

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR SKI BERBASIS ICT DALAM PENINGKATAN KETUNTASAN BELAJAR SISWA

**Kartika Devi**

UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Email: yoemn4@yahoo.com

---

**Abstract:** The use of ICT-based teaching materials in learning is very influential in increasing student learning mastery. Learning media is now more dominant using only guide books and this will make students bored in learning, especially history lessons will make students less fond of the lesson because the selected media is not appropriate. This study aims to determine the validity of ICT-based SKI teaching materials in increasing student learning mastery at MIN 2 Banda Aceh, teacher and student responses to the development of ICT-based SKI teaching materials in increasing student learning mastery at MIN 2 Banda Aceh and student scores after applying teaching materials. ICT based on SKI lessons at MIN 2 Banda Aceh. The research method used in this thesis is R&D (research and development) using the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection techniques through validation sheets, questionnaires and tests. The results showed that ICT-based teaching materials in SKI lessons in the form of e-modules got a good score from the validity of material and media experts, namely 88.75%. The result of the teacher's response got a score of 89.5, and the average percentage of the student's response got a score of 87%. The learning outcomes obtained by students after conducting formative tests were an average of 87 in the small group, and 86.7 in the large group. The average value exceeds the predetermined KKM, which is 75. Thus, it can be concluded that the e-module material on the Hijrah of the Prophet Muhammad allallahu 'Alaihi Wasallam to Taif and also other materials deserve to be distributed.

**Keywords:** *SKI Teaching Materials; ICT media; Complete Learning*

---

### A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya kemajuan *Information and Communication Technology* (ICT) pada masa sekarang telah menciptakan tradisi dan budaya baru dalam peradaban umat manusia. ICT yang ditunjang teknologi elektronik mempunyai pengaruh yang sangat luas ke berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan.

Sistem pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan yang bertujuan untuk mewujudkan sistem pendidikan menjadi lebih berkualitas. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, maka perlu dirancang dan dikembangkan kurikulum yang tepat sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. ICT menjadi kebutuhan yang mendasar dalam menentukan kualitas dan efektifitas proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis teknologi bisa diwujudkan melalui media atau metode pembelajaran. Guru bisa mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media ICT, terutama dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam agar peserta didik dapat mengaplikasikan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Dalam kajian ini penelitiannya dikhususkan pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang merupakan bagian dari pelajaran Pendidikan Agama Islam, dan sebagai mata pelajaran pokok di sekolah Madrasah Ibtidaiyah. Siswa diharapkan menguasai materi pelajaran tersebut dan mencapai ketuntasan dalam belajar. Bagi siswa, pelajaran SKI termasuk pelajaran yang sulit, karena harus benar-benar menguasai setiap sejarah yang menjadi pokok pembelajaran dengan mengingat tahunnya, tokohnya dan hikmah dari sejarah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara singkat dengan guru SKI mengatakan bahwa, siswa-siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran SKI dan siswa cepat bosan belajar SKI. Meskipun guru sudah melakukan pembelajaran melalui ICT, yaitu menggunakan infokus, namun masih perlu pengembangan bahan ajar agar mereka lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Pada kajian ini yang menjadi pokok pembahasan adalah untuk menelaah proses validitasi bahan ajar SKI berbasis ICT dalam peningkatan ketuntasan belajar siswa di MIN 2 Banda Aceh, untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar SKI berbasis ICT dalam peningkatan ketuntasan belajar siswa di MIN 2 Banda Aceh dan untuk mengetahui keefektifan bahan ajar SKI berbasis ICT dalam peningkatan ketuntasan belajar siswa di MIN 2 Banda Aceh.

Data penelitian diperoleh dengan melakukan *field research* (penelitian lapangan). Metode penelitian dalam kajian ini adalah berbentuk R&D. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. *Research and Development* (R&D) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>1</sup>

Menurut Asim bahwa penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses

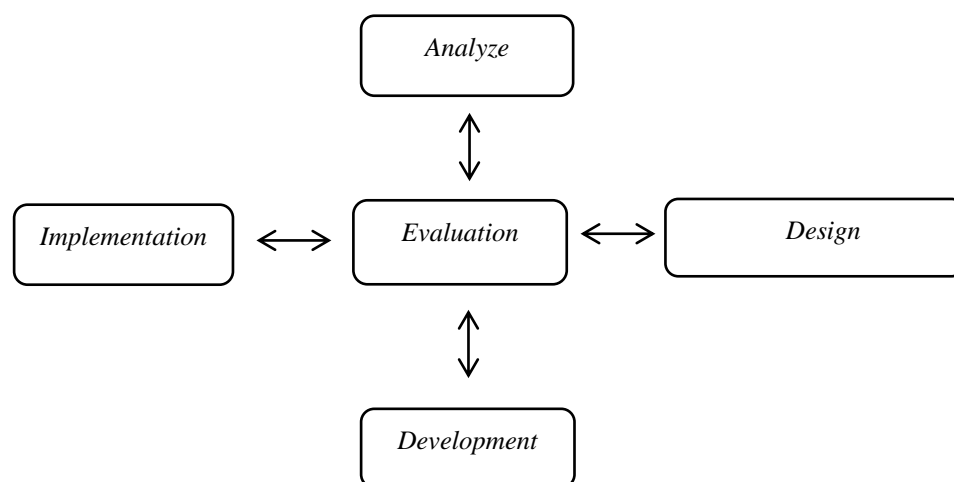
---

<sup>1</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosyda Karya, 2017), hlm. 164.

pembelajaran.<sup>2</sup> Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian berbentuk *Research and Development* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru, yang bisa digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan produk pembelajaran untuk pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam baik berupa materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran harus mengikuti tahapan *Research and Development* yang telah dikembangkan oleh ahli *Research and Development*, agar produk yang dikembangkan menjadi produk yang layak dan efektif untuk di manfaatkan oleh masyarakat luas.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Langkah dalam pengembangan model ADDIE sebagai berikut:<sup>3</sup>



Gambar 1.1: Langkah R&D model ADDIE

Berdasarkan bagan di atas, langkah yang akan dilakukan pengembangan bahan ajar SKI berbasis ICT adalah sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama adalah analisis untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan bahan ajar berbasis ICT, yaitu menyusun e-modul. Diantaranya mengenai analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa. Tahap analisis ini merupakan tahapan mencari informasi di lapangan yang dapat dijadikan sebagai alasan perlunya dikembangkan bahan ajar berbasis ICT. pada

<sup>2</sup> Asim, *Sistematika Penelitian Pengembangan*, (Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang, 2001) hlm. 1

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 407.

tahap ini yang diperlukan adalah perangkat pembelajaran seperti Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, Silabus, RPP dan KKM.

b. *Design* (Desain)

Tahap kedua adalah tahap pembuatan desain e-modul yang akan dikembangkan. Pada tahap kedua ini peneliti membuat rancangan atau desain produk dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Produk yang dibuat adalah bahan ajar berbasis ICT, yaitu menyusun e-modul, pada materi Hijrah Nabi Muhammad *ṣallallahu ‘alaihi waṣallam* ke Thaif. Tahap perancangan ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Pemilihan Aplikasi

E-modul bisa disusun dengan beberapa aplikasi, dalam hal ini aplikasi yang dipilih dalam membuat e-modul adalah *book creator*. Melalui aplikasi ini, e-modul bisa dibuat melalui android.

2) Penyusunan Materi

Menyiapkan materi yang ingin disusun dalam e-modul, video, gambar dan soal yang dibuat melalui *quizizz*. Membuat soal melalui *quizizz* dapat menarik perhatian siswa untuk menyelesaikannya karena dilengkapi dengan musik dan warna *background* yang bervariasi.

c. *Development* (Pengembangan dan Pembuatan Produk)

Tahap ini merupakan proses pembuatan e-modul. langkah dalam menyusun e-modul adalah sebagai berikut:

- Menyusun judul
- Membuat kata pengantar
- Membuat daftar isi
- Menyusun materi tentang Hijrah Nabi Muhammad *ṣallallahu ‘alaihi waṣallam* ke Thaif, dilengkapi dengan peta dan video
- Menyusun soal untuk mengukur penguasaan materi siswa
- Glosarium
- Membuat kunci jawaban

Pada tahap ini juga dilakukan pengujian oleh validator ahli materi, ahli media dan guru SKI. Pada tahap ini juga, e-modul yang telah dikembangkan dan direvisi sesuai dengan saran-saran dari pembimbing dan validator untuk diberikan penilaian atau validasi terkait aspek kevalidan.

d. *Implementation* (Implementasi)

E-modul ini bisa dibuka sendiri oleh siswa di android masing-masing dan bisa juga ditayangkan melalui infokus oleh guru ketika belajar di kelas.

E-modul yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak uji oleh validator, selanjutnya diimplementasikan kepada para peserta didik yang berjumlah 5 orang di kelas IV-B di MIN 2 Banda Aceh. Kemudian para peserta didik mengisi angket evaluasi e-modul.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini adalah tahap akhir dari pengembangan e-modul. Pada tahap ini peneliti melakukan revisi tahap akhir pada e-modul yang dikembangkan. Selain itu pada tahap evaluasi, peneliti memberi angket kepada peserta didik yang digunakan sebagai alat ukur untuk menilai keberhasilan pembuatan e-modul serta berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh peserta didik sehingga peneliti dapat melakukan revisi agar e-modul yang dikembangkan benar-benar sesuai dan layak digunakan dan disebarakan untuk siswa-siswa lain.

## B. Pembahasan

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.<sup>4</sup> Bahan ajar juga merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dan segala kompleksitasnya.<sup>5</sup>

Bahan ajar lahir dari sebuah perencanaan yang dibuat oleh guru, dalam menulis bahan ajar guru membutuhkan banyak sumber referensi yang bisa diperoleh dari mana saja, baik dari buku-buku, internet dan sumber lainnya. Bahan ajar yang kompleks akan menghasilkan pembelajaran yang bermutu, karena bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran dan bahan ajar tersebut yang akan disajikan kepada para pelajar. Dengan demikian, bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran dan harus dirancang sebaik mungkin untuk menghasilkan pembelajaran yang maksimal.

Langkah-langkah Pemilihan Bahan Ajar adalah sebagai berikut:

- Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar.
- Identifikasi jenis-jenis materi pembelajaran
- Memilih jenis materi yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Teknologi Informasi dan Komunikasi mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses penggunaan alat bantu, manipulasi dan pengolahan informasi. Teknologi komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan alat bantu memproses dan mentransfer data dari perangkat satu dengan yang

---

<sup>4</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 172

<sup>5</sup> Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Permata, 2013), hlm. 1.

lain. Istilah TIK muncul setelah adanya perpaduan teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak).<sup>6</sup>

Menurut Komang yang dikutip dari Nugraha, pengertian modul elektronik atau e-modul, didefinisikan sebagai suatu media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup>

Menurut Meets dan Bus mengatakan bahwa modul merupakan buku elektronik yang disisipi fitur multimedia dapat memperkaya pengalaman membaca buku apabila digunakan dengan benar. Buku elektronik interaktif menjadi alternatif terbaik yang dapat berkontribusi untuk meningkatkan pemahaman bacaan dan minat baca.<sup>8</sup>

Bahan ajar yang akan dikembangkan berbasis ICT adalah membuat bahan ajar berbentuk e-modul yang dibuat melalui aplikasi book creator. Modul adalah bahan ajar yang disiapkan secara khusus dan dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu yang dikemas menjadi sebuah unit pembelajaran terkecil (modular) yang dapat digunakan pembelajar secara mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah ditetapkan.<sup>9</sup>

Adapun e-modul merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (link) sebagai navigasi yang membuat siswa menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar.

Sejarah Kebudayaan Islam juga merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia muslim dari masa ke masa dalam usaha bersyari'ah dan berakhlak serta mengembangkan sistem kehidupan yang dilandasi oleh akidah.<sup>10</sup>

SKI merupakan sebuah mata pelajaran PAI yang diarahkan untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, keteladanan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Berdasarkan permenag No. 2 Tahun 2008, peserta yang mempelajari SKI diharapkan tidak saja mengenal sejarah Rasulullah SAW. dan khulafaurrasyyidin saja, melainkan pula harus mampu mengenali, mengidentifikasi, meneladani, dan bahkan diharapkan mampu mengambil ibrah dari kisah kehidupan

---

<sup>6</sup> Ali Akbar, *Panduan cepat Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jogjakarta, Gava Media, 2006) hlm. 7.

<sup>7</sup> Komang Redy Winatha, Naswan Suharsono, Ketut Agustini, *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital*, (e-jurnal), <https://www.researchgate.net>, diakses pada tanggal 10 Desember 2020.

<sup>8</sup> Komang Redy Winatha, Naswan Suharsono, Ketut Agustini, *Pengembangan E-Modul...*, diakses pada tanggal 10 Desember 2020.

<sup>9</sup> Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Tahun 2017, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas dan Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2017., hlm. 3

<sup>10</sup> Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 3.

tokoh-tokoh tersebut. Selain itu siswa juga mampu menghayati perjuangan tokoh-tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan produk yang dihasilkan bahan ajar berbasis ICT yang berupa e-modul pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), dan dilakukan pada kelas IV-B MIN 2 Banda Aceh. Model pengembangan yang digunakan dalam Penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Berdasarkan Penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil Penelitian sebagai berikut:

### **1. Analisis**

Pada tahap ini yang peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa. Pada tahap analisis kebutuhan Peneliti memperoleh informasi mengenai pembelajaran SKI di MIN 2 Banda Aceh, dengan cara melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI yaitu ibu CS dan ibu NT, informasi juga diperoleh melalui observasi awal yang dilakukan pada awal semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

Berdasarkan wawancara serta observasi tersebut diperoleh informasi bahwa, MIN 2 Banda Aceh pada tahun pelajaran 2020/2021 telah menggunakan kurikulum 2013 dan pada pembelajaran SKI sudah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT, terutama di kelas IV-B. Namun, pemanfaatan media pembelajaran ICT masih sebatas menggunakan infokus, dan bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku kurikulum sebelumnya.

Pada tahap analisis kurikulum Peneliti melakukan analisis berbagai perangkat kurikulum yang berlaku, pada MIN 2 Banda Aceh telah memberlakukan kurikulum 2013 revisi 2019, sesuai dengan KMA No. 184 Tahun 2019 tentang pedoman implementasi kurikulum pada madrasah dan KMA No. 183 Tahun 2019 tentang kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada madrasah. Selanjutnya Peneliti menganalisa perangkat pembelajaran seperti Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, silabus, RPP, dan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

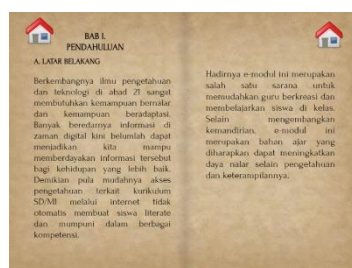
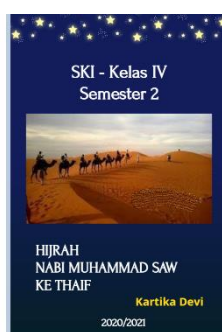
### **2. Design**

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *design* atau perancangan. Pada tahap ini Peneliti mulai merancang e-modul pembelajaran SKI yang berbasis ICT yang akan dikembangkan. Ada beberapa aplikasi yang bisa digunakan dalam menyusun e-modul, pada kesempatan ini Peneliti menggunakan aplikasi *Book Creator*. Aplikasi ini merupakan aplikasi untuk membuat modul dan komik yang biasa digunakan melalui komputer dan android, dan e-modul yang disusun ini bisa dibuka melalui android maupun komputer. Artinya e-modul ini bisa dibuka melalui android ataupun komputer dimana saja dan kapan saja oleh siswa, tujuannya agar siswa bisa belajar

mandiri di rumah dengan bahan ajar yang telah disiapkan oleh gurunya. Berikut adalah tampilan awal aplikasi *book creator*.



Halaman judul dibuat sesuai dengan materi yang akan diisi di modul dengan tampilan yang menarik.



### 3. Hasil Pengembangan

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan e-modul SKI berbasis ICT yang sudah dirancang. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, e-modul SKI berbasis ICT direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari 2 orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, yang bernama Fuanni, M. Ag sebagai validator ahli media dan dosen ahli materi yaitu Wardatul Fajriah, M. Ag dan 2 orang guru SKI pada MIN 2 Banda Aceh yaitu Cut Sarina, M. Ag dan Nurhayati, S.Pd.I.

Materi yang disajikan dalam e-modul sudah sesuai dengan materi yang ada dalam KMA No. 183 Tahun 2019 tentang kurikulum PAI dan Bahasa Arab, yaitu Hijrah Nabi Muhammad *Ṣallallahu ‘Alaihi Wasallam* ke Thaif, dengan sub pokok bahasan sebab-sebab hijrah Nabi Muhammad *Ṣallallahu ‘Alaihi Wasallam* ke Thaif, peristiwa hijrah ke Thaif dan ketabahan Nabi Muhammad *Ṣallallahu ‘Alaihi*



*Wasallam* ke Thaif. Materi yang terdapat dalam e-modul dikembangkan dengan menambahkan video mengenai materi-materi tersebut.

Hasil validasi ahli baik oleh ahli materi maupun ahli media memperoleh persentase rata-rata 88,75%, artinya e-modul sudah yang telah dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan yang baik dan sudah layak diterapkan pada kelas IV-B. E-modul tersebut sudah direvisi sesuai dengan arahan para ahli baik berupa tanggapan, kritik maupun saran. Hal ini dilakukan supaya kualitas e-modul lebih baik lagi.

#### 4. Hasil Implementasi

Tahap keempat dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *implementation* atau penerapan. Sebelum diterapkan pada kelompok besar, terlebih dahulu telah diterapkan pada kelompok kecil (uji coba kelompok kecil) dengan jumlah siswa lima siswa, dan dilaksanakan pada tanggal 14 januari 2021. Pada tahap uji coba kelompok kecil ini, siswa diberikan android untuk mencoba e-modul dan mengerjakan latihan yang tersedia pada e-modul. Uji coba pada kelompok ini untuk melihat keterbacaan e-modul apakah sudah layak untuk diujicobakan pada kelompok besar.

Setelah dinyatakan layak oleh validator, modul pembelajaran diterapkan di kelas. Pada pelaksanaan tahap ini diikuti oleh 15 siswa kelas IV-B dan dilaksanakan 3 kali pertemuan di kelas selama 6 jam pelajaran. Uji coba pada kelompok besar dengan menayangkan e-modul melalui infokus. Hal ini dikarenakan peraturan sekolah tidak memperbolehkan siswanya membawa android. Disamping itu, pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 ini, pembelajaran baru diizinkan secara *luring* (luar jaringan) setelah semester sebelumnya pembelajaran dilaksanakan secara *daring* (dalam jaringan).

Pembelajaran yang dilaksanakan harus mengikuti protokol kesehatan, yaitu kelas harus dibagi menjadi 2 *shift* pertamapabila jumlah siswa lebih dari 20 siswa. Berdasarkan hal itu kelas IV-B yang total jumlah siswa 40 orang dibagi menjadi 2 *shift*. Kegiatan penerapan e-modul ini dilakukan pada siswa yang mendapat jadwal *shift* pertama berjumlah 20 orang. Tujuannya agar siswa bisa mempelajari semua materi yang disediakan pada e-modul serta untuk mengetahui ketuntasan siswa dalam belajar dengan menggunakan bahan ajar e-modul SKI. Karena e-Modul SKI ditayangkan melalui infokus, maka untuk evaluasi dilakukan secara manual dengan mengisi jawaban pada kertas yang disediakan. Bahan ajar e-modul ini berguna bagi siswa ketika belajar mandiri untuk mengukur kemampuannya dengan menjawab soal-soal Latihan yang disediakan dan langsung mengetahui hasil dari tes yang dilakukan.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan apersepsi, memotivasi siswa, dan memberitahu tujuan pembelajaran. Pada apersepsi, siswa melakukan kegiatan pada e-modul yaitu “Mengamati” setelah melakukan kegiatan tersebut siswa membuat pertanyaan. Pada kegiatan ini terdapat tahapan *Problem Based Learning* (PBL) tahap 1: Orientasi pada masalah dan memunculkan pengalaman belajar mengamati dan menanya. Dalam hal ini guru memberikan sebuah pertanyaan, yaitu: “Kenapa Nabi

Muhammad *Ṣallahu ‘Alaihi Wasallam* melakukan hijrah ke ‘Thaif?’ Kegiatan selanjutnya adalah tahap 2 yaitu siswa membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4 siswa dibagi secara acak.

Masing-masing kelompok mendiskusikan permasalahan yang telah diajukan oleh guru, untuk mempermudah pemecahan masalah tersebut, siswa mencari informasi yang mendukung mengenai permasalahan yang ada kemudian dicatat dalam pada kertas HVS. Selama diskusi siswa diperbolehkan untuk bertanya kepada siswa lain atau guru, ini merupakan tahap 3 yaitu membimbing penyelidikan individu dan kelompok.

Langkah selanjutnya adalah tahap 4 yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dalam hal ini diwakili oleh salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi. Siswa dari kelompok lain menanggapi hasil diskusi. Kegiatan penutup disesuaikan dengan tahapan PBL tahap 5 yaitu mengevaluasi dan menganalisis proses pemecahan masalah tersebut. Guru dan siswa bersama-sama menyamakan persepsi tentang proses pembelajaran pada hari itu.

Berdasarkan hasil validasi pada dua aspek penilaian, yaitu validasi ahli materi dan ahli media dapat diketahui nilainya dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase rata – rata} = \frac{\% \text{Materi} + \% \text{Media}}{2}$$

$$\text{Persentase rata – rata} = \frac{90\% + 87,5\%}{2} = 88,75\%$$

Respon guru dan siswa terhadap e-modul diperoleh melalui lembar respon guru dan angket yang dibagikan kepada siswa. Respon guru dan siswa ini menjawab pertanyaan rumusan masalah kedua.

Berdasarkan hasil respon guru terhadap e-modul pada materi hijrah Nabi ke Thaif diperoleh nilai sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\% \text{Guru 1} + \% \text{Guru 2}}{2} \times 100$$

$$\text{Persentase rata – rata} = \frac{90 + 89}{2} \times 100 = 89,5\%$$

Dari hasil persentase dua guru SKI di atas dapat diketahui bahwa e-modul yang digunakan pada pelajaran SKI sangat baik berdasarkan kriteria yang terdapat pada tabel 3.2. yaitu nilai 81-100 termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya e-modul sudah baik dan tanpa revisi, serta dapat digunakan pada kelas lebih luas.

Pada tahap uji coba, Peneliti memilih 5 siswa dari kelas IV-B. Berdasarkan uji coba tersebut dapat diketahui respon siswa terhadap keefektifan e-modul bagi mereka.

Berdasarkan hasil persentase rata-rata baik pada kelas uji coba dengan jumlah 5 siswa maupun pada kelompok besar dengan jumlah 15 siswa, diperoleh dari respon siswa 87%. Berdasarkan hasil

tersebut dapat disimpulkan bahwa e-modul memberi dampak baik bagi siswa dan mereka senang belajar menggunakan e-modul. Mereka juga senang dengan soal yang ada pada aplikasi *quizizz*, karena dilengkapi dengan musik dan gambar serta mereka akan mengetahui langsung benar atau salah jawaban yang mereka jawab.

Setelah melakukan pembelajaran SKI dengan menggunakan bahan ajar berbentuk e-modul siswa diberikan soal untuk dievaluasi. Nilai siswa diperoleh dari hasil tes formatif. Tes ini menjawab pertanyaan ketiga tentang ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan e-modul pada pelajaran SKI. Untuk mengetahui rata-rata nilai siswa pada kelompok besar menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$
$$X = \frac{1301}{15} = 86,7$$

Hasil penilaian tes pada kelompok kecil atau kelompok uji coba diperoleh nilai rata-rata 87, sedangkan pada kelompok besar hasil penilaian formatif diperoleh nilai rata-rata 86,7, penelitian yang telah dilakukan dari data-data yang telah ada. Dalam analisis hasil Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif yang didukung dengan data-data kuantitatif.

Untuk menjawab rumusan masalah pertama tentang validitas ahli terhadap e-modul dapat diketahui bahwa hasil validasi memperoleh persentase rata-rata 88,75%. Artinya e-modul sudah valid dengan beberapa tambahan untuk kesempurnaan e-modul, sehingga e-modul sudah bisa diuji coba pada siswa.

Respon guru terhadap e-modul mendapatkan persentase rata-rata 89,5% . Artinya e-modul sudah sangat baik dan tanpa revisi dan bisa diaplikasikan pada peserta didik untuk meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada pelajaran SKI. Demikian juga respon siswa terhadap e-modul juga mendapatkan persentase rata-rata 87%. Ini artinya e-modul mendapat respon baik dari siswa dan memberi pengaruh terhadap minat belajar mereka dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Nilai siswa setelah belajar menggunakan e-modul SKI pada materi Hijrah Nabi Muhammad *Ṣallallahu ‘Aalaibi Wasallam* ke Thaif mendapatkan nilai rata-rata 87 pada uji coba kelompok kecil, dan mendapat nilai 86,7 pada kelompok besar. Artinya siswa tuntas dalam pembelajaran SKI pada materi Hijrah Nabi Muhammad *Ṣallallahu ‘Aalaibi Wasallam* ke Thaif dengan menggunakan bahan ajar berbasis ICT dengan KKM 75.

Dengan menggunakan teknik analisis data yang diperoleh melalui lembar validasi, angket dan tes dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis ICT berbentuk e-modul pada mata pelajaran SKI mendapat respon yang baik dari guru dan siswa serta mampu meningkatkan semangat belajar siswa, serta dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran SKI khususnya pada materi Hijrah Nabi *Ṣallallahu ‘Aalaibi Wasallam* ke Thaif.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi informasi dalam beberapa bab sebelumnya, maka Peneliti dapat menyimpulkan beberapa kesimpulan sebagai berikut: Bahan ajar berbasis ICT pada pelajaran SKI berbentuk e-modul mendapat nilai yang baik dari hasil validitas ahli materi dan media yaitu 88,75%. Artinya e-modul sudah valid ditambah dengan beberapa komentar untuk kesempurnaan e-modul, serta e-modul sudah bisa diaplikasikan kepada siswa. Guru dan siswa menyambut dengan baik e-modul ini. terbukti dari hasil respon 2 guru SKI terhadap keefektivan e-modul mendapatkan nilai 89,5%. Demikian juga respon siswa mendapat nilai rata-rata di atas 87%. Artinya e-modul memberi pengaruh baik terhadap ketuntasan belajar mereka pada pelajaran SKI.

Nilai siswa setelah belajar menggunakan e-modul pada materi hijrah Nabi Muhammad *Ṣallallahu ‘Alaihi Wasallam* ke Thaif mendapatkan rata-rata di atas 87 pada kelas uji coba, dan mendapat nilai 85 pada kelompok besar. Artinya siswa tuntas dalam pembelajaran SKI pada materi materi hijrah Nabi Muhammad ke Thaif dengan menggunakan bahan ajar berbasis ICT dengan KKM 75. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa e-modul pada materi Hijrah Nabi Muhammad ke Thaif layak disebarluaskan.

### BIBLIOGRAPHY

- Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Ali Akbar, *Panduan cepat Menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jogjakarta, Gava Media, 2006.
- Asim, *Sistematika Penelitian Pengembangan*, Malang: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang, 2001.
- Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, Padang: Akademia Permata, 2013.
- Komang Redy Winatha, Naswan Suharsono, Ketut Agustini, Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital, (e-jurnal), <https://www.researchgate.net>, diakses pada tanggal 10 Desember 2020.
- Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.
- Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosyda Karya, 2017.
- Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Tahun 2017, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas dan Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Re&D)*, Bandung: Alfabeta, 2015.