

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR FIQIH PADA MATERI
BERSUCI DARI NAJIS DAN HADAS
SISWA KELAS VII MTs**

(TESIS)

Oleh:

**Amran Fauzi
NPM 2023013007**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR Fiqih PADA MATERI BERSUCI DARI NAJIS DAN HADAS SISWA KELAS VII MTs

Oleh
AMRAN FAUZI

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menganalisis potensi dan kondisi pengembangan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning*, 2) menghasilkan bahan ajar berupa *e-modul*. 3) menganalisis karakteristik bahan ajar berupa *e-modul* berbasis *Discovery Learning*, 4) menganalisis efektifitas *e-modul* fiqih berbasis *Discovery Learning*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan desain 4D (*Define, Design, Develop and Disseminate*). Subjek penelitian sebanyak 28 siswa kelas VII A MTs Negeri 1 Lampung Barat. Pengambilan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan tes efektifitas melalui pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan *N-gain*.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa : (1) potensi dan kondisi di MTs Negeri 1 Lampung Barat mendukung dan memungkinkan untuk dilakukan pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* berbasis *Discovery Learning*, (2) produk yang dihasilkan sudah mendapat tanggapan dari para ahli, (3) karakteristik dari bahan ajar ini dapat digunakan secara online, semua bahan dan sumber belajar telah disusun sistematis sesuai indikator dan tujuan pembelajaran pada KD bersuci dari najis dan hadas, (4) media ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bersuci dari najis dan hadas, dari hasil uji pre test dan post test diperoleh persentase *n-gain* sebesar 71,18% (5) media yang dihasilkan adalah menarik untuk digunakan berdasarkan hasil dari respon siswa dan guru.

Kata kunci: *e-modul, discovery learning*, hasil belajar, bersuci dari najis dan hadas.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF E-MODULES BASED ON DISCOVERY LEARNING MODEL TO INCREASE FIQIH LEARNING OUTCOMES ON PURCHASE MATERIAL FROM NAJIS AND HADAS STUDENTS OF CLASS VII MTs

By

AMRAN FAUZI

The study aims to 1) analyze the potential and conditions for developing e-modules based on the Discovery Learning model, 2) produce teaching materials in the form of e-modules. 3) describe the characteristics of teaching materials in the form of Discovery Learning-based e-modules, 4) analyze the effectiveness of Discovery Learning-based fiqh e-modules.

The research is a development research using 4D design (Define, Design, Develop and Disseminate). The research subjects were 28 students of class VII A of MTs Negeri 1 Lampung Barat. Collecting data using teacher notes, observations, interviews, questionnaires and effectiveness tests through pretest and posttest. Data were analyzed using N-gain.

The results of this research and development show that: (1) the potential and conditions at MTs Negeri 1 Lampung Barat support and allow for the development of teaching materials in the form of e-modules based on Discovery Learning, (2) validated products meet high validity, (3) characteristics of these teaching materials can be used online, all learning materials and resources have been systematically arranged according to the indicators and learning objectives on basic competencies purification from najis and hadas, (4) this media is effective for improving student learning outcomes on purification material from najis and hadas, from the results of the pre test and post test, the percentage of n-gain is 71.18% (5) The resulting media is interesting to use based on the results of student and teacher responses

Keywords: e-module, discovery learning, learning outcomes, purification from najis and hadas.

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR FIQIH PADA MATERI
BERSUCI DARI NAJIS DAN HADAS
SISWA KELAS VII MTs**

Oleh:

Amran Fauzi

(TESIS)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FQIHH PADA MATERI BERSUCI DARI NAJIS DAN HADAS SISWA KELAS VII MTs**

Nama Mahasiswa : **AMRAN FAUZI**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2023013007

Program Studi : S-2 Magister Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,



Dr. Riswandi, M.Pd.
 NIP. 19760808 200912 1 001

Pembimbing II


Dr. Muallimin, M.Pd.I
 NIK. 231402820415101

2. Mengetahui

**Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan
FKIP UNILA**


Dr. Riswandi, M.Pd.
 NIP. 19760808 200912 1 001

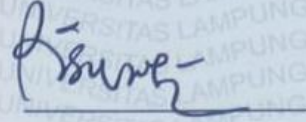
**Ketua Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan**


Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.
 NIP. 19640914 198712 2 001

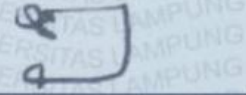
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

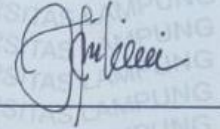
Ketua : **Dr. Riswandi, M.Pd.**



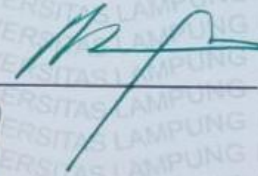
Sekretaris : **Dr. Muallimin, M.Pd.I**



Penguji Anggota : **Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



: **Prof. Dr. Karwono, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd
NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Tesis : 10 Agustus 2022

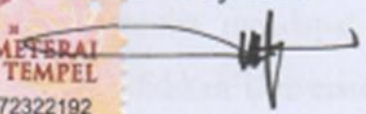
SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Pada Materi Bersuci Dari Najis Dan Hadas Siswa Kelas VII MTs” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiarisme.
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan kepada Universitas Lampung. Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya; saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.



Lampung, Agustus 2022
at Pernyataan


Amran Fauzi
NPM. 2023013007

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di desa Fajar Bulan Kecamatan Way Tenong Kabupaten Lampung Barat Provinsi Lampung pada tanggal 12 Maret 1979, anak ke dua dari lima bersaudara, pasangan Bapak Fauzi Cikdin dan Ibu Maisuruh. Penulis mengawali pendidikan formal di SDN 2 Fajar Bulan pada tahun 1985, kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di MTsN 1 Bandar Lampung dan tamat pada tahun 1994, Pendidikan Menengah Atas penulis selesaikan pada tahun 1997 di MAN 1 Bandar Lampung. Pada tahun 1997, penulis melanjutkan Pendidikan di UIN Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Agama Islam.

Setelah menyelesaikan Pendidikan di Perguruan Tinggi, pada tahun 2002 penulis bekerja di Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Pendidikan dan Agama (LP3A) Lampung. Pada tahun 2004 penulis diterima sebagai Calon Pegawai Negeri Sipil Kementerian Agama sebagai guru Pendidikan Agama Islam di MTsN 1 Lampung Barat sampai dengan sekarang. Penulis mendapat kesempatan melanjutkan Pendidikan di Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung pada tahun 2020 bersama dua kawan sejawat di tempat kerja, bapak Ahmat Sultoni dan Ibu Ema Juwita.

Pada tanggal 07 Juli 2007 penulis menikah dengan Susanti, S.Pd alumni S1 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Lampung dan bekerja sebagai guru Bahasa Inggris di SMPN 1 Liwa. Saat ini penulis memiliki tiga orang putra yang bernama Ibrohim Al Faqih, Ahmad al Ghozali dan Ahmad Athaillah.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Saya persembahkan karya ilmiah ini sebagai ungkapan syukur dan bangga kepada:

1. Orang Tua tercinta bapak Fauzi Cikdin dan Ibu Maisuruh yang selalu mendo'akan kebaik dan keberkahan bagiku.
2. Istri dan anak-anak kami tercinta, yang merupakan harapan dan semangat hidupku.
3. Ketiga adikku, Akran Fauzi, M.Pd., Rahmah Fauzi, M.Pd., dan Sri Hidayanti, M.Pd.
4. Bapak dan Ibu Dosen Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kehidupan yang sangat bermanfaat.
5. Almamaterku tercinta, Universitas Lampung

MOTTO

Kita tidak diperintahkan menuntut ilmu untuk tujuan dunia (al-hadits),
Istiqomah lebih baik dari pada seribu kelebihan (kalam ulama),
Kemenangan adalah apa yang kita lakukan secara berulang-ulang,
Teruslah belajar, apa yang belum kita bisa hari ini, inshaAllah akan bisa kita
lakukan di hari esok (Herpratiwi).

SANWACANA

Bismillahiirrohmanirrohim

Alhamdulillah, segala puji hanya milik ALLAH SWT, atas rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Pada Materi Bersuci Dari Najis Dan Hadas Siswa Kelas VII MTs”. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Mohammad Sofwan Effendi, M.Ed. selaku Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir. S.T., M.T. selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung
3. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memotivasi, membimbing, dan mengarahkan selama penulisan tesis
5. Bapak Dr. Muallimin, M.Pd.I., selaku Pembimbing II yang telah memotivasi, membimbing, dan mengarahkan penulis selama penulisan tesis
6. Ibu Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak/Ibu Dosen dan para staf administrasi Program Magister Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lampung.
8. Ketiga saudara seperjuanganku, Ema Juwita, Ahmat Sultoni dan Nelrizawati yang selalu menyemangati dan membantuku.
9. Bapak Desembri, M.Pd yang memotivasi kami untuk melanjutkan studi Magister di Universitas Lampung

10. Teman-teman seperjuangan Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan Universitas Lampung angkatan 2020.
11. Almamater tercinta Universitas Lampung
12. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk memperbaiki kekurangan tesis ini, semoga pihak yang telah membantu penulisan tesis ini dapat memperoleh berkah kesehatan, kebahagiaan, dan kekuatan, amin.

Bandar Lampung, Agustus 2022
Penulis

Amran Fauzi

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
SANWACANA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
 I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Rumusan Masalah.....	7
1.4. Tujuan Penelitian.....	8
1.5. Ruang lingkup penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	9
 II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Teori.....	11
2.1.1 Teori Belajar	11
2.1.2 Karakteristik pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah.....	16
2.1.3 Pembelajaran Fiqih pada Madrasah Tsanawiyah.....	18
2.1.4 E-modul.....	20
2.1.5 Model Pembelajaran Discovery Learning.....	25
2.1.6 Bersuci dari najis dan hadas.....	28
2.1.7 Hasil Belajar.....	30
2.2. Penelitian yang relevan.....	32
2.3. Kerangka pemikiran.....	36

2.4 Hipotesis.....	37
III. METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian.....	38
3.2 Langkah-langkah Pengembangan dan Uji coba produk.....	39
3.2.1 Tahap Pendefinisian (Define).....	40
3.2.2 Tahap 2 Perancangan (Design).....	42
3.2.3 Tahap Pengembangan (Develop).....	43
3.2.4 Tahap penyebaran (Disseminate).....	44
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional.....	44
3.5 Tehnik Pengumpulan data.....	46
3.6 Instrumen Penelitian.....	48
3.7 Teknik Analisa Data.....	57
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian dan Analisis Hasil Penelitian.....	61
4.1.1 Potensi dan kondisi untuk mengembangkan <i>e-modul</i> berbasis model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.....	61
4.1.2 Prosedur pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.....	69
4.1.2.1 Tahap Define.....	70
4.1.2.2 Tahap Design.....	72
4.1.2.3 Tahap Develop.....	73
4.1.3 Efektifitas dan Kemenarikan penggunaan e-modul berbasis model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.....	78
4.1.3.1 Tahap Penyebaran (Disseminate).....	80
4.2 Pembahasan.....	80

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1. Hasil penilaian harian materi tata cara bersuci dari najis dan hadas.....	5
2.1. Kwalifikasi kemampuan lulusan Madrasah Tsanawiyah.....	17
2.2. Sintaks model pembelajaran discovery learning.....	27
3.1. Kompetensi dasar dan indikator-indikator pencapaian pembelajaran pada materi bersuci dari najis dan hadas.....	41
3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	48
3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	48
3.4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	49
3.5 Kisi-kisi Instrumen respon Siswa.....	50
3.6 Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Tes.....	51
3.7 Kriteria ITK.....	54
3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Tes.....	55
3.9 Kriteria IDP.....	56
3.10 Hasil Analisis Daya Pembeda Tes Intrumen.....	56
3.11 Konversi nilai Kelayakan dan Kemenarikan.....	58
3.12 Konversi nilai Kelayakan dan Kemenarikan.....	59
3.13 Kriteria Efektifitas Rerata Peningkatan (Indeks Gain).....	60
4.1 Hasil Observasi Pembelajaran di MTsN 1 Lampung Barat.....	68
4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	74
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	75
4.4 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	77
4.5 Hasil Rekap Pretest Dan Postets.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka pemikiran.....	36
3.1. Alur model pengembangan Thiagarajan.....	38
3.2. Prosedur Pengembangan Model 4-D.....	39
4.1. Diagram batang Uji Validasi Ahli Media.....	75
4.2. Diagram batang Uji Validasi Ahli Materi.....	76
4.3. Diagram batang Uji Validasi Ahli Media.....	77

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada abad 21 perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merambah luas sehingga mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, bahkan bukanlah hal yang asing bagi kalangan masyarakat. Di abad ini juga teknologi memegang peran besar mulai dari pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, geografi, agama dan lain sebagainya. Kemajuan teknologi selalu dikaitkan dalam usaha peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya dalam proses pembelajaran yang inovatif. Untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik, efisien dan efektif, maka perlu dilakukan inovasi.

Data statistik pengguna internet berdasarkan hasil penelitian APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) tahun 2017 menjelaskan bahwa komposisi pengguna internet berdasarkan usia yaitu 16,68 % adalah usia 13 tahun sampai 18 tahun, usia tersebut merupakan usia pelajar. Akan tetapi, Sebagian besar menggunakan internet untuk jejaring sosial media, kondisi ini memperlihatkan kurang optimalnya penggunaan internet untuk pemanfaatan sebagai sumber belajar. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah melek teknologi.

Pendidik memiliki peran strategis untuk membantu siswa memanfaatkan internet sebagai sumber belajar yang menunjang kegiatan belajar. Penulis berencana mengembangkan modul elektronik yang menarik dan mendidik sehingga dapat menjadi sumber belajar yang bermanfaat. Modul elektronik yang dikembangkan dapat diakses melalui internet sehingga diharapkan dapat memfasilitasi dan memperkaya bahan belajar bagi siswa.

Bahan ajar merupakan salah satu bagian penting yang harus ada dan disiapkan dengan baik agar proses pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan. Ketika proses pembelajaran terlaksana dengan baik, maka akan diikuti hasil belajar yang lebih baik juga. Bahan ajar berfungsi sebagai alat atau sarana dalam mencapai kompetensi dan hasil belajar yang tertuang dalam kurikulum dengan optimal (Haris Budiman., 2017: 33).

Modul sebagai salah satu bentuk bahan ajar yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Modul adalah sebuah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia, agar mereka dapat belajar mandiri dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik (Puspitasari, 2019). Dengan berbantu modul yang baik dan sesuai dengan perkembangan teknologi, kegiatan belajar siswa dapat dilakukan lebih fleksibel, efektif dan menyenangkan.

Selama ini bahan ajar yang digunakan adalah buku teks tanpa didukung oleh sumber belajar lain dengan maksimal, sehingga materi yang disampaikan tidak dapat diterima secara utuh oleh siswa (abstrak). Materi fiqih tidak cukup disampaikan hanya dalam bentuk teks saja. Gambar, animasi dan video merupakan bentuk materi yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi secara utuh. Semua bentuk materi tersebut dapat dikemas dalam sebuah bahan ajar berupa *e-modul*.

Pengembangan modul elektronik berbasis model pembelajaran adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam mendukung kegiatan belajar siswa sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman saat ini. Modul elektronik yang dikembangkan merupakan dokumen atau artikel dalam format elektronik yang mempunyai banyak manfaat sebagai media belajar. (Solikin, 2018: 492). Modul elektronik adalah sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik yang di

dalamnya terdapat animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program (Sugianto, 2013: 102).

MTs Negeri 1 Lampung Barat sebagai salah satu lembaga pendidikan formal berkewajiban memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Berdasarkan pengamatan dan data dokumen yang ada mengungkapkan bahwa setiap siswa MTs Negeri 1 Lampung Barat memiliki fasilitas android. Hal ini harus direspon dengan baik agar fasilitas tersebut banyak memiliki nilai positif bagi siswa, meskipun demikian sisi negative dari alat tersebut tidak mudah untuk dihindari karena banyak faktor yang mempengaruhinya, akan tetapi penelitian ini tidak bertujuan membahas masalah tersebut.

Selain itu, model pembelajaran diharapkan dapat melatih kemandirian dan daya kritis siswa. *Discovery learning* adalah sebuah model yang lahir dari teori belajar *konstruktivisme*, model ini sangat memperhatikan keterlibatan siswa dalam belajar, sehingga proses berpusat pada siswa. Model ini sejalan dengan semangat yang ada pada KMA nomor 183 Tahun 2019, salah satu amanah dalam KMA tersebut adalah agar memperkuat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Fiqih merupakan mata pelajaran yang masuk di kelompok A pada struktur kurikulum berdasarkan Keputusan Menteri Agama nomor 184 tahun 2019. Mata pelajaran Kelompok A merupakan kelompok mata pelajaran yang muatan dan acuannya dikembangkan oleh pusat. Pada silabus mata pelajaran dijelaskan bahwa terdapat empat kompetensi inti yang harus dicapai oleh siswa setelah kegiatan proses pembelajaran, dua diantaranya adalah kompetensi inti 3 (KI3) terkait dengan pengetahuan siswa dan kompetensi inti 4 (KI4) terkait dengan kemampuan siswa melakukan.

Salah satu materi pada kelas VII MTs adalah bersuci dari najis dan hadats. Materi ini mempelajari konsep tata cara bersuci dari najis dan hadas. Dari lima materi pembelajaran yang terdapat dalam silabus untuk kelas VII semester ganjil, Hasil belajar untuk materi bersuci dari najis dan hadats adalah lebih rendah dibandingkan dengan materi lain, pada materi bersuci dari najis dan hadas hasil belajar siswa dibawah 75% yang mencapai KKM. KKM mata pelajaran Fiqih

adalah 75 dalam skala 100, kurangnya penguasaan konsep menyebabkan hasil kognitif yang diperoleh siswa juga belum maksimal, kondisi ini menurut pengamatan penulis diantaranya disebabkan karena kurangnya bahan ajar dan model pembelajaran yang digunakan tidak cukup menarik bagi peserta didik.

Materi ini bukan hanya membutuhkan model pembelajaran yang tepat untuk memacu siswa menguasai konsep tetapi juga dibutuhkan bahan ajar yang efektif dan menarik sehingga konsep dan aplikasi bersuci dari najis dan hadats dalam kehidupan sehari-hari dapat lebih mudah dipahami dan dipraktikkan. Berdasarkan hal tersebut maka pembelajaran Fiqih harus dikemas dalam sebuah pembelajaran dengan bahan ajar yang menarik dan efektif sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar berupa *e-modul* diharapkan membantu guru memfasilitasi siswa agar lebih aktif dan mandiri dalam belajar, sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

Hasil wawancara penulis dengan salah satu guru fiqih untuk mengetahui bahan ajar yang dimiliki dan observasi penulis terkait bahan ajar yang tersedia di perpustakaan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang ada belum cukup menunjang agar pembelajaran fiqih terlaksana dengan efektif, efisien dan menyenangkan khususnya pada materi bersuci dari najis dan hadas, sehingga dibutuhkan bahan ajar atau media yang dapat mengatasi masalah tersebut dan pembelajaran terlaksana sesuai alokasi waktu yang ada, yaitu 2 x 40 menit per minggu. Materi bersuci dari najis dan hadas membutuhkan waktu lebih lama dari alokasi waktu yang tersedia di kurikulum, pada materi ini kegiatan yang cukup banyak menyita waktu adalah ketika siswa mempelajari konsep tentang tatacara bersuci dari najis, bersuci dari hadats kecil (wudhu), bersuci dari hadats besar dan tayamum. Setiap bahasan pada materi tersebut diuraikan berdasarkan pembagiannya masing-masing.

Dokumen hasil penilai harian pada materi tata cara bersuci dari najis dan hadas hasil belajar siswa yang mencapai KKM dengan nilai 75 (Kriteria Ketuntasan Minimum) masih dibawah 70%.

Tabel 1.1. Hasil penilaian harian pada materi tata cara bersuci dari najis dan hadas

No	Materi	KKM	Prosentase Ketercapaian
1	Alat-alat bersuci	75	79%
2	Bersuci dari najis dan hadas		52%
3	Salat fardu lima waktu		78%
4	Zikir dan do'a		81%

Sumber: dokumen penilaian harian semester ganjil TP 2021/2022.

Data di atas menunjukkan bahwa materi bersuci dari najis dan hadas penting untuk dilakukan penelitian agar kedepan hasil belajar untuk kompetensi tersebut dapat tercapai, terlebih lagi bahwa bersuci dari najis dan hadas merupakan syarat sah dalam melaksanakan ibadah. Selain itu pembelajaran tidak dapat hanya dilakukan dengan cara-cara konvensional yang hanya berpusat pada guru, dengan bahan ajar dan model pembelajaran yang tepat, dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai hasil belajar.

Modul elektronik berbasis model pembelajaran *discovery learning* adalah salah satu sarana dan bahan ajar yang diharapkan menunjang aktifitas belajar peserta didik untuk mencapai ketuntasan hasil belajar Kompetensi Inti 3 pada materi bersuci dari najis dan hadas. Dengan fasilitas android yang dimiliki memudahkan siswa untuk mengakses dan memanfaatkan *e-modul* yang akan dikembangkan. Diantara kelebihan *e-modul* adalah dapat diakses sesuai dengan kondisi siswa, ketika siswa belum memiliki akses internet atau di luar jangkauan signal, mereka dapat mengaksesnya pada tempat dan waktu yang lain. Model pembelajaran *discovery learning* yang digunakan dalam modul ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa agar berperan aktif dengan melakukan pencarian untuk menemukan secara mandiri tujuan belajar dari materi yang disajikan dengan harapan apa yang peserta didik dapat akan bermakna, berkesan dan lebih lama diingat.

Penelitian yang dilakukan oleh (Zaharah,2017: 26) menjelaskan bahwa beberapa kelebihan dari *e-modul* atau modul elektronik diantaranya adalah : (1) media pembelajaran yang sangat efektif serta dapat memudahkan belajar serta

meningkatkan kualitas pembelajaran, (2) dapat meningkatkan motivasi belajar, (3) dapat digunakan sebagai penyampaian langsung dan segera secara efektif kepada pebelajar, (4) sangat mendukung pembelajaran individual, (5) melatih pebelajar untuk terampil memilih bagian bagian isi pembelajaran yang dikehendaki, (6) memungkinkan pebelajar untuk lebih mengenal dan terbiasa dengan komputer menjadi semakin penting di masyarakat modern, dan (7) menjadi lebih menarik karena dilengkapi dengan fasilitas warna, lagu, gambar, grafik dan animasi sehingga mampu menyajikan pembelajaran secara menarik (Zaharah1, 2017: 26).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Hastiningrum, 2020), modul elektronik berbasis model pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Suatu proses pembelajaran akan dapat meningkatkan ketercapaian hasil belajar perlu dilengkapi dengan bahan ajar yang tepat. Hal ini mengingat alokasi waktu tatap muka di kelas terbatas apabila dibandingkan dengan jumlah materi yang harus dipelajari. Sehingga perlu *learning guide* yang dapat memfasilitasi peserta didik lebih aktif dalam belajar. Salah satu *learning guide* yang dapat digunakan bagi peningkatan hasil belajar siswa dan menunjang kemandirian aktif siswa adalah modul elektronik.

Modul elektronik yang dikembangkan oleh setiap peneliti harus dikemas dengan baik agar dapat digunakan dengan efektif dan menarik serta memotivasi siswa dalam belajar. Pada penelitian ini akan dikembangkan modul elektronik berbasis model pembelajaran *discovery learning*. *Discovery learning* merupakan suatu model pembelajaran agar siswa terlibat aktif selama kegiatan pembelajaran, mampu secara mandiri menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam pembelajaran. “Pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan siswa” (Hosnan, 2014: 282). Selain itu model *discovery learning* sesuai dengan kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan saintifik.

Kelebihan modul elektronik tersebut adalah sejalan dengan kompetensi inti yang ada dalam pembelajaran fiqih kelas VII MTs. Pada kompetensi inti 3

(pengetahuan) capaian atau hasil belajar yang diharapkan yaitu siswa memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata. Dan pada kompetensi inti 4 (keterampilan) capaiannya adalah siswa mampu mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang atau teori (Madrasah, 2019: 20). Diharapkan dengan model *discovery learning* pembelajaran menjadi lebih bermakna dan apa yang siswa pelajari tidak muda terlupakan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan e-modul berbasis model pembelajaran *discovery learning* atau penemuan, dengan harapan dapat memfasilitasi peserta didik di MTs Negeri 1 Lampung Barat agar memahami konsep serta mampu melakukan bersuci dari hadas dan najis dengan benar sesuai ketentuan fiqh sebagai pintu utama dalam melakukan ibadah.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah pada penelitian pengembangan ini adalah :

1. Belum tersedia bahan ajar yang dapat diakses secara *online* oleh siswa.
2. Model pembelajaran yang memfasilitasi peran aktif peserta didik seperti *discovery learning* sangat jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bahan ajar yang ada belum dirancang dengan baik untuk membantu siswa dalam memahami praktek bersuci dari najis dan hadas sesuai ketentuan fiqh.
4. Hasil belajar untuk materi bersuci dari najis dan hadas belum tercapai.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana potensi dan kondisi untuk mengembangkan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan

hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat?

2. Bagaimana prosedur pengembangan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat?
4. Bagaimana kemenarikan produk pengembangan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis potensi dan kondisi untuk mengembangkan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat.
2. Menganalisis proses pengembangan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat.
3. Menjelaskan karakter produk *e-modul* berbasis model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat.
4. Menganalisis efektifitas penggunaan produk pengembangan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat.
5. Menganalisis kemenarikan produk pengembangan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat.

1.5. Ruang lingkup penelitian

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Potensi dan kondisi untuk mengembangkan *e-modul* berbasis model pembelajaran Discovery Learning pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat.
2. Proses pengembangan *e-modul* berbasis model pembelajaran Discovery Learning pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat.
3. Karakteristik *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat.
4. Efektifitas penggunaan produk *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat.
5. Kemenarikan penggunaan produk *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Lampung Barat.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoritis

Merujuk pada definisi teknologi pendidikan sebagai studi dan etika praktek dalam memfasilitasi pembelajaran serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses juga sumber daya teknologi. Penelitian ini sebagai suatu penelitian sistematis sesuai kawasan teknologi pendidikan pada proses desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi dengan tujuan membangun sebuah dasar empiris untuk penciptaan produk-produk pembelajaran. Prioritas utama peneliti di bidang teknologi pendidikan untuk dapat memfasilitasi pembelajaran yang meningkatkan kinerja dan memecahkan masalah-masalah belajar. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang penelitian pengembangan, khususnya pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* pada pembelajaran fiqih dengan

harapan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bersuci dari najis dan hadats di MTs Negeri 1 Lampung Barat.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan guna meningkatkan kualitas pendidikan khususnya tenaga pendidik di MTs Negeri 1 Lampung Barat.

b. Bagi guru

Sebagai informasi dan referensi dalam penerapan desain pembelajaran pada mata pelajaran fiqih.

c. Bagi siswa

Siswa mendapatkan suasana dan pengalaman belajar baru dengan menggunakan *e-modul*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1 Teori Belajar

Penelitian yang dilakukan oleh (Ali Imron,1996) mengatakan bahwa: "Belajar adalah mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau sekarang ini yang lebih dikenal dengan guru". Sedangkan menurut (Surya, 2001) "belajar sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya."

Pendapat lain disampaikan oleh (Winkel, 1997) menjelaskan bahwa "belajar pada manusia dapat dirumuskan sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas." Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja.

Salah satu tokoh islam klasik Al-Ghazali berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses pemindahan ilmu pengetahuan dari seorang guru ke siswa. Pada kegiatan pembelajaran peserta didik membutuhkan seorang guru untuk mendapatkan ilmu. Pendidikan yang dilakukan digambarkan seperti pekerjaan seorang petani, yang membuang duri serta tanaman liar pengganggu agar apa yang ditanaman dapat tumbuh kembang dengan maksimal dan produktif (Hermawan, 2014).

Ilmu psikologi dan pendidikan menjelaskan bahwa pembelajaran secara umum memiliki arti sebagai sebuah proses yang mengintegrasikan kognitif, emosional, dan lingkungan serta pengalaman untuk mendapatkan, meningkatkan, dan membuat perubahan, pengetahuan, keterampilan, nilai, serta pandangan dunia. terdapat tiga kategori pokok atau kerangka filosofis tentang teori-teori belajar, yaitu: teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, teori belajar konstruktivisme dan teori belajar humanisme (Nasution, 2014: 107).

1. Teori Belajar Behaviorisme

Salah satu teori belajar yang sudah cukup lama dianut oleh para pendidik adalah teori belajar *behaviorisme*. Teori ini dicetuskan oleh Gagne dan Berliner, dalam teori ini dijelaskan bahwa perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori behavioristik sangat mengutamakan pengukuran sebagai alat dalam melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku. Hubungan stimulus responnya pada teori ini memposisikan orang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Bila diberikan penguatan, maka perilaku akan muncul semakin kuat, dan akan menghilang jika dikenai hukuman (Amsari, 2018: 52).

Diantara tokoh pengusung teori belajar behavioristik ini adalah Edward Lee Thorndike (1874 – 1949). Menurut Thorndike, belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respon (R). Stimulus adalah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk bereaksi atau berbuat, sedangkan respon adalah sembarang tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang (Amsari, 2018: 53).

(Moreno, 2010 hal 163) Thorndike mengemukakan bahwa terjadinya asosiasi antara stimulus dan respon ini mengikuti hukum-hukum berikut: 1) Hukum kesiapan (*law of readiness*), yaitu semakin siap suatu organisme memperoleh suatu perubahan tingkah laku, maka pelaksanaan tingkah laku tersebut akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat. 2) Hukum latihan (*law of exercise*), yaitu semakin sering suatu tingkah laku

diulang/dilatih (digunakan), maka asosiasi tersebut akan semakin kuat. 3) Hukum akibat (*law of effect*), yaitu hubungan stimulus respon cenderung diperkuat bila akibatnya menyenangkan dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif berbeda dengan teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Para penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Tidak seperti model belajar behavioristik yang mempelajari proses belajar hanya sebagai hubungan stimulus respon, model belajar kognitif merupakan suatu bentuk teori belajar yang sering disebut sebagai model perceptual. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Perubahan Belajar merupakan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang Nampak, Baharuddin, (2015: 167) teori belajar kognitif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mementingkan apa yang ada dalam diri anak
- b. Mementingkan keseluruhan dari pada bagian-bagian
- c. Mementingkan peranan kognitif
- d. Mementingkan kondisi waktu sekarang
- e. Mementingkan pembentukan struktur kognitif

Belajar kognitif ciri khasnya terletak dalam belajar memperoleh dan mempergunakan bentuk-bentuk representatif yang mewakili obyek-obyek tersebut yang kemudian representasikan atau dihadirkan dalam diri seorang anak melalui tanggapan, gagasan atau lambang, yang semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental, misalnya seorang menceritakan pengalamannya selama mengadakan kunjungan wisata, atau selama melakukan aktifitas tertentu. Menurut Martinus Yamin dkk, (2013:25) Model belajar kognitif merupakan model pemrosesan pengetahuan dengan menyatakan bahwa pengetahuan yang diterima terlebih dahulu disimpan pada pendaftar sensor.

Pengetahuan baru yang diterima akan dibandingkan dengan kognitif yang telah dahulu ada. Pengetahuan tersebut dapat diperbaiki, ditambah, disesuaikan, digabungkan dengan pengetahuan yang baru yang selanjutnya pengetahuan tersebut dipindahkan ke memori jangka pendek dan jika ingatan itu dianggap penting akan dipindahkan ke ingatan jangka panjang. Beberapa tahap-tahapan kognitif: dimulai dari pengkodean (*coding*) - penyimpanan (*storing*) - perolehan kembali (*retrieving*) - pemindahan informasi (*transferring information*), Nurlina, dkk (2021: 17)

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut teori konstruktivisme pembelajaran adalah suatu proses yang mengkondisikan siswa untuk melakukan proses aktif membangun konsep baru, pengertian baru dan pengetahuan baru berdasarkan data. Oleh karena itu proses pembelajaran harus dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong siswa mengorganisasi pengalamannya menjadi pengetahuan yang bermakna. Teori belajar ini mencerminkan siswa memiliki kebebasan, artinya siswa dapat memanfaatkan teknik belajar apapun asal tujuan belajar dapat tercapai.

Teori di atas dapat diartikan bahwa belajar adalah melibatkan konstruksi pengetahuan seseorang dari hasil pengalamannya sendiri dan oleh dirinya sendiri". sehingga, belajar bagi konstruktivis adalah usaha keras yang sangat individual, untuk internalisasi konsep, hukum, serta prinsip-prinsip umum sebagai konsekuensinya seharusnya digunakan dalam konteks dunia nyata. Posisi guru adalah sebagai fasilitator yang membantu siswa agar menemukan sendiri prinsip-prinsip dan membangun pengetahuan dengan memecahkan masalah-masalah yang realstis. Ada banyak variasi dalam konstruktivisme, diantaranya adalah *Generative Learning*, *Discovery Learning*, dan *knowledge building* (Nurlina dkk, 2021: 57).

Pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme bertujuan untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka. Dalam pembelajaran, pendekatan ini terkait erat dengan metode *discovery learning* atau penemuan

dan metode *meaningful learning* (belajar bermakna). Kedua metode pembelajaran sesuai dengan konteks teori belajar kognitif. Konstruktivisme merupakan pembelajaran yang memberikan keleluasan kepada peserta dalam membangun pengetahuan atas rancangan model pembelajaran yang dibuat oleh guru (Mustafa & Roesdiyanto, 2021). Dalam paradigma pembelajaran konstruktivisme dapat melalui penyajian berupa simulasi kejadian yang ada di lapangan. Pembelajaran akan terlaksana lebih efektif ketika siswa berhadapan langsung dengan objek yang sedang dipelajari, yang ada di lingkungan sekitar (Masgumelar & Mustafa, 2021: 52-53)

4. Teori Belajar Humanisme

Pelopop teori *humanisme* adalah seorang pakar psikologi yang bernama Carl Rogers dan Abraham Maslow. bagi Rogers, setiap manusia sejak lahir telah membawa potensi untuk memperoleh sepenuhnya apa yang diinginkan dan berperilaku dengan cara yang konsisten menurut diri mereka sendiri. Rogers, pakar psikoterapis, menjelaskan *person centered therapy* merupakan suatu pendekatan yang tidak memberi arahan tidak bersifat menilai maupun membantu klien untuk menjelaskan tentang siapa dirinya sebagai suatu usaha memfasilitasi proses memperbaiki keadaan atau kondisinya.

Sementara Maslow menjelaskan teorinya bahwa setiap pribadi mempunyai keinginan untuk mencukupi kebutuhannya yang bertingkat atau bersifat hierarkhis. Kebutuhan paling dasar adalah kebutuhan-kebutuhan fisik seperti kebutuhan akan makanan, minuman dan istirahat. Selanjutnya adalah kebutuhan akan rasa aman, rasa cinta dan memiliki, serta kepercayaan diri yang berhubungan dengan kebutuhan akan status dan pencapaian. Jika berbagai kebutuhan ini tercukupi, Maslow percaya, setiap orang akan mencapai aktualisasi diri, yang merupakan puncak pemenuhan kebutuhan setiap orang. Seperti yang dijelaskan Maslow, “Seorang musisi akan mencipta lagu, orang yang senang melukis harus melukis, penyair seharusnya menulis puisi, jika ia ingin Bahagia dan damai dengan dirinya. Setiap apa yang ia dapat lakukan, maka harus lakukan”. Nurlina, dkk (2021: 53-54).

Abraham Maslow menjelaskan bahwa hirarki kebutuhan seorang manusia adalah sebagai berikut: Kebutuhan dasar seperti makan dan minum, Kebutuhan mengenai rasa aman, nyaman dan tentram seperti terhindar dari kriminalitas, binatang buas, diejek, direndahkan dan lain-lain, Kebutuhan untuk dicintai dan disayangi seperti bagaimana rasannya dianggap dalam lingkungan sosialnya, Kebutuhan untuk dihargai seperti rasa bagaimana dibutuhkan untuk kepercayaan dan tanggung jawab dari orang lain, Kebutuhan aktualisasi diri untuk menunjukkan dan membuktikan dirinya terhadap orang lain (Arbayah, 2013: 215) dalam (Insani, 2019: 214)

Ada lima prinsip dasar dalam pembelajaran *humanistic*, diantaranya sebagai berikut (Husama Dkk, 2016: 119):

- a. Agar pembelajaran yang dilakukan siswa berjalan baik, maka mereka mempelajari apa yang mereka mau dan yang perlu mereka ketahui.
- b. Cara atau metode belajar lebih diutamakan daripada sejumlah pengetahuan.
- c. Siswa melakukan evaluasi diri sendiri terhadap apa yang mereka lakukan.
- d. Perasaan dan kenyataan adalah sama penting.
- e. Tidak boleh ada ancaman dalam lingkungan belajar agar siswa dapat belajar dengan baik.

2.1.2. Karakteristik pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah

Dalam Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia nomor 183/184 tahun 2019 di jelas bahwa Madrasah Tsanawiyah yang selanjutnya disingkat MTs adalah satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan dengan kekhasan agama Islam yang terdiri dari 3 (tiga) tingkat pada jenjang pendidikan dasar sebagai lanjutan dari sekolah dasar, MI, atau bentuk lain yang sederajat, diakui sama atau setara sekolah dasar atau MI. Ruang lingkup kurikulum PAI dan Bahasa Arab madrasah meliputi (Madrasah et al., 2019: 8):

- a. Kerangka Dasar Kurikulum PAI dan Bahasa Arab.
- b. Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi PAI dan Bahasa Arab.
- c. Pembelajaran PAI dan Bahasa Arab.
- d. Penilaian PAI dan Bahasa Arab.

- e. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) PAI dan Bahasa Arab pada madrasah.

Pada jenjang Madrasah Tsanawiyah, Setelah menjalani proses pembelajaran secara integral, lulusan Madrasah Tsanawiyah diharapkan memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan rumusan yang tertuang dalam Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 sebagai berikut (Islam, 2019: 16-17):

Tabel 2.1. Kualifikasi kemampuan lulusan Madrasah Tsanawiyah

Dimensi	Kwalifikasi Kemampuan
Sikap	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap: beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakarakter, jujur, dan peduli, bertanggungjawab, pembelajar sejati sepanjang hayat, serta sehat jasmani dan rohani, sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, madrasah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
Pengetahuan	Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berkenaan dengan: ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya. Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, madrasah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
Keterampilan	Memiliki keterampilan berpikir dan bertindak: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif melalui pendekatan ilmiah sesuai dengan yang dipelajari di satuan pendidikan dan sumber lain secara mandiri.

Kurikulum Pendidikan Agama Islam yang di dalamnya terdapat Mata Pelajaran Fiqih dirancang dengan karakteristik sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keseimbangan antara sikap spiritual dan sosial, pengetahuan dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di madrasah dan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.
- b. Mengembangkan pencapaian kompetensi peserta didik tidak hanya pada pemahaman keagamaan saja, namun diperluas sampai mampu mempraktikan

- dan menerapkan dalam kehidupan bersama di masyarakat secara istikomah hingga menjadi teladan yang baik bagi orang lain melalui proses keteladanan guru, pembudayaan dan pemberdayaan lingkungan madrasah
- c. Menempatkan madrasah sebagai bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar peserta didik
 - d. Memberi waktu yang cukup untuk mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan dengan mengoptimalkan peran tripusat pendidikan (madrasah, keluarga dan masyarakat)
 - e. Mengembangkan kompetensi yang dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti tingkatan kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar mata pelajaran pada tingkatan kelas tersebut
 - f. Mengembangkan kompetensi inti tingkatan kelas menjadi unsur pengorganisasi kompetensi dasar. Semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti
 - g. Mengembangkan kompetensi dasar berdasar pada prinsip akumulatif, reinforced (saling memperkuat) dan enriched (memperkaya) antar mata pelajaran dan jenjang pendidikan
 - h. Mengembangkan kurikulum PAI bukan sekedar sebagai apa yang harus dipelajari peserta didik, namun pengembangannya mengarusutamakan kepada bagaimana nilai agama Islam terinternalisasi dalam diri, menjadi warna dan inspirasi dalam cara berfikir, bersikap dan bertindak oleh warga madrasah dalam praksis pendidikan dan kehidupan sehari-hari.

2.1.3 Pembelajaran Fiqih pada Madrasah Tsanawiyah

Pembelajaran fiqih untuk tingkat madrasah tsanawiyah dirancang agar sesuai dengan karakter dan budaya asli bangsa Indonesia, hal tersebut bertujuan agar peserta didik tidak tercabut dari akar asli bangsa Indonesia meskipun mereka hidup dengan beradaptasi sesuai perkembangan zaman yang ada.

Sasaran utama pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kurikulum 2013 revisi tahun 2019 adalah untuk melatih dan membentuk hati nurani yang bersih. Jika hati nurani baik maka semua perilakunya akan menjadi baik. Sebaliknya jika

kondisi hati nurani buruk maka perilaku yang ditampilkan anggota tubuh lainnya juga buruk. Pandangan ini mengharuskan implementasi pembelajaran fiqih di madrasah disertai dengan upaya sungguh-sungguh dan latihan untuk membersihkan diri dari akhlak tercela dan sekaligus senantiasa menghiiasi diri dengan akhlak terpuji melalui pembiasaan, pembudayaan dan pemberdayaan.

Selanjutnya kurikulum mata pelajaran fiqih dikembangkan dalam rangka memenuhi kebutuhan peserta didik agar sejalan dengan dinamika kehidupan keberagaman, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Sehingga terwujud madrasah sebagai *agent of change* (agen perubahan) dan *social reconstruction* (rekonstruksi sosial) untuk menyiapkan peserta didik yang memiliki sikap moderasi keberagaman dan berkontribusi secara optimal dalam upaya membangun *knowledge-based-society* (masyarakat berbasis pengetahuan) dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia (Madrasah et al., 2019).

Sasaran pembelajaran harus mencakup tiga aspek (kognitif, afektif dan psikomotorik) sekaligus secara berimbang sesuai dengan perkembangan psikologi peserta didik. Pada akhirnya peserta didik diharapkan bukan saja saleh secara individu, akan tetapi juga peka dengan keadaan sosial di sekitarnya. Mereka diharapkan berkontribusi dalam membangun bangsa agar terwujud masyarakat sejahtera dan berkeadilan. Kurikulum fiqih dikembangkan atas teori *standard based education* (pendidikan berbasis standar) dan teori *competency based curriculum* (kurikulum berbasis kompetensi). Pendidikan berbasis standar menetapkan adanya standar nasional sebagai kualitas minimal warga negara yang dirinci menjadi standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk bersikap, berpengetahuan, berketerampilan, dan bertindak hingga berkarakter.

Dengan demikian, kurikulum menganut:

- a. Pembelajaran yang dilakukan guru dalam bentuk proses yang dikembangkan berupa kegiatan pembelajaran di madrasah, kelas dan masyarakat.
- b. Pengalaman belajar langsung peserta didik (*learned curriculum*) sesuai dengan latar belakang, karakteristik dan kemampuan awal peserta didik. Pengalaman belajar langsung individual peserta didik menjadi hasil belajar bagi dirinya, sedangkan hasil belajar seluruh peserta didik menjadi hasil kurikulum dan
- c. Pengalaman pembelajaran PAI dan Bahasa Arab melalui pembiasaan, pembudayaan dan pemberdayaan nilai-nilai agama Islam yang dikembangkan dalam kolaborasi sinergi lingkungan madrasah, keluarga dan masyarakat.

2.1.4. E-modul

- a. Pengertian *E-modul*

E-modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar, bahan ajar adalah semua sumber belajar atau bahan yang sangat membantu pendidik untuk melaksanakan proses pembelajaran baik tertulis maupun lisan (Depdiknas, 2008).

E-modul adalah sumber belajar yang berisi pokok bahasan, strategi belajar serta langkah mengevaluasi yang disusun secara runtut guna menarik serta mencapai kompetensi sesuai dengan kurikulum secara elektronik (Ismi Laili, G. U, 2019: 306-315). *E-modul* atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran (Herawati & Muhtadi, 2018: 182).

Pendapat lain menjelaskan bahwa *E-modul* adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Kelebihannya dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar,

audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana IM, 2013:264–75.).

b. Karakteristik *E-modul*

E-modul memiliki beberapa karakter yang merupakan adopsi dari karakter modul cetak, diantaranya sebagai berikut (Daryanto (2013: 9)

- 1) *Self instructional* (siswa mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain). Maksudnya adalah siswa dianggap dapat mandiri dalam mempelajari pelajaran dengan memperoleh bantuan yang minimal dari pihak guru.
- 2) *Self contained* (seluruh materi pembelajaran dari satu unit kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul utuh). Maksudnya adalah isi di dalam modul memuat seluruh materi (ada materi, LKS, Evaluasi) dari satu kompetensi yang harus dipelajari siswa.
- 3) *Stand alone* (modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain). Maksudnya adalah dalam penggunaan modul dapat digunakan sendiri sebagai media lengkap tanpa menggunakan media lainnya sebagai pelengkap.
- 4) *Adaptif* (modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi). Maksudnya adalah modul disesuaikan dengan karakteristik siswa.
- 5) *User friendly* (modul hendaknya memenuhi kaidah akrab/bersahabat dengan pemakainya).
- 6) Konsistensi (konsisten dalam penggunaan font, spasi, dan tata letak). Maksudnya adalah dalam penulisan huruf, penggunaan spasi, dan pengaturan tata letak antara satu dengan yang lain harus sama dan seimbang.

Karakteristik modul di atas yang merupakan karakteristik dari modul cetak, namun perincian karakteristik tersebut dapat diaplikasikan dalam *e-modul*. Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya sebuah e-modul memiliki karakteristik dapat dipelajari di manapun dan kapanpun oleh siswa, siswa tidak bergantung pada orang lain (*self instructional*), *e-modul* memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif dalam proses kegiatan belajar

mengajar. Kelebihannya dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana IM, 2013:264)

c. Keunggulan dan kelemahan *e-modul*

Penggunaan *e-modul* sebagai bahan ajar memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Diantara keunggulan penggunaan *e-modul* adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan.
- 2) Setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar, pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil.
- 3) Bahan pelajaran terbagi lebih merata dalam satu semester.
- 4) Pendidikan lebih berdaya guna, karena bahan pelajaran disusun menurut jenjang akademik.
- 5) Penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan lebih dinamis. Unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video tutorial.

Pendapat lain menyebutkan bahwa keunggulan penggunaan e-modul yaitu: (1) Mampu menumbuhkan motivasi bagi peserta didik. (2) Adanya evaluasi memungkinkan guru dan peserta didik mengetahui dibagian mana yang belum tuntas atau sudah tuntas. (3) Bahan pelajaran dapat dipecah agar lebih merata dalam satu semester. (4) Bahan belajar disusun sesuai dengan tingkatan akademik. (5) Dapat membuat modul lebih interaktif dan dinamis disbanding modul cetak yang lebih statis. (6) Dapat menggunakan video, audio, dan animasi untuk mengurangi unsure verbal modul cetak yang tinggi (Laili, 2019: 309). Adapun kelemahannya diantaranya adalah: (1) Biaya pengembangan bahan tinggi dan waktu yang dibutuhkan lama; (2) Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya; (3) Membutuhkan ketekunan yang lebih tinggi dari

fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu siswa membutuhkan.

Penggunaan *e-modul* dalam proses pembelajaran memiliki beberapa kelemahan seperti *e-modul* yang didesain secara kaku dan tidak bervariasi. Oleh sebab itu, *e-modul* dilengkapi dengan penggunaan multimedia sebagai usaha untuk menggugah minat belajar peserta didik, apalagi akhir-akhir ini peserta didik lebih banyak menyukai dunia teknologi dibandingkan belajar secara konvensional (Budiono & Susanto, 2006: 79).

Penyajian fisik modul elektronik membutuhkan perangkat komputer untuk menggunakannya dan memerlukan aplikasi tambahan dalam menjalankan modul elektronik tersebut yang dikenal dengan *e-book reader*. Beberapa contoh aplikasi *e-book reader* antara lain *Nook, Kobo, Kindle, Magic Scroll*. Sebagian besar ponsel keluaran terbaru juga sudah mendukung penggunaan aplikasi *e-book*, sehingga bisa memudahkan pengguna dalam mempelajari suatu materi pelajaran (Simarmata, 2019: 96)

Pengembangan *e-modul* mengacu pada prinsip berikut ini:

- 1) Diasumsikan menimbulkan minat bagi siswa.
- 2) Ditulis dan dirancang untuk digunakan oleh siswa.
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran (*goals & objectives*).
- 4) Disusun berdasarkan pola “belajar yang fleksibel”.
- 5) Disusun berdasarkan kebutuhan siswa yang belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran.
- 6) Berfokus pada pemberian kesempatan bagi siswa untuk berlatih
- 7) Mengakomodasi kesulitan belajar.
- 8) Memerlukan sistem navigasi yang cermat.
- 9) Selalu memberikan rangkuman.
- 10) Gaya penulisan (bahasanya) komunikatif, interaktif, dan semi formal.
- 11) Dikemas untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
- 12) Memerlukan strategi pembelajaran (pendahuluan, penyajian, penutup).
- 13) Mempunyai mekanisme untuk mengumpulkan umpan balik.

14) Menunjang *self asesment*

15) Menjelaskan cara mempelajari buku ajar.

16) Perlu adanya petunjuk/pedoman sebelum sampai sesudah menggunakan e-modul (DJPDM, 2017: 7)

E-modul sebagai media atau bahan ajar harus dirancang agar menarik dan efektif digunakan oleh peserta didik. Menurut (miarso 2011), media dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa fungsi antara lain adalah: Memberikan rangsangan yang variatif terhadap otak, sehingga otak kita dapat bekerja dengan maksimal, mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik yang berbeda, juga mampu mengatasi sekat ruang kelas.

Bahan ajar yang digunakan sangat menentukan pencapaian setiap kompetensi dasar yang ditetapkan. Bahan ajar yang memenuhi kriteria baik akan melahirkan sebuah proses pembelajaran yang efektif (Irawati & Elmubarok, 2015). Namun sebaliknya, apabila bahan ajar kurang sesuai dengan kriteria maka yang akan lahir adalah berbagai permasalahan dalam pembelajaran. Selanjutnya bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran (Lestariningsih & Suardiman, 2017).

Akan tetapi, bahan ajar yang digunakan hendaknya tidak hanya sekedar membantu proses pembelajaran namun melihat secara utuh ketercapaian kompetensi dasar yang dikembangkan. Penggunaan bahan ajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Bahan ajar yang memenuhi kriteria baik akan melahirkan sebuah proses pembelajaran yang efektif. Namun sebaliknya apabila bahan ajar yang digunakan kurang sesuai dengan kriteria dan tuntutan kompetensi dasar, maka yang akan di timbulkan adalah berbagai permasalahan dalam pembelajaran.

Rancangan bahan ajar yang efektif mencakup beberapa komponen yaitu: (1) struktur; (2) isi atau materi pelajaran; (3) strategi penyajian; dan (4) penampilan fisik. Disamping itu, cara mengevaluasi keberhasilan belajar siswa dan pemberian

umpan balik juga ikut memegang peranan penting dalam menentukan kualitas bahan ajar yang digunakan.

Ada beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam menulis dan mengembangkan bahan ajar agar menarik dan efektif digunakan. Menurut Derek Rowntree (1990) pengembangan bahan ajar perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip pengembangan dan karakteristik bahan ajar sebagai berikut:

1. Struktur yang baik/good structure
2. Tujuan pembelajaran yang jelas/clear objectives
3. Tersusun dalam unit-unit pembelajaran yang kecil/small units
4. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran/planned activities
5. Lengkap/completeness
6. Memiliki pengulangan/repetition
7. Memungkinkan siswa melakukan sintesis terhadap materi pelajaran/synthesis
8. Bervariasi dalam penyampaian/variety
9. Memungkinkan siswa melakukan adaptasi/open-ended
10. Memiliki umpan balik/feedback
11. Memiliki evaluasi yang kontinyu/continuous evaluation

2.1.5. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembelajaran *discovery learning* adalah sebuah model yang memfasilitasi siswa agar aktif dalam belajar dengan menemukan sendiri, melalui penyelidikan mandiri, maka hasil belajar yang didapat akan lebih bertahan lama dalam ingatan, sehingga tidak mudah dilupakan siswa” (Hosnan, 2014: 282). (Purwaningrum, 2016: 147) dalam Bruner (Arends, 2008) menjelaskan bahwa *discovery learning* adalah sebuah model pengajaran yang menekankan pentingnya membantu siswa untuk memahami struktur atau ide-ide kunci suatu disiplin ilmu, kebutuhan akan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, dan keyakinan bahwa pembelajaran sejati terjadi melalui *personal discovery* (penemuan pribadi).

(Purwaningrum, 2016: 147) menjelaskan bahwa, *discovery learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Pada *discovery learning*, masalah yang diajukan kepada siswa merupakan masalah yang direkayasa oleh guru. Prinsip belajar yang nampak jelas

dalam *discovery learning* adalah materi atau bahan ajar yang akan dipelajari tidak disampaikan dalam bentuk final tetapi siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui, kemudian dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri dengan melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mengorganisasi atau membentuk (konstruktif) apa yang mereka ketahui dan mereka pahami dalam suatu bentuk akhir (membuat kesimpulan).

Strategi pembelajaran pada model ini cenderung mengarahkan siswa agar melakukan observasi, eksperimen, dan upaya ilmiah sampai memperoleh kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah (Saifuddin, 2014:108). dengan model ini diharapkan siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan tersebut dengan memahami maknanya karena mereka diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari. Posisi guru dalam model ini cenderung sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Fajri, 2019: 65-66) menjelaskan bahwa *Model discovery learning* memiliki beberapa ciri utama, diantaranya adalah (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan, (2) berpusat pada siswa, dan (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Model *discovery learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengikuti minat mereka sendiri dalam mencapai kompetensi dan kepuasan dari keingintahuan mereka. Peran guru adalah mendorong siswa untuk menyelesaikan masalah-masalah mereka sendiri, sehingga guru tidak secara langsung mengajarkan mereka.

Pendapat lain disampaikan oleh (Wicaksono, dkk, 2015: 190) menyebutkan model *discovery learning* bermanfaat untuk: (1) Peningkatan potensi intelektual siswa; (2) Perpindahan dari pemberian reward ekstrinsik ke intrinsik; (3) Pembelajaran menyeluruh melalui proses menemukan; dan (4) Alat untuk melatih memori. Pada pelaksanaannya, model pembelajaran *discovery learning* terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan. Menurut (Eka Yulia Asri dan Sri Hastuti Noer,

2015:895) kelebihan model *discovey learning* diantaranya yaitu: (1) Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, (2) Memberikan peluang interaksi antar siswa, serta siswa dengan guru, (3) Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama hilang, dan (4) Menguatkan kemampuan problem solving siswa. Sedangkan kelemahan model *discovery learning* antara lain adalah: (1) *Discovery learning* membutuhkan cukup banyak waktu dan tidak semua siswa mau berpikir sendiri; (2) Banyak siswa yang tidak dapat mengikuti Langkah-langkah pembelajaran *discovery learning*; (3) Dalam penerapan model *discovery learning* hanya pembelajaran tertentu saja; (4) Tidak semua guru memiliki kemampuan dalam menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Dogde Elsa Lombart menjelaskan bahwa terdapat tiga hal yang merupakan kelemahan dari model *discovery learning*, antara lain yaitu: Membingungkan peserta didik jika tidak ada kerangka awal yang tersedia, tidak efisien dan memakan waktu dan menyebabkan frustrasi peserta didik (Al-nedral, 2016: 69). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada model *discovery learning* peserta didik belajar secara mandiri untuk menemukan masalah-masalah dalam belajar, siswa berusaha memecahkan. Sementara guru lebih berperan memfasilitasi kegiatan belajar dengan memberikan arahan jika siswa mengalami kesulitan. Model ini digunakan untuk mencapai tujuan pada ranah kognitif siswa.

Langkah-langkah pelaksanaan model pembelajaran *discovery Learning* menurut Kementrian Pendidikan dan kebudayaan sebagai berikut:

Tabel 2.2. sintaks model pembelajaran *discovery learning*

Tahapan	Kegiatan
Fase ke-1 Pemberian rangsangan (menyediakan fakta awal untuk diamati peserta didik).	Guru menyajikan beberapa contoh dan bukan contoh dari suatu konsep sehingga peserta didik merasa untuk bertanya lebih jauh.
Fase ke-2 Identifikasi masalah (mengklasifikasikan fakta yang diusulkan peserta didik).	Guru mendorong anak untuk menanyakan fakta tambahan dan guru meresponnya dengan mengatakan contoh atau "bukan contoh" sehingga peserta didik memperoleh lebih banyak contoh dan bukan contoh.
Fase ke-3 Menghasilkan dugaan tentang maksud dan fakta yang diberikan.	Guru mengajak peserta didik merumuskan dugaan mereka tentang konsep dan contoh contohnya tersebut.

Tahapan	Kegiatan
Fase ke-4 Pengumpulan data.	Guru membimbing peserta didik dalam mengumpulkan informasi terhadap masalah yang dialami siswa melalui berbagai cara membaca sumber, diskusi.
Fase ke-5 Pembuktian (menganalisis fakta dengan mencari polanya).	Guru menata contoh-contohnya saja dan mengajak peserta didik untuk menemukan kesamaan dari contoh-contoh tersebut.
Fase ke-6 Memfasilitasi peserta didik untuk berbagai hasil penalaran (dugaannya).	Guru mengajak kelompok-kelompok untuk berbagi dugaan dan mendiskusikan sehingga diperoleh dugaan bersama.
Fase ke-7 Tahap 6 mendorong peserta didik untuk menyimpulkan.	Guru memberikan gagasan tentang maksud dan konsep.
Fase ke-8 Membantu peserta didik lebih mantap memahami konsepnya	Guru memberikan latihan-latihan untuk memantapkan pemahaman peserta didik

Sumber : Kementrian Pendidikan dan kebudayaan (2013:159-160)

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Umdlotul Khoiroh dkk menjelaskan Langkah-langkah dalam mengaplikasikan model *discovery learning* di kelas adalah sebagai berikut: (1) menentukan tujuan pembelajaran, (2) menentukan topik pembelajaran, (3) pengumpulan data, dan (4) pembuktian dan menarik kesimpulan (Khoiroh, 2020: 44). Darmadi (2017: 113-114) menguraikan langkah pengaplikasian model *discovery learning* yaitu (1) menentukan tujuan pembelajaran; (2) melakukan identifikasi karakteristik siswa; (3) menentukan materi pelajaran; (4) menentukan topik-topik yang harus dipelajari siswa secara induktif; (5) mengembangkan bahan-bahan dengan memberikan contoh, ilustrasi, tugas, dan sebagainya untuk dipelajari siswa; (6) mengatur topik-topik pelajaran berawal dari yang sederhana ke yang kompleks, dari yang konkret ke abstrak, dan dari tahap enaktif, ikonik sampai ke tahap simbolik; serta (7) melakukan penilaian proses dan hasil belajar siswa.

2.1.6. Bersuci dari najis dan hadas

Diantara ulama menjelaskan bahwa pengertian bersuci atau *thaharah* adalah melakukan sesuatu yang menjadi sebab diperbolehkannya melakukan salat. Perbuatan dalam *thaharah* atau bersuci diantaranya adalah wudhu, mandi, tayamum, dan menghilangkan najis (Muhammad Hamim dan Nailul Huda, 2016:

264). Dari pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa bersuci dari najis dan hadas merupakan hal pertama yang harus dilakukan dengan benar sebelum melaksanakan ibadah yang diwajibkan dalam keadaan suci. Suci dari hadas dan najis adalah salah satu syarat sah yang harus dipenuhi sebelum melaksanakan ibadah, seperti salat fardu lima waktu (Nawawi, 2010 : 10).

Ibadah *thaharah* (bersuci) yang dilakukan terdiri dari dua bagian yaitu bersuci dari hadas yang berhubungan dengan anggota tubuh dan bersuci dari najis yang berhubungan dengan badan, pakaian, dan tempat. Jika bersuci dari hadas hadas kecil ataupun hadas besar, maka tidak bisa lepas dari dua unsur yang bisa mensucikan, yaitu air dan tanah. (R, Cindi Clodia A, 2021: 44). Hukum *thaharah* adalah wajib bagi setiap mukallaf lelaki dan perempuan. Terkait dengan ini, banyak ayat Al-qur'an dan hadits Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam memerintahkan agar kita selalu menjaga kebersihan lahir dan batin. Allah Subhanahu Wa Ta'ala berfirman "Sesungguhnya Allah mencintai orang-orang yang bertobat dan mencintai orang-orang yang suci lagi bersih". (QS Al Baqarah:222). Karena *thaharah* sangat penting bagi kita sebagai umat Islam, maka sangat penting juga untuk mengetahui hal-hal yang terkait dengan kegiatan tersebut seperti syarat wajib *thaharah*, syarat sah *thaharah*, rukun *thaharah*, tatacara melakukan *thaharah* dan lain sebagainya. Dengan demikian, setiap muslim yang sudah baliq wajib hukumnya mempelajari *thaharah* agar faham dan mampu melaksanakan *thaharah* dengan benar sesuai ketentuan dalam syariat islam.(Alamsyah & Purba, 2020: 118).

Kompetensi Dasar untuk materi ini sesuai KMA No 183 tahun 2019 adalah sebagai berikut: 1.2. Menerima pentingnya bersuci dari hadats dan najis sebagai salah satu syarat ibadah; 2.2. Menjalankan perilaku bersih sebagai implementasi dari penerapan tentang tata cara bersuci; 3.2. Menerapkan tata cara bersuci dari hadats dan najis; dan 4.2. Mempraktikkan tata cara bersuci dari hadats dan najis (Madrasah et al., 2019: 205)

2.1.7. Hasil belajar

Salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah adalah diperolehnya hasil belajar sesuai dengan apa yang dirumuskan dalam kurikulum. Oleh sebab itu, seorang guru harus memperhatikan semua aspek yang mempengaruhi tercapainya hasil belajar tersebut. Bahan ajar dan model pembelajaran yang digunakan guru ketika memfasilitasi kegiatan belajar siswa merupakan diantara faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Di akhir pada suatu proses pembelajaran akan diadakan evaluasi untuk mengetahui perkembangan dan hasil belajar siswa. Dalam sebuah pembelajaran, khususnya di kelas, guru adalah pihak yang paling bertanggung jawab terhadap hasil belajar siswa. Untuk menentukan hasil belajar dan kemajuan belajar siswa, guru sering menggunakan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif biasanya dilakukan ketika berakhirnya suatu pokok bahasan, tengah semester, dan akhir semester atau kenaikan kelas. Evaluasi sumatif adalah evaluasi yang menentukan hasil belajar dan kemajuan-kemampuan belajar siswa. Maka sebagai guru dituntut tidak hanya menentukan hasil belajar dari siswanya tetapi juga harus mampu menentukan kemajuan belajar siswanya. Sehingga guru hendaknya melakukan analisis terhadap hasil belajar siswanya untuk mengetahui kekurangan dan kemajuan kemampuan belajar para siswa. Perolehan hasil belajar erat kaitannya dengan kemampuan mengolah informasi pada materi yang dipelajari siswa pada kawasan kognitifnya. Kawasan kognitif adalah kawasan yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat mengingat sampai mencipta (Uno dan Koni, 2012:60).

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan (Watson, 2002: 205). Menurut (Suprijono, 2012:5) Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. sebagai hasil interaksi dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran (Popenici & Millar, 2015). Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui proses

pembelajaran. Menurut Nur Kartiningsih, dari hasil Penelitian Tindakan Kelas yang ia lakukan bahwa rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa factor, diantaranya adalah: 1. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang sesuai. 2. Metode mengajar yang kurang bervariasi. 3. Keterampilan berpikir siswa yang kurang maksimal. 4. Pemanfaatan lingkungan, alat peraga dan dukungan belajar yang kurang maksimal (Kartiningsih, 2019: 258) . Merujuk pada Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotor (Andriani & Rasto, 2019: 81). Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati).

Hasil belajar untuk ranah kognitif dan psikomotor secara umum dapat diukur dengan menggunakan teknik tes dan non tes. Teknis tes yang dapat digunakan untuk menilai hasil belajar kognitif adalah tes verbal baik yang berbentuk objektif maupun uraian(Kunandar, 2014; Majid, 2015). Hasil belajar psikomotor dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat diukur dengan menggunakan tes penampilan atau kinerja, sedangkan pada instrumen untuk meperoleh datanya menggunakan skala penilaian dan daftar cek. Hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan minat, sikap, dan nilai-nilai. Teknik penilaian yang cocok untuk mengukur hasil belajar afektif adalah dengan teknik non tes (Majid, 2015). Ada beberapa bentuk penilaian non tes digunakan untuk menilai hasil belajar afektif, antara lain skala minat, skala sikap, pengamatan, wawancara, kuesioner/angket, biografi, dan anecdotal record (Sukiman, 2003). Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Anderson yang merupakan salah satu murid Bloom merevisi taksonomi Bloom pada ranah kognitif dengan mengubah kata kunci, pada katagori dari benda menjadi kata kerja. Anderson tidak mengubah jumlah dalam kategori kognitif melainkan hanya memasukan kategeori baru yaitu creatting yang sebelumnya tidak ada, sehingga

taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2015: 34) adalah sebagai berikut: (a). Mengingat; (b). Memahami; (c). Menerapkan; (d). Menganalisis; (e). Mengevaluasi; (f). Berkreasi atau menciptakan.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, seorang guru harus menggunakan bahan ajar dan model pembelajaran yang tepat. Bahan ajar berupa modul yang disusun harus diorganisir dengan baik sesuai dengan sintak model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan, pada penelitian ini penulis menggunakan bahan ajar berupa e-modul dan model belajar *discovery learning*. Bahan ajar dan model ini bertujuan agar siswa terlibat aktif sehingga apa yang dipelajari lebih bermakna dan lebih kuat dalam ingatan siswa. Selain itu, bahan ajar elektronik relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

2.2. Penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh (Hastiningrum, 2020) menjelaskan bahwa berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap sasaran *E-modul* berbasis *discovery learning* materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan pada siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Klaten, maka dapat disimpulkan bahwa *E-modul* valid/layak, praktis dan efektif. Selain itu terdapat signifikan rata-rata nilai posttest kelompok kontrol dengan *e-modul*. *E-modul* juga dapat meningkatkan penguasaan materi.
2. Pendapat lain disampaikan oleh (Pamularsih, 2020) pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Kimia Berbasis *Discovery Learning* Pada Pokok Bahasan Koloid”. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-modul* kimia berbasis *discovery learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
3. Penelitian lain yang dilakukan (Agustina, 2021) Dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan *E-Modul* Interaktif Menggunakan Metode *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Performa Akademik Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas X Mipa 7 SMAN 1 Garut”. Pada penelitian

ini diperoleh kesimpulan bahwa Penggunaan *e-Modul* Interaktif dengan metode *Discovery learning* dapat meningkatkan performa Akademik siswa dan terdapat peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

4. Penelitian dan pengembangan (Nahar & Dina, 2021) dengan judul “*Development of E-Module Learning Basic Sewing Technology Based on Discovery Learning for Tenth Grade Fashion Students of Vocational High School Citra Harapan*”. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan *e-modul* berbasis *discovery learning* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan buku teks.
5. Penelitian dan pengembangan lain yang dilakukan (Handayani et al., 2021) yang berjudul “*Development Of Guided Discovery Based Electronic Module For Chemical Lessons In Redox Reaction Materials*”. Diantara kesimpulan dalam penelitian ini dijelaskan bahwa penggunaan *e-modul* membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.
6. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh (Lumbantobing et al., 2019) dengan tujuan mengembangkan *e-modul* untuk *discovery learning* pada materi tegangan dan poros, dan tujuan khususnya untuk mengetahui kelayakan *e-modul discovery learning* dan respon penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan produk *e-modul* untuk *discovery learning* pada materi tegangan dan poros telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi materi dan media, dengan respon pengguna kategori sangat baik.
7. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh (Asmarani et al., 2021) yang berjudul “*Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan E-modul berbasis 3D page flip professional dengan model discovery learning (Auseful learning E-modul based 3D page flip professional with used discovery learning model)*” diperoleh kesimpulan bahwa *E-Modul* ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman kearsipan bagi mahasiswa.
8. Penelitian yang dilakukan oleh (Putty Zinda Febrila, 2021) dengan judul “*Validity and Practicality of E-Module Chemical Equilibrium Based on Guided Discovery Learning for Class XI SMA/MA*” menjelaskan bahwa *e-modul* berbasis *discovery learning* adalah valid dan praktis untuk digunakan.

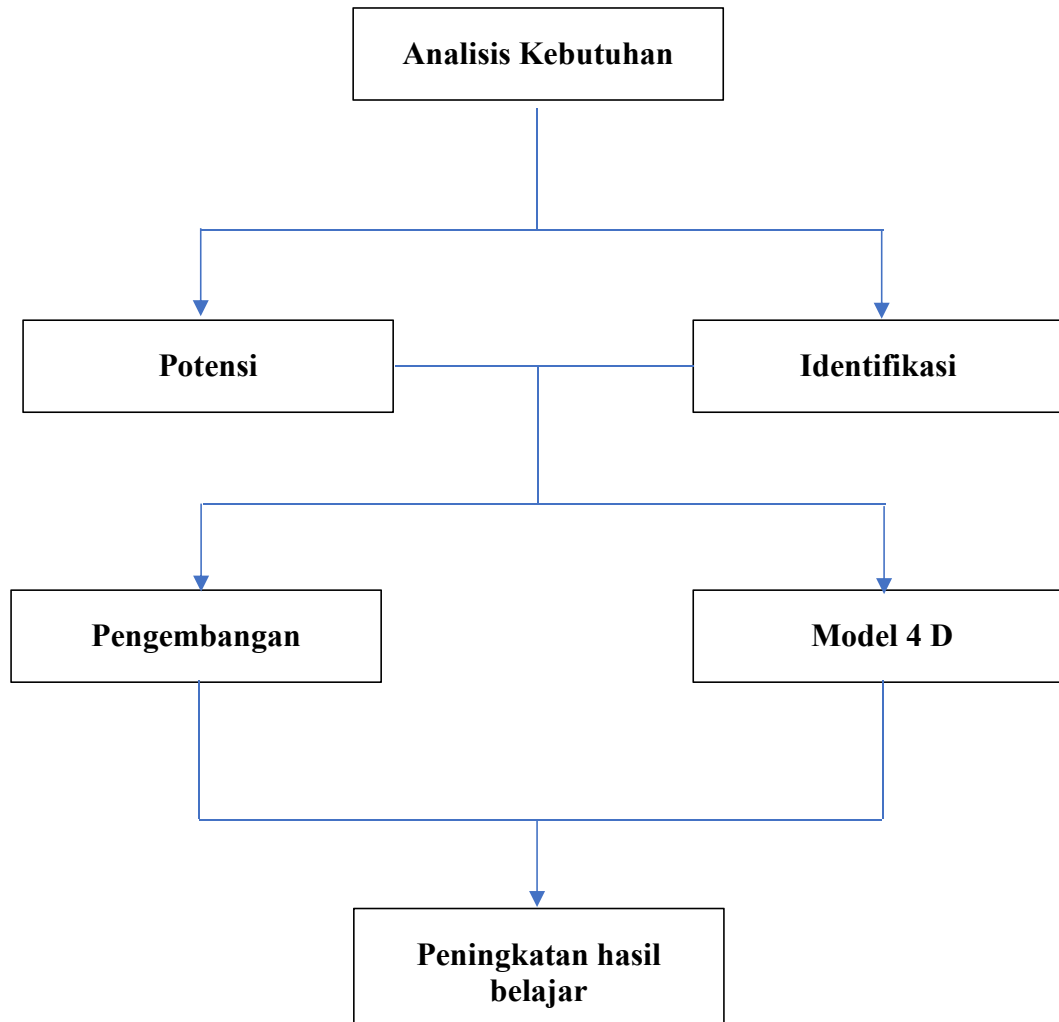
9. Penelitian yang dilakukan oleh (Putty Zinda Febrila1, 2021) dengan judul “*Design of E-Module Based on Discovery Learning in Basic Boga Students of Class X TataBoga in SMK Negeri1 Beringin*”. Penelitian ini menghasilkan *e-modul* berbasis *discovery learning* yang valid, praktis, dan efektif. Hasil validitas *e-modul* berdasarkan tanggapan ahli media dan ahli materi dalam kategori valid. Kepraktisan *e-modul* dilihat berdasarkan respon guru mata pelajaran dengan kategori sangat praktis dan berdasarkan respon siswa dengan kategori sangat praktis. Keefektifan *e-modul* dilihat berdasarkan hasil belajar siswa yang dikategorikan efektif. Hasil belajar siswa dilihat berdasarkan nilai ketuntasan klasikal dengan persentase dikategorikan efektif. Berdasarkan perbedaan hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan uji-t diketahui bahwa hasil belajar kelas yang menggunakan *e-modul* berbasis *discovery learning* lebih tinggi sehingga dinyatakan efektif. Berdasarkan uji gain-score, penggunaan *e-modul* berbasis *discovery learning* memberikan nilai sedang.
10. Penelitian dan pengembangan lain yang dilakukan oleh (Febrianti et al., 2017) dengan judul “Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis *Discovery Learning* Pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus”. Berdasarkan hasil Tanggapan oleh ahli materi dan ahli media, hasil uji lapangan oleh pendidik dan peserta didik, serta penilaian karakteristik modul oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa modul yang dikembangkan yaitu modul digital fisika berbasis *discovery learning* pada pokok bahasan kinematika gerak lurus telah memenuhi kriteria sangat baik dan layak digunakan sebagai bahan belajar mandiri untuk peserta didik SMA kelas X.
11. Penelitian dan pengembangan (Putra et al., 2017) yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran “Sistem Komputer” Untuk Siswa Kelas X Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja”. Pada penelitian ini diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Hasil rancangan dan implementasi *e-modul* berbasis model pembelajaran *discovery learning* yang telah dikembangkan pada mata pelajaran sistem komputer untuk kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja dinyatakan berhasil diterapkan berdasarkan beberapa uji yang

dilakukan. (2) Hasil analisis data respon guru menunjukkan bahwa, didapatkan rata-rata skor respon sebesar 41, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon maka termasuk pada kategori positif. Sedangkan untuk respon siswa terhadap pengembangan e-modul didapatkan rata-rata skor respon sebesar 64,74, jika dikonversikan ke dalam tabel penggolongan respon siswa termasuk pada kategori positif.

12. Penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Buku Ajar Siswa Berbasis Discovery Learning untuk Mata Pelajaran PAI Kelas VII Semester II”, yang dilakukan oleh (Eliwatis dkk, 2020) menjelaskan bahwa Buku ajar PAI berbasis discovery learning untuk siswa SMP kelas VII semester II, dibuat dalam satu kesatuan berjumlah 70 halaman. Hasil Tanggapan buku ajar menunjukkan bahwa buku PAI berbasis discovery learning layak untuk digunakan dengan penilaian menggunakan indeks Aiken. Nilai rata-rata v sebesar 0,709 dengan kategori valid. Praktikalitas buku ajar oleh guru PAI sebagai obsever, rata-rata nilai v sebesar 0,784 dengan kategori praktis. Sedangkan respon siswa, rata-rata mereka menyatakan buku ini sangat praktis untuk digunakan dan dipedomani, dengan indeks v sebesar 0,845.
13. Penelitian lain dilakukan oleh (Fadriati, 2017) dengan judul penelitian “*A Model of Discovery Learning Based - Text Book of Character and Islamic Education : An Accuracy Analysis of Student Book in Elementary School*”. Menurut guru PAI dan Budi Pekerti, buku ajar perlu disempurnakan dan diperjelas langkah-langkah kegiatan belajar siswa, sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar. Berdasarkan penilaian validator diketahui bahwa produk pengembangan buku ajar model discovery learning pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas lima Sekolah Dasar dinyatakan valid. Produk ini sudah disempurnakan berdasarkan masukan dan catatan yang diberikan oleh validator, sehingga dapat dikatakan layak untuk digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas lima Sekolah Dasar. Buku ajar ini juga akan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

2.3. Kerangka pemikiran

Kerangka pemikiran di dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1. Kerangka pemikiran

2.4. Hipotesis

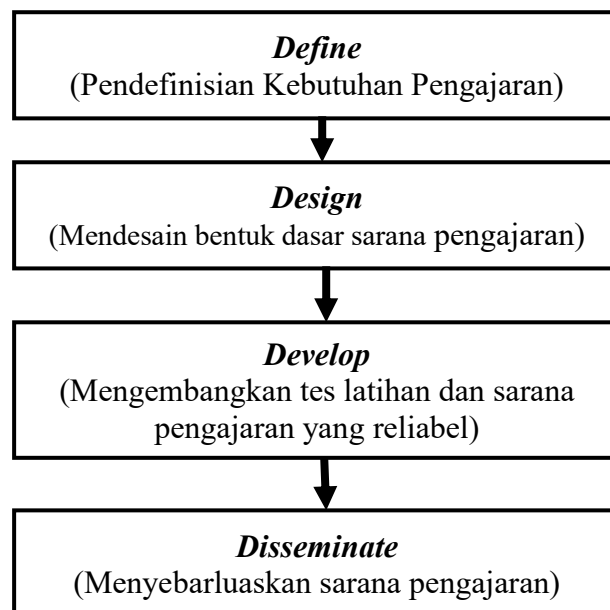
Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah dalam suatu penelitian. Hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- H₀ : *E-modul* berbasis model pembelajaran *discovery learning* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar fiqih pada materi bersuci dari najis dan hadas siswa kelas VII semester ganjil di MTs Negeri 1 Lampung Barat”.
- H₁ : *E-modul* berbasis model pembelajaran *discovery learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar fiqih pada materi bersuci dari najis dan hadas siswa kelas VII semester ganjil di MTs Negeri 1 Lampung Barat”.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Model pengembangan pada penelitian ini menggunakan pendekatan berbasis Research and Development (R & D) yang mengacu pada Model pengembangan 4-D yang disarankan oleh Thiagarajan, dkk (Sugiyono, 2017: 37). Model 4-D terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Dessiminate* (penyebaran)

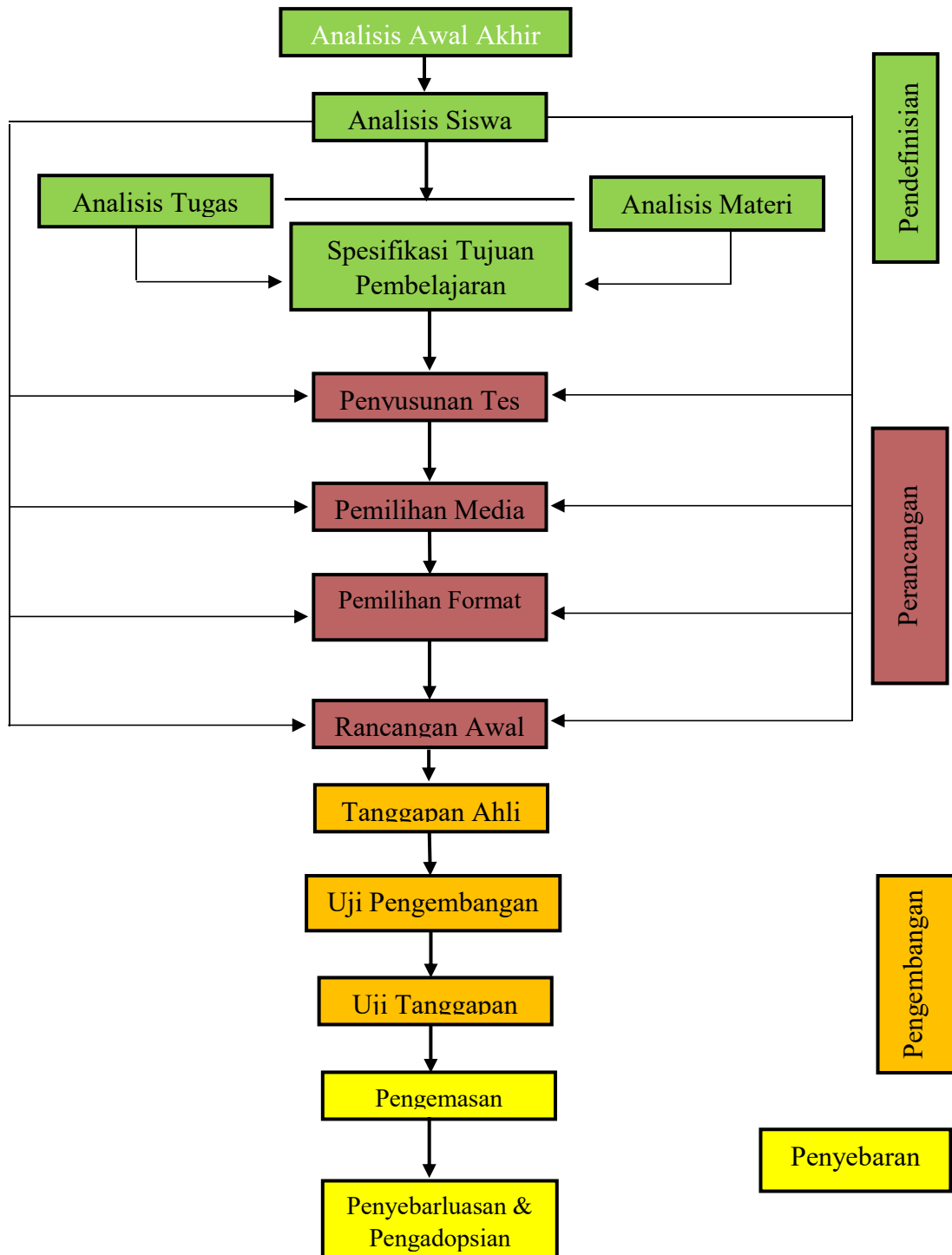


Gambar 3.1. Alur model pengembangan Thiagarajan

Model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk tentang bahan ajar fiqih berupa *e-modul*. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan bahan ajar *e-modul* berbasis model pembelajaran *discovery learning* pada pokok bahasan bersuci dari najis dan hadas di MTs Negeri 1 Lampung Barat.

3.2. Langkah-langkah Pengembangan dan Uji coba produk

Langkah-langkah pengembangan bahan ajar berupa *e-modul* dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2. Prosedur Pengembangan Model 4-D
Diadopsi dari (Lawhon, 1976: 6-9)

3.2.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

1. Analisis awal akhir

Analisis awal akhir bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Fiqih, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar. Peneliti melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan hasil belajar Fiqih siswa. Dalam analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan bahan ajar yang dikembangkan. Analisis ini didapatkan dari hasil observasi pengalaman belajar sebelumnya dan wawancara dengan siswa, dimana selama ini hasil belajar siswa kurang memuaskan.

2. Analisis siswa

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik siswa, antara lain; (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya, (2) latar belakang siswa, (3) perkembangan kognitif siswa, (4) serta keterampilan yang dimiliki individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, bahan ajar, format dan bahasa yang dipilih dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Data analisis peserta didik ini didapatkan dari penyebaran angket tentang keadaan peserta didik.

3. Analisis materi

Analisis materi dilakukan untuk menentukan isi materi *e-modul* berbasis model *pembelajaran discovery learning* yang dikembangkan. Analisis materi merupakan suatu langkah penting untuk memenuhi prinsip dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk menentukan

pengetahuan dan keterampilan siswa sebagai kemampuan awal yang dibutuhkan siswa untuk sukses di pembelajaran.

4. Analisis Tugas

Analisis tugas berfungsi untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang akan dilakukan oleh siswa. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan diangkat pada bahan ajar berupa *e-modul*. Adapun materi fiqih yang diangkat disini adalah pada KD 3.2 dan KD 4.2 sebagai berikut: (1) 3.2. Menerapkan tata cara bersuci dari najis dan hadas; dan (2) 4.2. Mempraktekkan tata cara bersuci dari najis dan hadas.

5. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Spesifikasi tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator-indikator pencapaian pembelajaran berdasarkan analisis materi dan kurikulum.

Tabel 3.1. Kompetensi dasar dan indikator-indikator pencapaian pembelajaran pada materi bersuci dari najis dan hadas

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.2 Menerapkan tata cara bersuci dari najis dan hadas.	Membuat kesimpulan tentang perintah menghilangkan najis dan hadats berdasarkan ayat-ayat dan hadis.
		Membandingkan jenis-jenis najis ditinjau dari tata cara mensucikannya dan ditinjau dari bentuk barangnya.
		Membedakan tata cara pelaksanaan bersuci dari hadats kecil dan hadats besar.
2	4.2. Mempraktekkan tata cara bersuci dari najis dan hadas	Mendemonstrasikan tata cara pelaksanaan bersuci dari najis sesuai dengan ketentuan, baik yang diwajibkan, sangat dianjurkan, dan disunnahkan.
		Mendemonstrasikan tata cara pelaksanaan bersuci dari hadats sesuai dengan ketentuan, baik yang diwajibkan, sangat dianjurkan, dan disunnahkan.

Sumber (Ma'arif, 2020: 26)

3.2.2 Tahap 2 Perancangan (*Design*)

Tahap ini bertujuan untuk menyiapkan dan merancang desain produk yang akan dikembangkan. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah yaitu:

1. Penyusunan Tes

Penyusunan instrumen tes berdasarkan penyusunan tujuan pembelajaran yang menjadi tolak ukur kemampuan peserta didik dengan diawali menyusun kisi-kisi soal, naskah soal pretest dan posttest. Hasil posttest belajar dijadikan sebagai indikator hasil belajar siswa.

2. Pemilihan bahan ajar

Pemilihan bahan ajar dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik bahan ajar yang tepat untuk materi yang akan diangkat dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi. Pemilihan bahan ajar dilakukan untuk menyesuaikan ketepatan bahan ajar terhadap materi yang dikembangkan. Bahan ajar yang dipilih adalah *e-modul* untuk materi bersuci dari najis dan hadas.

3. Pemilihan format

Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi dan pemilihan sumber belajar. Format pada penelitian ini menggunakan *e-modul* berbasis model *discovery learning*. Prosesnya diawali dengan peneliti merancang dan membuat *e-modul* fiqih, dan desain tampilan e-modul. Peneliti membuat bahan-bahan pembelajaran seperti pretest, materi bersuci dari najis dan hadas setiap pertemuan, video pembelajaran, LKPD online, dan posttest yang dirancang hyperlink.

4. Rancangan awal

Rancangan awal dilakukan dengan merancang seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilakukan. Rancangan awal yang sudah dibuat dijadikan sebagai satu kesatuan produk yang telah dibuat sebagai produk awal.

3.2.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni

1. Tanggapan ahli

Tahap ini merupakan tahap pengkajian dan Tanggapan ahli pembelajaran bahan ajar oleh para ahli yang diikuti dengan revisi. Tanggapan ahli ini dilakukan untuk memperoleh masukan data melalui angket. Tanggapan ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dibuat serta memperoleh beberapa saran dari ahli sehingga layak diujicobakan di lapangan. Tanggapan ahli yang dilakukan disini adalah Tanggapan ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Tanggapan dilakukan oleh dua dosen dan satu guru mata pelajaran. Tanggapan dilakukan dua kali oleh validator.

2. Uji Pengembangan

Sebagai tahap terakhir dilakukan uji coba. uji coba dilakukan pada kelompok kecil (*small group*) dan uji coba lapangan (*field test*).

a. Uji coba kelompok kecil (*small group*)

Uji coba kelompok kecil (*small group*) yaitu uji coba kelompok yang jumlahnya terbatas hanya 9 siswa dengan perlakuan 3 siswa dengan kemampuan rata rata rendah, 3 siswa dengan kemampuan rata rata sedang, dan 3 siswa dengan kemampuan rata rata tinggi dari kelas VII MTs Negeri 1 lampung barat semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Hasil uji coba kelompok kecil kemudian direvisi. Tujuan dari revisi evaluasi kelompok kecil adalah menganalisis kualitas setiap butir tes, menganalisis pendapat siswa tentang desain pembelajaran yang dipakai dalam uji coba. Hasil revisi dari kelompok kecil ini baru masuk ke uji coba lapangan.

b. Uji lapangan (*field test*)

Tujuan utama dari uji coba lapangan adalah untuk menentukan perubahan pembelajaran yang dibuat setelah evaluasi kelompok kecil sudah efektif. Uji coba lapangan ini adalah siswa kelas VII.A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 28 siswa di MTs Negeri 1 lampung barat. Prosedur pelaksanaan

uji lapangan tidak jauh berbeda dengan prosedur pelaksanaan evaluasi kelompok kecil.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam ujicoba produk penelitian adalah rancangan pra-experimen (*pre-experimen design*) dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Creswell (2019) bahwa rancangan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* ini mencakup satu kelompok yang diobservasi pada tahap *pre-test* yang kemudian dilakukan *treatment* dan diakhir *post-test*. Model eksperimen dalam penelitian ini suatu kelompok diberi tes awal (*pretest*) (O_1) selanjutnya diberikan *treatment* (perlakuan) dengan menerapkan bahan ajar *e-modul* berbasis model pembelajaran *discovery learning* pada pokok bahasan bersuci dari najis dan hadas (X) dan selanjutnya pemberian tes akhir (*Posttest*)(O_2).

3.2.4 Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran yaitu dengan memberikan bahan ajar berupa *e-modul* kepada guru yang ngajar di kelas lain, penyebaran dapat dilakukan dengan memberikan link *e-modul* melalui e-mail, whatsapp atau aplikasi lain.

3.3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan di MTs Negeri 1 Lampung Barat Kabupaten Lampung Barat Provinsi Lampung. Pelaksanaan uji coba penelitian pengembangan dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

3.4. Definisi Konseptual dan Operasional

Definisi operasional dan konseptual merupakan suatu definisi untuk mempermudah peneliti mengkaji tujuan dan rumusan masalah yang dijadikan pedoman peneliti. Definisi konseptual dan operasional sebagai berikut:

A. Definisi Konseptual

1. Potensi adalah daya, kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan. Sedangkan kondisi adalah keadaan .
2. Proses pengembangan adalah suatu tahapan membuat suatu produk hingga selesai.

3. *E-modul* adalah suatu media pembelajaran dengan menggunakan computer atau android yang menampilkan teks, gambar, grafik, audio, animasi dan video dalam proses pembelajaran
4. Efektifitas produk adalah hasil yang dicapai dalam suatu proses antara capaian sebelumnya dengan capaian sekarang meningkat dari ketentuan yang ditargetkan.
5. Kemenarikan adalah kualitas yang menyebabkan minat, keinginan, atau tarikan pada seseorang atau sesuatu.
6. Hasil belajar adalah suatu proses efektif perubahan perilaku yang meliputi ranah kognitif dan psikomotorik yang diberikan dalam bentuk tes evaluasi proses belajar setelah materi diberikan yang diperoleh dari hasil postest mengenai materi pelajaran tertentu dan menghasilkan perubahan pada aspek pengetahuan dan aspek keterampilan pada kompetensi dasar yang telah ditentukan.

B. Definisi Operasional

1. Potensi adalah daya dukung madrasah dan warga madrasah untuk memungkinkan dikembangkannya e-modul berbasis model pembelajaran discovery learning. Sedangkan kondisi adalah keadaan madrasah dilihat dari fisik madrasah, pembelajarannya, sarana dan prasarana yang dimilikinya. Indikator potensi dan kondisinya meliputi keadaan fisik sarana dan prasarana, kegiatan pembelajaran, dan karakteristik siswa.
2. Proses pengembangan adalah sebuah tahapan dalam membuat produk dengan menggunakan tahapan tertentu, pada penelitian ini menggunakan tahapan pengembangan 4D.
3. E-modul merupakan bahan ajar yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru, oleh karena itu, modul harus berisi petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, isi materi pelajaran, informasi pendukung, latihan soal, petunjuk kerja, evaluasi, dan bahkan terhadap hasil evaluasi. Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini adalah e-modul berbasis model pembelajaran discovery learning.

4. Efektivitas produk adalah sebuah produk dalam hal ini bahan ajar berupa e-modul setelah diujicobakan mampu mencapai hasil yang menjadi harapan baik atau sangat baik.
5. Kemenarikan adalah daya tarik media yang dikembangkan sehingga menimbulkan minat dan keinginan untuk menggunakannya dalam pembelajaran.
6. Hasil belajar adalah suatu gambaran yang menjelaskan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran dalam bentuk aspek pengetahuan dan keterampilan setelah mendapat perlakuan di kelas eksperimen, dalam penelitian ini hasil belajar berupa aspek pengetahuan dari butir soal posttest dan aspek keterampilan.

3.5. Tehnik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu pada saat pra riset dan pada saat riset.

A. Pra riset

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Sugiyono mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun menggunakan telepon. Pada kegiatan pra riset, wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran yang menjadi sampel pada penelitaian ini. Tujuannya untuk mendapatkan informasi tentang permasalahan yang ada pada saat proses pembelajaran berlangsung. Teknik wawancara yang dipilih oleh peneliti adalah wawancara tidak terstruktur yang dilakukan melalui tatap muka (*faceto face*).

2. Observasi

Observasi penelitian ini adalah untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru, melihat dokumen atau bahan ajar yang ada di sekolah.

B. Riset

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket dan tes hasil belajar siswa. Anket diberikan kepada:

1. Tim ahli media untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berupa *e-modul* berbasis *discovery learning*.
2. Tim ahli materi untuk mengetahui kelayakan materi pembelajaran.
3. Tim ahli desain pembelajaran untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran (RPP).
4. Uji kelompok kecil untuk mengevaluasi produk bahan ajar berupa *e-modul* pada materi bersuci dari najis dan hadas siswa kelas siswa kelas VII semester ganjil di MTs Negeri 1 Lampung Barat.

Sedangkan, tes hasil belajar diberikan kepada siswa berupa tes pada materi bersuci dari najis dan hadas. Tes diberikan di awal (*pretest*) dan di akhir (*posttest*) pada setiap pertemuan untuk mengetahui kemajuan pemahaman tentang materi tersebut dan untuk mengukur ketuntasan hasil belajar siswa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang artinya semua informasi atau data yang diperoleh diwujudkan dengan angka dan analisis yang digunakan adalah analisis statistik. Hasil pengumpulan data melalui angket berupa data kualitatif diubah menjadi data kuantitatif.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner (angket) dan tes hasil belajar siswa. Pedoman hasil angket digunakan untuk mengumpulkan data berupa validator ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran dan angket respon peserta didik. Sedangkan tes hasil belajar untuk meninjau keberhasilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan produk hasil yang dikembangkan.

A. Angket

1. Lembar Angket Ahli Media

Angket ini dikembangkan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek media pembelajaran yang dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek yang Ingin Diketahui	Indikator	Nomor Pertanyaan
Kualitas teknis bahan ajar	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
	Kemudahan dalam penggunaan <i>e-modul</i>	2
	Sistematis tampilan urutan menu <i>e-modul</i>	3
	Kemernarikan tampilan <i>e-modul</i> didalam penyajian semua materi	4
Kejelasan tampilan bahan ajar	Kejelasan tampilan menu utama <i>e-modul</i>	5
	Tampilan menu materi pembelajaran jelas	6
	Tampilan menu video pembelajaran pada <i>e-modul</i> jelas dan linkny aktif	7
	Tampilan menu animasi pembelajaran jelas dan linkny aktif	8
	Tampilan menu <i>e-modul</i> , pretest dan postest jelas, sistematis dan linknya aktif	9
Kemanfaatan bahan ajar	Bahan ajar berupa <i>e-modul</i> memberikan pengalaman belajar mandiri pada proses pembelajaran agar hasil belajar siswa memuaskan	10

2. Lembar Angket Ahli Materi

Angket ini dikembangkan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek materi pembelajaran yang dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek yang ingin diketahui	Indikator	Nomor Pertanyaan
Kesesuaian dengan Materi	Kesesuaian antara materi dengan kompetensi dasar dan indicator	1
	Kesesuaian antara indicator dengan tujuan pembelajaran	2
	Kesesuaian bahan ajar dengan materi	3
Kejelasan dan kemudahan	Materi-materi yang disampaikan sangat jelas dan mudah dipahami	4
Petunjuk Pembelajaran	Adanya petunjuk belajar didalam <i>e-modul</i>	5
Kelengkapan Materi	Materi disajikan dengan lengkap	6

Visualisasi Materi	Bahasa yang digunakan baik	7
	Gambar, animasi dan video yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran	8
Kemanfaatan Materi	Materi, gambar, animasi dan video pembelajaran yang disajikan mendukung kemandirian belajar peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang memuaskan	9
Test Kemampuan Materi	Modul online, Pretest dan postest online yang diberikan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran	10

3. Lembar Angket Ahli Desain Pembelajaran

Angket ini dikembangkan untuk memperoleh data berupa kualitas desain perangkat pembelajaran terutama Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

Aspek yang Ingin Diketahui	Indikator	Nomor Pertanyaan
Identitas mata pelajaran	Kejelasan dan kelengkapan identitas	1
Rumusan Indikator dan tujuan pembelajaran	Kejelasan rumusan indicator dan tujuan pembelajaran berdasarkan KD	2
Aspek yang Ingin Diketahui	Indikator	Nomor Pertanyaan
Pemilihan Materi	Kesesuaian materi dengan indicator dan tujuan pembelajaran	3
	Kelengkapan isi materi berdasarkan KD 4	4
	Keruntutan materi yang akan dipelajari siswa	5
Pendekatan dan metode pembelajaran	Kesesuaian pendekatan/metode pembelajaran	6
Pemilihan media/ sumber belajar	Kesesuaian media/ sumber belajar dengan tujuan pembelajaran pada RPP	7
	Kesesuaian media untuk sumber belajar	8
Penilaian hasil belajar	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	9

	pada RPP	
	Kejelasan prosedur penilaian	10

4. Lembar Angket Respon Siswa

Angket ini dikembangkan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek respon siswa yang dapat dilihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen respon Siswa

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
<i>E-modul</i>	Tampilannya memotivasi siswa untuk belajar	1
	Tata letak menu pembelajaran sistematis	2
	Bahasa mudah dipahami	3
	Semua menu pada <i>e-modul</i> aktif	4
	Tidak kesulitan dalam menggunakan media.	5
Materi	Kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	6
	Kelengkapan materi	7
	Kebermanfaatan materi	8
	Penyajian materi logis, sistematis sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	9
	Kemampuan Evaluasi sesuai dengan materi yang disajikan dalam proses pembelajaran	10

Berdasarkan kisi-kisi lembar Tanggapan ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan respon peserta didik yang sudah dibuat selanjutnya menentukan skala kriteria yang digunakan dalam penilaian lembar Tanggapan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Sugiyono (2019) bahwa kriteria penskoran untuk lembar Tanggapan dan Tanggapan yang menggunakan skala likert dengan pilihan SB (Sangat Baik) skor 5, S (Baik) skor 4, C (Cukup) skor 3, KB (Kurang Baik) skor 2, dan TB (Tidak Baik) skor 1. (Instrumen angket terdapat pada Lampiran 4)

B. Tes

Tes dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diberikan secara individual dan bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa pada kompetensi inti 3 (ranah kognitif). Jumlah tes yang diberikan sebanyak 15 PG dan 5 essay. Indikator yang ditentukan dikembangkan menjadi sub

indikator sehingga memudahkan peneliti dalam menganalisis hasil jawaban siswa yang akan ditentukan penskoran dari setiap proses hasil jawaban yang akan ditentukan selanjutnya. (Instrumen tes hasil belajar terdapat pada Lampiran 5). Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pembelajaran dilakukan pada kelas ujicoba. Sebelum tes digunakan maka dilakukan analisis meliputi:

1. Uji Validitas

Validitas empirik butir instrument adalah validitas yang ditinjau dengan kriteria tertentu. Kriteria tersebut digunakan untuk menentukan tinggi rendahnya koefisien validitas alat evaluasi yang dibuat melalui perhitungan *product moment pearson* (Arikunto, 2014). Perhitungan validitas butir instrument untuk tes dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor item dengan skor total instrument menggunakan rumus koefisien korelasi *product moment pearson* sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{hitung} = Koefisien antara variabel X dan variabel Y

n = Banyaknya Siswa

$\sum X$ = Jumlah skor item dari responden

$\sum Y$ = Jumlah skor item dari responden

Dengan taraf signifikan 0,05 dan $dk = n - 2$ sehingga diperoleh kriteria: (a) Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka butir soal Valid; dan (b) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir soal Tidak Valid.

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan diperoleh data hasil analisis sebagai berikut:

Tabel 3.6 Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Tes

Nomor Item	r _{hitung}	r _{tabel}	Keputusan
Pilihan Ganda (PG)			
1	0,924	0,367	Valid
2	0,866	0,367	Valid
3	0,706	0,367	Valid

4	0,780	0,367	Valid
5	0,627	0,367	Valid
6	0,924	0,367	Valid
7	0,924	0,367	Valid
8	0,866	0,367	Valid
9	0,706	0,367	Valid
10	0,924	0,367	Valid
11	0,687	0,367	Valid
12	0,924	0,367	Valid
13	0,924	0,367	Valid
14	0,866	0,367	Valid
15	0,924	0,367	Valid
ESSAY			
1	0,908	0,367	Valid
2	0,940	0,367	Valid
3	0,966	0,367	Valid
4	0,954	0,367	Valid
5	0,934	0,367	Valid

Berdasarkan perhitungan diperoleh dari masing-masing item bahwa $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka disimpulkan bahwa 15 item soal PG dan 5 item soal essai yang dibuat dinyatakan valid. (Perhitungan dapat dilihat pada Lampiran).

2. Reliabilitas

Reliabilitas berkonsentrasi pada akurasi pengukuran dan hasilnya (Sarwono, Jonathan, 2016: 100) “reliabilitas menunjukkan pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu instrumen dikatakan reliabel artinya dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpul data apabila instrumen tersebut dapat memberikan hasil tetap, artinya apabila instrumen dikenakan pada sejumlah subyek yang berbeda pada lain waktu, maka hasilnya akan tetap sama atau relatif sama. Reliabilitas tes pada soal pilihan ganda menggunakan rumus KR_{20} , sebagai berikut:

$$KR_{20} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right)$$

Dimana:

$$S_t^2 = \frac{\sum X_t^2}{N}; \text{ dengan } \sum X_t^2 = \sum x_t^2 - \frac{(\sum x_t)^2}{N}; \text{ dan } q_i = 1 - p_i$$

Keterangan:

- KR_{20} = Koefisien reliabilitas tes
 n = Jumlah butir item
 S_t^2 = Varians total
 p_i = Proporsi tes yang menjawab benar
 q_t = Proporsi tes yang menjawab salah
 N = Banyak subjek

Selanjutnya hasil nilai yang diperoleh kita kontruksikan jika $KR_{20} > 0,70$ maka item butir soal dikatakan reliabel (Anas Sudijono, 2013: 252). Adapun hasil uji reliabilitas tes untuk soal pilihan ganda adalah $KR_{20} = 0,966$ ini dikonsultasikan dengan $KR_{20} > 0,70$ karena nilai diperoleh lebih dari 0,70 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen bersifat reliabel. (Perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada Lampiran 6).

Sedangkan, tingkat reliabilitas suatu instrumen tes uraian/ essay dapat dihitung dengan menggunakan rumus Alpha (Suharsimi Arikunto, 2014: 109) yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Dimana:

$$\sigma_i^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}; \text{ dan } \sigma_t^2 = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas insrumen
 n = Banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes
 1 = Bilangan konstan
 $\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians butir soal
 σ_t^2 = Varians total
 σ_i^2 = Varians butir soal
 N = Jumlah responden
 $\sum X^2$ = Jumlah kuadrat data
 $(\sum X)^2$ = Jumlah data dikuadratkan

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat reliabilitas hasilnya dapat dicocokkan dengan daftar keajegan sebagai berikut:

- (a) Antara 0,800 sampai dengan 1,000 = Sangat tinggi
- (b) Antara 0,600 sampai dengan 0,800 = Tinggi
- (c) Antara 0,400 sampai dengan 0,600 = Cukup
- (d) Antara 0,200 sampai dengan 0,400 = Rendah
- (e) Antara 0,000 sampai dengan 0,200 = Sangat rendah

Adapun hasil uji reliabilitas tes untuk soal esai adalah $r_{11} = 0,943$ ini dikonsultasikan dengan nilai tabel r dengan $dk = N - 1 = 30 - 1 = 29$ dan taraf nyata atau signifikansi 5% maka diperoleh $r_{tabel} = 0,367$. Karena nilai $r_{11} = 0,943$ lebih besar dari $r_{tabel} = 0,367$ maka dapat disimpulkan bahwa instrumen bersifat reliabel dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi. (Perhitungan dapat dilihat pada Lampiran 6).

3. Tingkat Kesukaran

Menurut Rosidin (2017) bahwa tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Semakin besar indeks tingkat kesukaran yang diperoleh dari hasil perhitungan maka semakin mudah soal itu dan sebaliknya. Ideks tingkat kesukaran (ITK) soal diklasifikasikan dengan rumus sebagai berikut:

$$ITK = \frac{\text{Jumlah Skor yang Diperoleh Seluruh Siswa}}{\text{Skor Maksimum Soal}}$$

Cara memberikan interprestasi adalah dengan mengkonsultasikan hasil perhitungan indeks tingkat kesukaran butir soal tersebut dengan suatu patokan atau kategori sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria ITK

ITK	Kategori
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 - 1,00	Mudah

Nilai ITK yang digunakan dalam penelitian ini kisaran 0,30-0,70 dan kategori soal tergolong sedang berdasarkan dari fungsi soal yang akan digunakan sebagai butir soal yang mendiaknosa pada tujuan pembelajaran.

Hasil perhitungan serta dengan berpedoman pada kriteria tingkat kesukaran diperoleh keputusan-keputusan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.8 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Tes

Nomor Item	Nilai ITK	Keputusan
Pilihan Ganda (PG)		
1	0,50	Soal Sedang
2	0,57	Soal Sedang
3	0,40	Soal Sedang
4	0,37	Soal Sedang
5	0,67	Soal Sedang
6	0,50	Soal Sedang
7	0,50	Soal Sedang
8	0,57	Soal Sedang
9	0,40	Soal Sedang
10	0,37	Soal Sedang
11	0,63	Soal Sedang
12	0,50	Soal Sedang
13	0,50	Soal Sedang
14	0,57	Soal Sedang
15	0,50	Soal Sedang
Essay		
1	0,69	Soal Sedang
2	0,69	Soal Sedang
3	0,60	Soal Sedang
4	0,51	Soal Sedang
5	0,45	Soal Sedang

Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa tingkat kesukaran tes untuk semua soal merupakan kategori soal sedang dengan $0,3 \leq p \leq 0,7$. (Perhitungan dapat dilihat pada Lampiran).

4. Daya Pembeda

Menurut Rosidin (2017) bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang mampu menguasai materi yang ditanyakan dan siswa yang tidak mampu menguasai materi yang ditanyakan. Mengetahui indeks daya pembeda (IDP) soal bentuk uraian dengan rumus berikut:

$$IDP = \frac{\text{Rerata kelompok atas} - \text{Rerata kelompok bawah}}{\text{Skor Maksimum Soal}}$$

Cara memberikan interpretasi terhadap IDP adalah dengan mengkonsultasikan hasil perhitungan IDP soal tersebut dengan suatu patokan atau kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.9 Kriteria IDP

Nilai IDP	Kriteria
0,71 - 1,00	Sangat Baik
0,41 - 0,70	Baik
0,21 - 0,40	Cukup
0,01 - 0,20	Lemah
-1,00 - 0,00	Tidak Ada

Nilai IDP yang digunakan dalam penelitian ini kisaran 0,21-1,00 dengan interpretasi daya pembeda cukup, baik dan sangat baik. Hasil perhitungan serta dengan berpedoman pada kriteria daya pembeda diatas, diperoleh keputusan-keputusan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.10 Hasil Analisis Daya Pembeda Tes Instrumen

Nomor Item	Daya Pembeda	Keputusan
Pilihan Ganda (PG)		
1	1,00	Sangat Baik
2	1,00	Sangat Baik
3	0,67	Baik
4	0,75	Sangat Baik
5	0,67	Baik
6	1,00	Sangat Baik
7	1,00	Sangat Baik
8	1,00	Sangat Baik
Nomor Item		
9	0,67	Baik
10	0,75	Sangat Baik
11	0,75	Sangat Baik
12	1,00	Sangat Baik
13	1,00	Sangat Baik
14	1,00	Sangat Baik
15	1,00	Sangat Baik
Essay		
1	0,42	Baik
2	0,44	Baik
3	0,45	Baik
4	0,43	Baik
5	0,40	Cukup

Disimpulkan dari data tersebut bahwa soal dikategorikan dapat diterima karena memiliki daya pembeda ($D \geq 0,25$). (Perhitungan dapat dilihat pada Lampiran).

5. Proporsi jawaban untuk soal pilihan ganda

Mengetahui tentang distribusi jawaban subjek dalam alternatif jawaban yang tersedia digunakan suatu proporsi jawaban (pengecoh jawaban) melalui distribusi jawaban penyebaran jawaban ini dapat dari banyaknya tes yang jawabannya betul, pengecoh bagi peserta tes yang terlalu menyolok kesalahannya sehingga tidak ada yang memilih, pengecoh yang menyesatkan, atau pengecoh yang mempunyai daya tarik bagi peserta tes yang kurang pandai. Untuk melihat berfungsi tidaknya alternatif jawaban ditentukan oleh distribusi jawaban dan indek daya pembeda. S. Surapranata (2015: 47) menyatakan Kriteria proporsi jawaban dikatakan cukup baik jika koefisien proporsi jawaban lebih dari 0,05 atau 5% dipilih oleh responden. Hasil analisis diperoleh bahwa proporsi jawaban untuk soal pilihan ganda dari setiap soal diantara 0,05 s.d 0,07 dengan demikian proporsi jawaban untuk soal pilihan ganda dalam kategori baik.

3.7. Analisa Data

Analisis data digunakan untuk mengolah data penelitian yang ditentukan sebelumnya. Analisis data yang dilakukan meliputi:

A. Analisis Tanggapan Produk *e-modul* dan Respon Siswa

Analisis data lembar angket Tanggapan *e-modul* dan praktisi dilakukan untuk meninjau kelayakan dan kemenarikan produk yang dikembangkan. Menurut Widoyoko, Eko Putro (2011:237) rumus yang digunakan dalam menentukan nilai (N) hasil data lembar angket Tanggapan modul dan praktisi sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Subjek Uji Coba

Rata-rata penilaian yang diperoleh dikonversi Kembali menjadi kategori kelayakan media ajar sehingga dapat diambil kesimpulan mengenai kualitas media ajar berdasarkan pedoman konversi ideal yang dijabarkan pada tabel 3.11.

Tabel 3.11. Konversi nilai Kelayakan dan Kemenarikan

Nilai (%)	Kriteri Kelayakan	Kriteri Kemenarikan
0 – 20	Sangat Kurang Layak	Sangat Kurang Menarik
21 – 40	Kurang Layak	Kurang Menarik
41 – 60	Cukup Layak	Cukup Menarik
61 – 80	Layak	Menarik
81 – 100	Sangat Layak	Sangat Menarik

Berdasarkan tabel data diatas maka produk pengembangan akan berakhir saat kriteria kelayakan dan kemenarikan produk pengembangan telah memenuhi kriteria kelayakan jika kategori sangat layak dan layak, sedangkan kriteria kemenarikan jika kategori sangat menarik dan menarik.

B. Analisis data hasil belajar siswa

1. Hasil belajar berdasarkan ketuntasan.

Terdapat dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara individu dan klasikal (Aqib, zainal:2009). Ketuntasan belajar secara individual didapatkan dari KKM untuk pembelajaran fiqih yang ditetapkan sekolah yaitu siswa dinyatakan tuntas jika telah mendapatkan nilai sekurang-kurangnya 75 dan dibawah 75 dinyatakan belum tuntas. Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu mengukur tingkat keberhasilan ketuntasan belajar siswa secara menyeluruh. Menurut Agung purwoko, (2001:130) menghitung persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal (P) digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tutas belajar}}{\sum \text{siswa yang ikut ujian}} \times 100\%$$

Analisis hasil belajar siswa mengacu pada KKM mata pelajaran yaitu 70 dengan melihat persentase jumlah siswa yang tuntas dari hasil postes. Apabila persentase jumlah siswa setelah pelaksanaan postes lebih dari 70% maka dapat dikatakan pembelajaran menggunakan produk yaang dikembangkan dapat dikatakan berhasil. Hasil Analisa data ketuntasan belajar disajikan dalam bentuk tabel 3.12.

Tabel 3.12 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

Nilai (%)	Kriteri Kelayakan
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

(Agung purwoko, 2001:130)

Analisis standar Gain digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil test sesudah menggunakan *e-modul* berbasis *discovery learning* dengan perbandingan KKM untuk mengetahui peningkatannya. Menghitung nilai Gain dapat menggunakan persamaan menurut Hake (1999):

$$\langle g \rangle = \frac{\text{Skor Sesudah} - \text{Skor Sebelum}}{\text{Jumlah Skor} - \text{Skor Sebelum}}$$

Selanjutnya, rumus yang digunakan untuk mengetahui besarnya rerata peningkatan (*indeks gain*) hasil belajar siswa secara klasikal sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{B}{n} \times 100\%$$

Keterangan

\bar{X} = Rerata peningkatan (*indeks gain*)

B = Jumlah peningkatan (*indeks gain*) siswa

n = Jumlah siswa

Cara memberikan interpretasi terhadap efektifitas peningkatan (*indeks gain*) hasil belajar siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan bahan ajar *e-modul* berbasis model pembelajaran *discovery learning* pada pokok bahasan bersuci dari najis dan hadas dengan membuat perentase atas rerata peningkatan (*indeks gain*) yang diperoleh dengan rumus sebelumnya. Hasil persentase atas rerata peningkatan (*indeks gain*) hasil belajar siswa secara klasikal untuk memberikan arti atau makna terhadap nilai yang diperoleh atas kriteria yang ditentukan disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.13 Kriteria Efektifitas Rerata Peningkatan (*Indeks Gain*)

Persentase Peningkatan (<i>Indeks Gain</i>) (%)	Kriteria
76 – 100	Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
41 – 55	Kurang Efektif
0 – 40	Tidak Efektif

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu:

1. Potensi siswa MTs Negeri 1 Lampung Barat mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang membutuhkan pemahaman yang divisualisasikan dengan kegiatan praktek dengan memanfaatkan fasilitas yang ada.
2. Proses pengembangan menggunakan model pengembangan 4-D diperoleh hasil produk *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil Tanggapan oleh ahli menyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan.
3. Hasil persentase atas rerata peningkatan (*indeks gain*) hasil belajar siswa secara klasikal dengan kriteria cukup efektif.
4. Hasil penilaian tanggapan guru dan siswa bahwa produk pengembangan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* pada materi bersuci dari najis dan hadas untuk meningkatkan hasil belajar siswa menarik.

5.2 Saran

Saran dalam penelitian ini diberikan kepada

1. Peserta Didik
Terus dikembangkan *e-modul* dalam semua aspek pembelajaran yang ada disekolah sehingga mampu meningkatkan kualitas belajar siswa.

2. Guru

Guru dapat menggunakan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* dan mengembangkannya kepada materi lainnya sehingga hasil belajar lebih efektif dan efisien.

3. Peneliti Lain

Dapat dikembangkan kepada aspek keterampilan yang lebih rinci dan aspek sikap yang lebih efisien sehingga penelitian terkait penggunaan *e-modul* berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R.(2021). Penggunaan Emodul Interaktif Menggunakan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Performa Akademik Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas X Mipa 7 Sman 1 Garut. *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 2(1), 121–129.
- Alamsyah, M. S., & Purba, R. (2020). Meningkatkan Minat Belajar Thaharah dalam Membersihkan Najis dan Hadas Untuk Tingkat MTs dengan Media Pop-Up Book. *Meningkatkan Minat Belajar Thaharah...*, 1(1), 117–132. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FSD/article/view/710>
- Ali Imron. 1996. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya Jakarta.
- Al-nedral.2016. *Strategi Pembelajaran Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*. Jakarta : Kencana.
- Amsari, D. (2018). Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.49>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmarani, N. E., Arief, M., & Churiyah, M. (2021). Meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan E-modul berbasis 3D pageflip professional dengan model discovery learning (A useful learning E-modul based 3D pageflip professional with use discovery learning model). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(1), 59–70. <https://doi.org/10.17977/um066v1i12021p59-70>
- Asri. Eka Yulia. 2015. *Guided Discovery Learning dalam Pembelajaran Matematika*. ISBN. 978-602-73403-0-5.
- Baharuddin. 2015. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Bao, W. (2020). COVID-19 and Online Teaching in Higher Education: A Case Study of Peking University. *March*, 113–115.

- Budionodan Susanto. 2006. Penyusunan dan Penggunaan Modul Pembelajaran Berdasar Kurikulum Berbasis Kompetensi Sub Pokok Bahasan Analisa Kuantitatif Untuk Soal-Soal Dinamika Sederhana Pada Kelas X Semester I SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. Vol. 4(2): 79-87.
- Darmadi, H. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Daryanto. 2013. *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Direktorat Pembinaan SMA. (2017). *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Tahun 2017* (pp. 1–36).
- Dr. Nurlina, S.Si., M.Pd Nurfadilah, S.Pd., M.Pd Aliem Bahri, S.Pd., M. P. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. In *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Vol. 9).
- FAJRI, Z. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sd. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2), 1. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v7i2.478>
- Febrianti, K. V., Bakri, F., & Nasbey, H. (2017). Pengembangan Modul Digital Fisika Berbasis Discovery Learning Pada Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 2(2), 18. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v2i2.8273>
- Fonda, A. & Sumargiyani. (2018). The Developing Math Electronic Module with Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for XI Grade of Senior High School Students. *Infinity Journal of Mathematics Education*, Vol 7 No 2 pp 109-122.
- Giri, A. P., dkk. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 11 (1), 94-101
- Handayani, D., Elvinawati, Isnaeni, & Alperi, M. (2021). Development Of Guided Discovery Based Electronic Module For Chemical Lessons In Redox Reaction Materials. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(7), 94–106. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i07.21559>
- Haris Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 33–34.
- Hastiningrum, D. (2020). Pengembangan E-Modul Biologi Berbasis Discovery Learning Materi Struktur dan Fungsi Jaringan Tumbuhan pada Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 2 Klaten. *Journal of Educational Evaluation Studies ...*, 1(3), 202–213. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JEES/article/view/11089>

- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Developing Interactive Chemistry E-Modul For The Second Grade Students of Senior High School. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Imansari, N., Sunaryantiningsih, I., (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahapeserta didik Pada Materi Kesehatan Dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 11-16.
- Insani, F. D. (2019). Teori Belajar Humanistik Abraham Maslow Dan Carl Rogers Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. As-Salam: *Jurnal Studi Hukum Islam & Pendidikan*, 8(2), 209–230.
<https://doi.org/10.51226/assalam.v8i2.140>
- ___ (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan*. GHAITSA: Islamic Education Journal, 2(1), 49–57.
<https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Islam, D. J. P. (2019). Keputusan Menteri Agama Nomor 183 Tahun 2019 Tentang Pedoman Implementasi Kurikulum Pada Madrasah. *Kemenag RI*, 1–28.
- I. Laili, “Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi,” *J. Imiah Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, pp. 306–315, 1858
- Kartiningsih, N. (2019). Educatio and Management Studies dalam Bahasa Arab. Cooperatif Learning Tipe Circ Berbasis Penemuan Untuk Meningkatkan Keterampilan dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Kesebangunan Siswa Kelas Ix E Smp Negeri 1 Kedungbanteng Kabupaten Tegal, 3(1), 19–24.
- Kemendikbud. (2013). Pelatihan Pendampingan Kurikulum 2013 (Strategi Pembelajaran Discovery Learning). Bangkinang: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan.
- Kemendikbud. 2013. *Materi Pelatihan Guru, Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih. (2021). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Laili, I. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 306–315. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/21840/13513>
- Lawhon, D. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75.
[https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)

- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*. <https://doi.org/10.21831/Jpk.V7i1.15503>
- Lumbantobing, M. A., Munadi, S., & Wijanarka, B. S. (2019). Pengembangan E-Modul Interaktif untuk Discovery Learning pada Pembelajaran Mekanika Teknik dan Elemen Mesin. *Jurnal Dinamika Vokasional Teknik Mesin*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/dinamika.v4i1.24275>
- Lukman, L., & Ishartiwi, I. (2014). Pengembangan bahan ajar dengan model mind map untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–122. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2523>
- Ma'arif, Z. (2020). *Fikih Madrasah Tsanawiyah Kelas VII*.
- Madrasah, D. K., Jenderal, D., Islam, P., Agama, K., & Indonesia, R. (2019). *KMA 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab*.
- Miarso Yusuf, H. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta. kencana.
- Moreno, Roxane. 2010. *Educational Psychology*. University of New Mexico, hal:163.
- Nahar, H. N., & Dina, A. (2021). *Development of E-Module Learning Basic Sewing Technology Based on Discovery Learning for Tenth Grade Fashion Students of Vocational High School Citra Harapan*. 591(Aisteel), 61–65.
- Nasution, E. (2014). Konsep Belajar dan pembelajaran Menurut Al-ghazali. *Instructional Development Journal*, 1(1), 84–98. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/247>
- Ningsih, S. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 124-132.
- Nurmayanti, F. (2015). Pengembangan Modul Elektronik Fisika dengan Strategi PDEODE pada Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas untuk Siswa Kelas XI SMA. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains*. Bandung: ITB.
- Palthoni, Haerul, dkk. (2017). Persepsi Mahasiswa Terhadap E-Modul Pembelajaran Mata Kuliah Fisika Atom Dan Inti. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*. 1(1), 55-62
- Pamularsih, B. (2020). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis Discovery Learning Pada Pokok Bahasan Koloid. *Journal of Educational Evaluation Studies ...*, 1(2), 91–102. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JEES/article/view/9821>

- Popenici, S., & Millar, V.(2015). *Writing Learning Outcomes.A practical guide foracademics*. University of Melbourne, Australia.
- Purwaningrum, J. P. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach. *Refleksi Edukatika*, 6(2), 145–157. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.613>
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 17–25. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/indeks.php/PendidikanFisika%0Ap-ISSN>
- Putra, K. W. B., Wirawan, I. M. A., & Pradnyana, G. A. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Mata Pelajaran “Sistem Komputer” Untuk Siswa Kelas X Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1), 40–49. <https://doi.org/10.23887/jptk.v14i1.9880>
- Putty Zinda Febrila1, Y. Y. (2021). Validity and Practicality of Molecular Shape E-Module Based on Guided Discovery Learning. 6(5), 661–666.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar. *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5–7.
- Rokhmania, F. T., & Kustijono, R. (2017). Efektivitas penggunaan E-Modul berbasis flipped classroom untuk melatih keterampilan berpikir kritis. *Seminar Nasional Fisika*, (November), 91-96.
- Rowntree, D.(1990).Teaching through self-instruction: How to develop open learning materials. New York: Kogan Page. 1990
- R, C. C. A. (2021). Konsep Pendidikan Ibadah Thaharah Menurut Al- Ghazali Dalam Kitab Ihya ' Ulumuddin. *GHAITSA : Islamic Education Journal*, 2(1), 42–48. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/175/150>
- Simarmata, E. A. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Pemrograman Grafik Kelas Xii Rekayasa Perangkat Lunak Di Smk Negeri 2 Tabanan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 404. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18632>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metode Penelitian*. Kediri: Literasi Media Publishing.
- Solikin, I. (2018). Implementasi E-Modul pada Program Studi Manajemen Informatika Universitas Bina Darma Berbasis Web Mobile. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 2(2), 492–497. <https://doi.org/10.29207/resti.v2i2.393>

- Suarsana IM. Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *J Pendidik Indones.* 2013;2(2):264–75.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: CV. Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Teguh, M. P. (2020). Modul Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi. *ICO EDUSHA: Konferensi Internasional Pertama tentang Manajemen Pendidikan dan Ekonomi Syariah*, 134-138.
- Tsai, T. P., Lin, J., & Lin, L. C. (2018). A Flip Blended Learning Approach for Epub3 Ebook-Based Course Design and Implementation. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(1), 123-144.
<https://doi.org/10.12973/ejmste/79629>
- Uno, H. B. & Koni, S. 2012. *Assessment Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Watson, P. (2002). The role and integration of learning outcomes into the educational process. *Active Learning in Higher Education*,3(3), 205-219.
- Wicaksono,dkk. (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa (Suatu Catatan Singkat).* Yogyakarta: Garudhawaca.
- Winkel, WS. 1997. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar.* Jakarta : Gramedia
- Yamin, M. 2013. *Strategi Dan Metode Dalam Model Pembelajaran.* Jakarta;GP Press Group
- Yamin, M. (2013). *Paradigma Pembelajaran.* Jakarta: Referensi.
- Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan.* Bandar Lampung: AURA.
- Zaharah1)*, Yelianti2), U., & Asra2), R. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Dengan Pendekatan Saintifik Materi Sistem Peredaran Darah Pada Manusia Untuk Siswa Kelas VIII. *Edu-Sains*, 6(1).