengan uji t (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttest. Selain itu, hasil penilaian ahli dan responden dianalisis menggunakan rumus persentase kelayakan, yang hasilnya dikategorikan menjadi sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, atau tidak layak.

Sementara itu, analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah masukan, kritik, dan saran dari ahli materi, ahli media, guru Fiqh, dan peserta didik terhadap e-modul yang dikembangkan. Data ini diperoleh melalui wawancara, observasi, dan lembar penilaian terbuka. Teknik analisis dilakukan melalui tahapan reduksi data, kategorisasi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Saran-saran yang terkumpul dikelompokkan berdasarkan aspek tampilan, isi materi, dan interaktivitas untuk dijadikan dasar dalam revisi dan penyempurnaan produk e-modul. Dengan demikian, analisis kualitatif melengkapi hasil kuantitatif untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai kualitas, kelayakan, dan efektivitas e-modul interaktif yang dihasilkan. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan analisis deskriptif menggunakan rumus persentase kelayakan:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{perolehan skor total}}{\text{skor maksimal kelayakan}} \times 100\% \quad (1)$$

Hasil yang didapat dari perhitungan rumus di atas kemudian ditarik kesimpulan dan menetapkan kriteria kelayakannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengembangan E-Modul Interaktif

1. Tahap Analisis:

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik kurang termotivasi dalam pembelajaran Fiqh, dan materi ajar yang digunakan tidak cukup menarik. Observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih tertarik untuk mengobrol dan tidak fokus pada pembelajaran. Oleh karena itu, materi yang dipilih untuk pengembangan e-modul adalah Fiqh terkait taharah, salat fardu, salat sunah, dan salat berjamaah untuk satu semester.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lika dkk. [24], yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

2. Tahap *Development* (Pengembangan)

Selama tahap pengembangan, ada dua tujuan utama yang ingin dicapai, yaitu pertama, memproduksi, membeli atau memodifikasi bahan ajar yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Kedua, memilih media terbaik yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berikut table sebelum dan sesudah pengembangan e-modul interaktif:

Tabel 1 Pengembangan E-Modul Interaktif

Elemen	Sebelum pengembangan	Sesudah pengembangan
Desain Cover		
Daftar Isi		
	Tidak ada hyperlink	Terdapat hyperlink untuk menuju ke halaman tertentu tanpa harus menslide halaman satu persatu
Susunan Materi	Materi disusun per bab	Materi disusun per pertemuan dalam 1 semester

Tahap terakhir pada proses awal pembuatan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* yang mana setelah selesai di edit kemudian masuk tahap publikasi e-modul yang telah selesai di buat, dan tahap akhir pada pengembangan ini adalah link yang akan di bagikan dengan point penting bisa di buka di semua hp android dan laptop, dengan itu akan mempermudah bagi peserta didik mau belajar kapan dan di mana saja jika peserta didik itu mau belajar.

3. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, program yang telah disiapkan akan dijalankan untuk memverifikasi bahwa sistem dan instruktur siap digunakan, data yang diperoleh akan digunakan untuk melakukan proses perbaikan selanjutnya, data tersebut adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Pada tahap ini juga memastikan bahwa buku, peralatan, instrumen, CD-ROM, dan perangkat lunak tersedia serta aplikasi pembelajaran atau situs web berfungsi. Tujuan utama dari fase implementasi ini adalah untuk membimbing peserta didik dalam mencapai tujuan belajar mereka, memecahkan masalah atau kesenjangan kinerja, dan pada akhirnya memastikan bahwa pada akhir program bab, siswa akan memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba desain di MTsN 1 Kota Bengkulu kelas VII. Terdapat dua tahapan uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden 6 peserta didik dan uji coba kelompok besar di kelas VII F yang berjumlah 30 peserta didik.

4. Tahap Evaluate (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan berdasarkan saran-saran perbaikan dari uji coba lapangan. Implementasi dalam pengembangan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh*. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis, peneliti menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test* dimana nilai diperoleh dari sebelum dan sesudah menggunakan e-modul. Berdasarkan uji lapangan dengan diterapkannya e-modul kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakan e-modul.

3.2. Kelayakan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran Fiqh Kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu

1. Hasil Telaah Kelayakan Ahli Materi

Berdasarkan dari kritik dan saran ahli, dinyatakan bahwa ada beberapa aspek yang perlu direvisi sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan produk yang lebih berkualitas. Sehingga, dapat dihitung persentase

tingkat kelayakan untuk isi/materi media pembelajaran yang sudah dikembangkan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentasi} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% \\ &= \frac{69}{75} \times 100 \% \\ &= 92 \%\end{aligned}$$

Kesimpulan dari perhitungan tersebut yakni peneliti memperoleh hasil validasi materi dengan presentasi 92%. Berdasarkan tabel interpretasi kelayakan, bahan ajar e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran *Fiqh* di MTsN 1 Kota Bengkulu.

2. Hasil Telaah Kelayakan Ahli Media

Berikut ini paparan data hasil penilaian ahli media terhadap produk pengembangan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* yang diajukan dalam bentuk kuesioner angket. Berikut disajikan deskriptif dari hasil penelitian ahli media terhadap produk e-modul sebagaimana

$$\begin{aligned}\text{Presentasi} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% \\ &= \frac{66}{70} \times 100 \% \\ &= 94,2 \%\end{aligned}$$

Kesimpulan dari perhitungan tersebut yakni peneliti memperoleh hasil validasi materi dengan presentasi 94,29 %. Berdasarkan tabel interpretasi kelayakan, e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran *Fiqh* Kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu.

3. Hasil Telaah Kelayakan Ahli Guru *Fiqh*

Adapun data kualitatif dari komentar dan saran *Fiqh* setelah melakukan penilaian dari semua komponen produk pengembangan, sebagai berikut: Pada halaman pembuka sebaiknya diberi *background* agar lebih menarik . Persentase tingkat kelayakan untuk media bahan ajar yang sudah dikembangkan sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\text{Presentasi} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \% \\ &= \frac{72}{75} \times 100 \% \\ &= 96,5 \%\end{aligned}$$

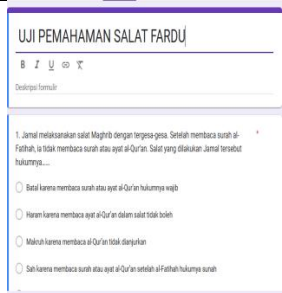
Kesimpulan dari perhitungan tersebut yakni peneliti memperoleh hasil validasi media dengan presentasi 87,5%. Berdasarkan tabel interpretasi kelayakan, e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sangat layak digunakan dalam pembelajaran *Fiqh* kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu.

Kajian kelayakan e-modul hasil pengembangan didasarkan pada tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran hasil dari kuesioner validitas e-modul. Himpunan data dari seluruh validator ahli (materi, media, dan pembelajaran) menunjukkan nilai “sangat layak”, terlihat dari persentase di atas yaitu ahli materi memberikan persentase sebanyak 92 %, ahli media sebesar 94,2 %, dan ahli pembelajaran sebesar 96,5 %. Dari hasil ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa e-modul dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran *Fiqh*. Pengembangan e-modul ini sangat mendukung program sebagai madrasah standar nasional MTsN 1 Kota Bengkulu dan proses belajar mengajar.

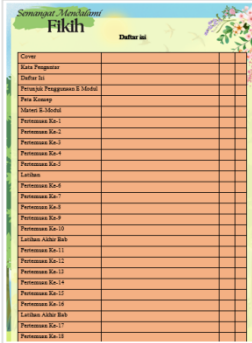
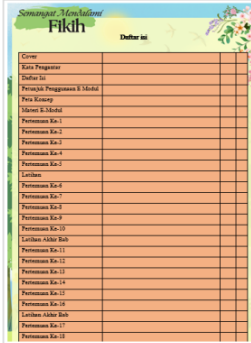
4. Revisi Produk

Berdasarkan validasi oleh beberapa ahli, maka e-modul interaktif diberikan kritik, saran, dan masukan. Berikut ini dijabarkan kritik dan saran yang telah diberikan oleh validator yaitu:

Tabel 2 Revisi Produk

No.	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah Direvisi
1.	Evaluasi soal sebaiknya menggunakan Google form		

Revisi produk berdasarkan kritik, saran, dan masukan oleh ahli media yakni sebagai berikut:

No.	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah Direvisi
1.	Hyperlink pada daftar isi untuk akses ke latihan soal akhir bab 2 tidak tepat sasaran, yaitu menuju ke halaman 71.		
	Sesudah direvisi hyperlink telah sesuai pada halaman sasaran		
2.	Tombol navigasi home dibuat hyperlink menuju daftar isi		

Belum diatur hyperlink

Sudah diatur hyperlink

Revisi produk berdasarkan kritik, saran, dan masukan oleh ahli guru Fiqh yakni sebagai berikut:

No.	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah Direvisi
1.	Cover diberi backsound		

3.3. Efektivitas E-Modul Interaktif Mata Pelajaran Fiqh Kelas VII MTsN 1 Kota Bengkulu

1. Analisis Data Hasil Pretest

Pretest diberikan diawal pertemuan sebelum materi dan produk media pembelajaran diberikan, hasil *pretest* digunakan untuk nilai awal. Adapun data hasil *pretest* berikut :

Tabel 3. Tabel Persentase Hasil Pretest

Peserta Didik Tuntas	$\frac{11}{30} \times 100\% = 36,6\%$
Peserta Didik Belum Tuntas	$\frac{19}{30} \times 100\% = 63,4\%$

2. Analisis Data Hasil Posttest

Hasil *posttest* diperoleh setelah peserta didik menggunakan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* yang sudah dikembangkan. *Posttest* diberikan untuk mengetahui kompetensi peserta didik setelah menggunakan media yang sudah dikembangkan dan sebagai pembandingan apakah ada perbedaan sebelum peserta didik menggunakan e-modul interaktif dengan setelah peserta didik menggunakan e-modul interaktif yang dikembangkan. Adapun data yang diperoleh dari hasil *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Hasil Posttest

Ketuntasan		Presentase
Peserta Didik Tuntas	$\frac{27}{30}$	$\times 100\% = 90\%$
Peserta Didik Belum Tuntas	$\frac{3}{30}$	$\times 100\% = 10\%$

Hasil perolehan *pretest* dan *posttest* penggunaan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* adalah sebagai berikut : Dari perolehan data hasil *pretest* dan *posttest* pada tabel 4.10 kemudian data diolah dengan analisis data t_{test} menggunakan aplikasi SPSS versi 25, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	69.5900	30	9.37209	1.71110
	Post Test	82.1333	30	6.06848	1.10795

Berdasarkan tabel 4.16 dapat dilihat perolehan rata-rata (mean) peserta didik sebelum menggunakan hasil perolehan *pretest* dan *posttest* penggunaan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* sebesar 69.59, sedangkan perolehan rata-rata (mean) peserta didik setelah menggunakan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* sebesar 82.13. Dalam hal ini dapat dinyatakan perbedaan rata-rata sebesar -12.54. Angka ini berasal dari hasil belajar sebelum menggunakan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* dan sesudah menggunakan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh*. Jika dipaparkan dalam bentuk angka maka $69.59 - 82.13 = -12.54$. Selisih yang cukup besar menunjukkan bahwa adanya peningkatan sebesar 12.54 dari rata-rata sebelum menggunakan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh*. Hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* melalui hasil data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	30		.631

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat signifikansi kedua variabel adalah 0,000. Mengacu pada pengambilan keputusan dalam uji korelasi, nilai signifikan $t < 0,05$ maka H_a diterima, artinya terdapat hubungan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* yang dikembangkan. Pada output SPSS yang ketiga, kita diberi gambaran tentang adanya perbedaan antara hasil sebelum dan sesudah menggunakan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* berdasarkan hasil data *pretest* dan *posttest*. Adapun outputnya adalah sebagai berikut:

Tabel 7
Hasil Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	f	.(2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest- Post Test	-12.54333	7.27593	1.32840	-15.26021	-9.82646	-9.442	29	.000

Mengacu pada dasar pengambilan keputusan: Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan tabel 4.19 tersebut dapat dilihat signifikansi kedua variabel adalah 0,000. Artinya, nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$, jadi terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* atau sebelum dan sesudah menggunakan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh*.

Berdasarkan hasil analisis, efektivitas dari e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* kelas VII yang dikembangkan telah menunjukkan hasil yang positif. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil tes antara sebelum dan sesudah menggunakan e-modul interaktif dalam pembelajaran *Fiqh*. Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa e-modul interaktif yang dikembangkan memiliki efektivitas yang baik.

3.4. Pembahasan

1. Efektivitas Penggunaan E-Modul

Berdasarkan hasil pretest dan posttest, terdapat peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan e-modul interaktif. Temuan ini menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep *Fiqh* dan hasil belajar siswa. Keefektifan tersebut muncul karena e-modul dirancang dengan prinsip interaktivitas yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Fitur multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video menjadikan materi lebih kontekstual dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia bahwa kombinasi elemen visual dan verbal dapat meningkatkan pemrosesan kognitif serta memperkuat retensi pengetahuan. Dengan demikian, e-modul interaktif tidak hanya membantu siswa memahami isi pelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fibria dan Fuji [25] yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Selain itu, Iqbal dkk. [26] juga menekankan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat siswa lebih bersemangat dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, e-modul interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti selaras dengan prinsip pembelajaran modern yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar (*student-centered learning*).

2. Keterlibatan Siswa dan Penggunaan Teknologi

Hasil uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan bahwa e-modul memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media yang digunakan, seperti animasi dan video, mampu menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Lika dkk. [24], yang mengungkapkan bahwa e-modul interaktif dapat menyediakan sumber belajar yang lebih kaya dan bervariasi, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, penerapan e-modul interaktif dalam pembelajaran *Fiqh* tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga membangun keterampilan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari ajaran agama.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul interaktif mata pelajaran *Fiqh* menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang layak dan efektif. E-modul ini berisi materi *Fiqh* kelas VII seperti Bersuci (Thaharah), Salat Fardu, Salat Berjamaah, dan Salat Sunah yang dikemas dalam tampilan menarik dengan dukungan gambar dan video pembelajaran. Struktur e-modul terdiri atas tiga bagian utama, yaitu pembuka, inti, dan penutup, dengan total 151 halaman. Produk ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru *Fiqh*, serta diuji coba pada siswa kelas VII di MTsN 1 Kota Bengkulu.

Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan aspek materi memperoleh 92,4%, aspek media 94,2%, dan penilaian guru *Fiqh* mencapai 96%. Penerapan e-modul juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata meningkat dari 69,5% menjadi 82,13%, dan respons siswa menunjukkan kategori baik dengan persentase 84,8%. Efektivitas ini disebabkan oleh penerapan prinsip pembelajaran multimedia yang memadukan teks, gambar, video, dan interaktivitas sehingga mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan pemahaman siswa terhadap materi *Fiqh*.

Penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian media pembelajaran digital dalam pendidikan agama Islam, khususnya dalam konteks penerapan teknologi interaktif di madrasah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbasis multimedia dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan mutu pembelajaran *Fiqh* dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan e-modul berbasis mobile app agar lebih mudah diakses oleh peserta didik, atau menguji efektivitasnya pada mata pelajaran lain guna memperluas penerapan dan dampak positifnya dalam pembelajaran digital di madrasah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Kurniawan, "Dampak teknologi informasi dalam dunia pendidikan," *Teknologi dan Pendidikan*, vol. 8, no. 2, pp. 22-27, 2020.
- [2] T. Anderson, "Theories for teaching in an online learning environment," *Journal of Educational Technology*, vol. 15, no. 4, pp. 63-75, 2018.
- [3] M. Yusuf, "Integrasi teknologi dalam pembelajaran instruksional," *International Journal of Education and Technology*, vol. 6, no. 1, pp. 45-57, 2019.
- [4] R. Mayer, "The influence of new learning paradigms on education," *Journal of Modern Education*, vol. 25, no. 3, pp. 85-98, 2021.
- [5] J. Keller, "Paradigma baru dalam desain instruksional," *International Journal of Educational Research*, vol. 33, no. 1, pp. 77-89, 2022.
- [6] Al-Qur'an & Hadits, *Pendidikan Agama Islam*, Pustaka Belajar, 2020.
- [7] A. Purnomo, "Evaluasi penggunaan bahan ajar dalam pendidikan agama di madrasah," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 12, no. 1, pp. 52-67, 2022.
- [8] S. Setiawan, "Analisis buku ajar fiqh berbasis kurikulum merdeka," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, vol. 21, no. 3, pp. 98-110, 2021.
- [9] M. Hamdani, "Pengaruh multimedia dalam pembelajaran fiqh," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 14, no. 2, pp. 31-40, 2020.
- [10] B. Cahyono, "Penggunaan metode ceramah dalam pendidikan," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 17, no. 4, pp. 88-94, 2019.
- [11] D. Hall, "Understanding the concept of learning materials," *Educational Resource Handbook*, vol. 6, no. 2, pp. 29-35, 2017.
- [12] I. Pannen, "Pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran fiqh," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 19, no. 1, pp. 63-72, 2020.
- [13] M. Syamsul, "Modul interaktif dalam pembelajaran digital," *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Media*, vol. 10, no. 3, pp. 34-41, 2022.
- [14] *Encyclopedia Britannica Ultimate Reference Suite*, "E-book dan e-modul: Pengertian dan Perbedaannya," Encyclopædia Britannica, Inc., 2021.
- [15] Nurhidayah, S., Wibowo, A., & Lestari, M. (2021). Development of interactive e-module to support Islamic learning in digital era. *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(3), 345-352. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.83.345.352>
- [16] Rahmawati, I., & Hidayat, M. (2023). ADDIE-based development of Islamic education e-module to enhance students' learning performance. *Journal of Education and Practice*, 14(5), 56-65. <https://doi.org/10.7176/JEP/14-5-07>
- [17] W. R. Borg and M. D. Gall, *Educational research: An introduction*, 7th ed. Pearson, 2003.
- [18] R. G. Tharp and R. Gallimore, *Rousing minds to life: Teaching, learning, and schooling in social context*. Cambridge University Press, 1988.
- [19] W. Dick, L. Carey, and J. O. Carey, *The systematic design of instruction*, 7th ed. Pearson, 2005.
- [20] M. Molenda, "In Search of the Elusive ADDIE Model," *Performance Improvement*, vol. 42, no. 5, pp. 34-36, 2003.
- [21] J. W. Creswell, *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*, 4th ed. Los Angeles: SAGE Publications, 2014.
- [22] L. Cohen, L. Manion, and K. Morrison, *Research methods in education*, 8th ed. New York: Routledge, 2018.
- [23] S. Hancock, C. H. Smith, and R. P. Johnson, "Descriptive analysis in quantitative research," *Journal of Educational Research and Practice*, vol. 10, no. 2, pp. 1-15, 2020.
- [24] A. Lika, B. Sutrisno, and C. Putra, "E-modul interaktif dalam pembelajaran: Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran fiqh," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 34, no. 3, pp. 123-135, 2021.
- [25] Fibria, D., & Fuji, F., "The impact of interactive learning media on students' motivation and achievement in Islamic education," *Journal of Educational Media*, vol. 12, no. 2, pp. 113-120, 2020.

- [26] Iqbal, M., Wijaya, P., & Prasetyo, M., "The role of digital technology in enhancing student engagement and learning outcomes," *International Journal of Education Technology*, vol. 9, no. 1, pp. 45-52, 2019.