PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATERI UMRAH UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V MI

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

IZZATUSSYAKIRA

NIM. 210201048

PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY

T.A. 2025 M/1446 H

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATERI UMRAH UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V MI

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Izzatussyakira

NIM. 210201048

Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Menyetujui
Pembimbing,

Dr. Misnan, M.Ag.
NIP. 196705161998021003

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF PADA MATERI UMRAH UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V MI

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Pada hari/tanggal: Selasa, 29 April 2025 M / 01 Dzulkaidah 1446 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,	Sekretaris,
Dr. Misnan, M.Ag.	Noviza Rizkia, M.Pd.
NIP.196705161998021003	NIP.199211162019032009
Penguji I,	**Penguji II,**
Cut Rizki Mustika, M.Pd.	Realita, S.Ag., M.Ag.
NIP.199306042020122017	NIP.197710102006042002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh

Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M.A., M. Ed., Ph. D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Izzatussyakira
NIM	: 210201048
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
Judul	: Pengembangan E-modul Interaktif Pada Materi Umrah Untuk Peserta Didik Kelas V MI

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penelitian skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah/karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya tulis orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri dan mampu mempertanggungjawabkan karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya tulis saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung-jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

AR-RANIRY

Banda Aceh, 22 April 2025

Yang Menyatakan

Izzatussyakira

210201048

ABSTRAK

Nama : Izzatussyakira
NIM : 210201048
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan E-modul Interaktif Pada Materi Umrah Untuk Peserta Didik Kelas V MI
Pembimbing : Dr. Misnan, M.Ag.
Kata Kunci : E-modul Interaktif, Materi Umrah, Peserta Didik

Pengembangan e-modul interaktif pada materi umrah dilatarbelakangi oleh minimnya ketersediaan bahan ajar berbasis elektronik pada mata pelajaran agama, khususnya materi umrah. Selama ini pendidik hanya menggunakan bahan ajar cetak yang kurang bervariasi, sehingga 60% peserta didik menganggap materi umrah sulit untuk dipahami karena kurangnya sumber ajar. Oleh karena itu, dibutuhkan bahan ajar inovatif berbasis elektronik agar pembelajaran lebih menarik dan efektif. Rumusan masalah pada penelitian meliputi (1) bagaimana pengembangan bahan ajar berbasisi e-modul interaktif pada materi umrah; dan (2) bagaimana hasil validasi bahan ajar berbasis e-modul interaktif yang dikembangakan pada materi umrah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan e-modul interaktif pada materi umrah untuk peserta didik kelas V MI serta untuk mengetahui tingkat kelayakan e-modul berdasarkan hasil uji validitas. Jenis penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode R&D dan model pengembangan Alessi & Trollip yang mencakup tiga tahap, yaitu (1) *planning* (perencanaan); (2) *design* (perancangan); dan (3) *development* (pengembangan). Subjek penelitian ini berupa peserta didik kelas V digital MIN 11 Banda Aceh, pendidik mata pelajaran fikih dan validator ahli. Teknik pengumpulan data berupa angket dan wawancara. Instrumen penelitian berupa angket analisis kebutuhan peserta didik dan lembar uji validitas pada bidang media, materi dan bahasa. Teknik analisis berupa kualitatif deskriptif. Hasil validasi menunjukkan 95% pada bidang media dengan kategori sangat layak, 96% dari bidang materi dengan kategori sangat layak dan 77% pada bidang bahasa dengan kategori layak. Dengan demikian, E-modul Interaktif pada materi umrah untuk peserta didik kelas V MI layak untuk digunakan sebagai bahan ajar di kelas maupun secara mandiri.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur peneliti ucapkan atas kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan E-modul Interaktif Pada Materi Umrah Untuk Peserta Didik Kelas V MI". Shalawat serta salam senantiasa peneliti curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan bagi setiap umat sepanjang zaman, semoga kita semua mendapat syafaatnya di hari akhir kelak, *Aamiin ya Rabbal 'Alamin.*

Perjalanan dalam menyelesaikan skripsi ini tentu tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, baik secara moral maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. **Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.**, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
2. **Bapak Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I.,** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
3. **Bapak Dr. Muji Mulia, S.Ag., M.Ag.**, selaku penasehat akademik yang telah memberikan banyak dukungan, arahan dan motivasi dalam kelancaran perkuliahan peneliti hingga penyusunan skripsi ini.

4. **Bapak Dr. Misnan, M.Ag.**, selaku pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan ilmu yang berharga dengan segala rasa kesabaran dalam membimbing penulis menyelesaikan penelitian ini.
5. **Bapak Bakhtiar, S.Ag., M.Ag.**, selaku kepada sekolah MIN 11 Banda Aceh, ibu sekretaris, ibu Nurfajri dan ibu Yus yang telah memberikan izin, kesempatan dan dukungan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
6. **Ibu Dra. Safrina Ariani, MA., Ph.D.**, dan **ibu Realita, S.Ag., M.Ag.**, selaku validator bidang media, **ibu Suriana, S.Pd.I., MA.**, dan **bapak Dr. Saiful, S.Ag., M.Ag.**, selaku validator bidang materi serta **ibu Dr. Khadijah, M.Pd.**, dan **ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.**, selaku validator bidang bahasa.
7. **Para dosen dan staf pengajar** di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah berdedikasi dalam memberikan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
8. **Ayah dan mamak**, yang tak henti-hentinya memanjatkan do'a, memberikan curahan kasih sayang serta memberikan nasehat-nasehat penenang yang menjadi penguat bagi setiap langkah peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas keduanya dengan pahala yang berlipat ganda dan senantiasa berada dalam lindungan-Nya.
9. **Seluruh teman seperjuangan**, yang ikut andil dalam memberikan semangat, do'a dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala kebersamaan dan tolong-menolong yang luar biasa.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah orang tua, bapak, ibu dosen serta teman-teman berikan kepada peneliti. Meski demikian, peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Banda Aceh, 22 April 2025

Izzatussyakira

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING ..... **i**

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG ..... **ii**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iii**

ABSTRAK ..... **iv**

KATA PENGANTAR ..... **v**

DAFTAR ISI ..... **viii**

DAFTAR GAMBAR ..... **x**

DAFTAR TABEL ..... **xi**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xii**

BAB I: PENDAHULUAN **1**
- A. Latar Belakang Masalah 1
- B. Rumusan Masalah 5
- C. Tujuan Penelitian 5
- D. Manfaat Penelitian 5
- E. Definisi Operasional 6

BAB II: LANDASAN TEORI **9**
- A. E-modul Interaktif 9
  1. Pengertian E-modul Interaktif 9
  2. Karakteristik E-modul Interaktif 10
  3. Manfaat E-modul Interaktif 11
  4. Unsur-unsur E-modul Interaktif 11
  5. Prinsip-Prinsip Pengembangan E-modul Interaktif 12
  6. Kelebihan dan Kelemahan E-modul Interaktif 13
- B. Materi Umrah 13
  1. Komponen-Komponen Materi Umrah 14
  2. Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP) dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) Materi Umrah 24

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN **29**
- A. Jenis Penelitian 29
- B. Prosedur Pengembangan 31
- C. Subjek dan Objek Penelitian 35
- D. Teknik Pengumpulan Data 35
- E. Instrumen Pengumpulan Data 36
- F. Teknik Analisis Data 37

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **40**
- A. Hasil Penelitian 40

1. Hasil Pengembangan E-modul Interaktif Materi Umrah 40
2. Hasil Validasi E-modul Interaktif Materi Umrah 58
B. Pembahasan 68
1. Pengembangan Bahan Ajar E-modul Interaktif Materi Umrah 68
2. Tinjauan Hasil Validasi Bahan Ajar E-modul Interaktif Materi Umran 70

BAB V: PENUTUP 72
A. Kesimpulan.....72
B. Saran 73

DAFTAR PUSTAKA 74

LAMPIRAN-LAMPIRAN 78

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 116

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta konsep materi umrah.....13

Gambar 3.1 Model pengembangan Alessi dan Trollip.....32

Gambar 4.1 Grafik hasil analisis angket kebutuhan peserta didik 46

Gambar 4.2 Keseluruhan isi teks materi umrah pada aplikasi *Microsoft Word*...55

Gambar 4.3 Desain grafis e-modul pada aplikasi *Canva* 56

Gambar 4.4 *Platform* publikasi e-modul pada aplikasi *Heyzine Flipbook*.....57

Gambar 4.5 Seluurh komponen yang telah digabungkan.....57

Gambar 4.6 Proses pembuatan *hyperlink* pada aplikasi *Heyzine Flipbook*.....58

Gambar 4.7 Grafik hasil uji validitas kelayakan 67

Gambar 4.8 Revisi desain dan perubahan bahasa dari ahli bahasa dan media.....67

Gambar 4.9 Revisi perubahan *font* dari ahli bahasa 68

Gambar 4.10 Revisi judul desain dan ukuran font dari ahli media dan materi 68

Gambar 4.11 Revisi *platform* soal evaluasi.....69

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan ibadah haji dan umrah.....19

Tabel 2.2 Elemen, CP dan TP materi umrah.....26

Tabel 2.3 TP dan IKTP materi umrah 26

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media.....37

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi 38

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa.....38

Tabel 3.4 Skala *likert*..... 39

Tabel 3.5 Kategori kelayakan.....39

Tabel 4.1 Hasil analisis angket kebutuhan peserta didik.....42

Tabel 4.2 Wawancara dengan pengajar materi fikih di kelas V digital MIN 11 Banda Aceh 45

Tabel 4.3 Tahap perancangan *flowchart* dan *storyboard* 51

Tabel 4.4 Hasil validasi ahli media 58

Tabel 4.5 Saran dan perbaikan validator bidang media 61

Tabel 4.6 Hasil validasi ahli materi..... 62

Tabel 4.7 Saran dan perbaikan validator bidang materi 64

Tabel 4.8 Hasil validasi ahli bahasa 64

Tabel 4.9 Saran dan perbaikan validator bidang bahasa 65

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi 79

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas 80

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah 81

Lampiran 4. Lembar Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....82

Lampiran 5. Lembar Hasil Validasi Instrumen Penelitian Ahli Materi 97

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian 115

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan zaman dan perkembangan teknologi merupakan bentuk dari globalisasi yang tidak dapat dibendung. Perkembangan teknologi menjadi bukti era revolusi industri 4.0. *Information and Communication Technology* (ICT) tidak hanya berupaya mengembangkan sistem jaringan internet namun juga mengembangkan perangkat-perangkat yang dapat digunakan sebagai sumber belajar atau alat-alat bantu dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi menuntut adanya pembaruan dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi dalam ranah pendidikan berupaya mentransformasikan bahan ajar cetak menjadi bahan ajar digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Pada era revolusi pendidik juga dituntut agar kreatif dan inovatif dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik demi tercapainya tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Demikian pula dengan peserta didik yang dituntut untuk aktif, kreatif dan kritis dalam menggunakan perangkat elektronik.[1]

Berdasarkan artikel artikel Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Indonesia telah menerapkan empat jenis kurikulum, diantaranya Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK-2004), Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP-2006), Kurikulum 2013 (K-13) dan Kurikulum Merdeka

[1]Dewi Pratita, Dian Eka Amrina dan Yulia Djahir, "Analisis Kebutuhan Mahasiswa Terhadap Bahan Ajar Sebagai Acuan Untuk Mengembangkan E-Modul Pembelajaran Digital", *Jurnal Profit: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, Vol. 8, No. 1, Mei 2021, h. 70.

(KURMER-2022).[2] Pembelajaran pada KBK, KTSP dan K-13 menggunakan bahan ajar cetak seperti buku paket, lembar kerja siswa (LKS), modul dan bahan ajar cetak lainnya. Pembelajaran menggunakan bahan ajar cetak kerap kali memberikan kesan pembelajaran yang kurang menarik dan kaku sehingga mengakibatkan peserta didik kurang antusias dalam belajar. Salah satu upaya yang dibutuhkan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif adalah dengan melakukan pengembangan pada bahan ajar.

Pengembangan bahan ajar menjadi suatu persoalan yang menarik untuk dibahas, karena bahan ajar berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menyadari perkembangan digital yang begitu dinamis, pemerintah berupaya memanfaatkan teknologi dengan menghadirkan literasi digital yang dikombinasikan dengan kurikulum merdeka sehingga terciptalah kelas-kelas digital di sekolah. Pada kurikulum merdeka diharapkan bahan ajar yang digunakan sudah berbasis digital. Hal ini ditujukan agar peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran, serta pendidikan dapat berkembang selaras dengan kemajuan teknologi.

Bahan ajar yang memanfaatkan kemajuan teknologi disebut dengan bahan ajar interaktif. Dilihat dari bentuknya, bahan ajar interaktif menggabungkan dua atau lebih media yang dimanipulasi dan diberi perintah untuk dapat dikendalikan.[3] E-modul interaktif merupakan salah satu bahan ajar elektronik

[2]Inspektorat Jenderal Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, *Berbagai Kurikulum Yang Pernah Diterapkan di Indonesia*, (Jakarta: Inspektorat Jenderal Kemdikbud Ristek, 2022).

[3]Moh. Jazuli, Lutfiana Fazat Azizah dan Nifil Maghfiroh Meita, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif", *Jurnal Lensa: Jurnal Pendidikan IPA*, Vol. 7, No. 2, November 2017, h. 49.

yang menarik, karena bahan ajar ini mengkombinasikan berbagai media berupa teks, gambar, animasi, permainan, audio, video serta fitur interaktif lainnya.[4] Sifat e-modul yang fleksibel dan praktis membuat peserta didik lebih terkontrol dan terbimbing arah pembelajarannya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di tengah perkembangan teknologi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Elza Salmawati dan Fadriati, didapatkan hasil bahwa penggunaan e-modul dapat meningkatkan keaktifan, membantu peserta didik dalam memahami materi dan menumbuhkan motivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri.[5] Hasil penelitian yang sama juga ditemukan pada penelitian yang dilakukan Ahmad Shofiyuddin, Putri Aisyiyah Rah]khma Devi dan Ahmad Muthi'uddin, didapatkan hasil bahwa penggunaan e-modul layak dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran jika dibandingkan dengan penggunaan LKS dan buku lainnya.[6]

Di Indonesia pengembangan e-modul masih terbatas, terutama pada mata pelajaran agama. Hal ini dikarenakan kurangnya penguasaan teknologi pengembangan bahan ajar oleh para pendidik serta upaya pemerintah dalam menghadirkan literasi digital pada kurikulum merdeka lebih berfokus pada mata pelajaran umum.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[4]Ricu Sidiq dan Najuah, "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar", *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 9, No. 1, Januari 2020, h. 3.

[5]Elza Salmawati dan Fadriati, "Pengembangan Modul Elektronik Flipbook Materi Haji dan Umrah Pada Pelajaran Fiqh", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3, No. 2, 2022, h. 63.

[6]Ahmad Shofiyuddun, Putri Aisyiyah Rakhma Devi dan Ahmad Muthi'uddin, "Pengembangan Modul Berbasis Teknologi Augmented Reality (AR) Materi Haji dan Umrah Fase D", *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika*, Vol. 9, No. 4, Desember 2024, h. 2507.

Oleh sebab itu, peneliti berupaya memfokuskan penelitian pada pengembangan bahan ajar berupa e-modul interaktif untuk mata pelajaran agama, khususnya pada materi umrah. Pemfokusan pada materi umrah berlandaskan pada hasil angket analisis kebutuhan peserta didik yang peneliti lakukan pada observasi awal di MIN 11 Banda Aceh. Dari 3 materi yang peneliti cantumkan pada angket analisis kebutuhan tersebut, materi umrah menjadi materi yang paling banyak dipilih oleh peserta didik dengan persentase 60% sebagai materi yang sulit untuk dipahami, hasil tersebut tergolong cukup tinggi jika dibandingkan dengan materi kuban dengan persentase 26% dan materi haji dengan persentase 7% pada materi haji. Selain itu, sebanyak 87% peserta didik menyatakan menyukai bahan ajar yang memadukan berbagai media, hal ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap bahan ajar berbasis elektronik yang menghimpun beragam media yang bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik di MIN 11 Banda Aceh, ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan pendidik belum bervariasi dan hanya berupa buku paket cetak, hal ini memberikan batasan pada peserta didik dalam memahami materi umrah. Pada wawancara tersebut, pendidik berharap agar peneliti dapat mengembangkan bahan ajar elektronik yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengajar, karena selama ini pembelajaran berbasis elektronik hanya diberlakukan untuk mata pelajaran umum. Dengan mengembangkan e-modul, diharapkan pembelajaran lebih bervariatif, kreatif, praktis dan dapat menarik perhatian peserta didik agar lebih aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Selain permasalahan di atas, peneliti melihat belum adanya penelitian yang meneliti dan mengembangan bahan ajar e-modul interaktif materi umrah di jurusan PAI. Oleh sebab itu, berdasar pada temuan awal dan pemikiran tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan E-modul Interaktif Pada Materi Umrah Untuk Peserta Didik Kelas V MI".**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis e-modul interaktif pada materi umrah?
2. Bagaimana hasil validasi bahan ajar berbasis e-modul interaktif yang dikembangkan pada materi umrah?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengembangkan bahan ajar berbasis e-modul interaktif pada materi umrah.
2. Untuk mengetahui hasil validasi bahan ajar berbasis e-modul interaktif yang dikembangkan pada materi umrah.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Sebagai referensi dan motivasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan bahan ajar berbasis e-modul interaktif serta sebagai bahan ajar digital yang memberikan pengetahuan secara kompleks kepada peserta didik.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi peserta didik, e-modul interaktif diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami dan menguasai materi umrah dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi peserta didik.

   b. Bagi pendidik, e-modul interaktif diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik seperti bahan ajar e-modul yang berbasis digital serta mampu menjadi informasi dalam mengembangkan dan menyampaikan materi menggunakan bahan ajar yang menarik.

   c. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan menghadirkan bahan ajar berbasis digital sesuai perkembangan zaman.

   d. Bagi peneliti, sebagai bahan penilaian diri sendiri dalam menuangkan wawasan dan mengembangkan bahan ajar berbasis digital.

E. Definisi Operasional

1. Pengembangan

   Istilah pengembangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dirincikan sebagai "Sebuah proses, cara serta tindakan yang berkaitan dengan pengembangan secara bertahap dan teratur dalam mencapai tujuan tertentu".[7] Menurut Borg and Gall dikutip dari buku Muh Fahrurozi dan Mohzana, pengembangan dalam penelitian merupakan tahapan yang

[7]*Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 679.

dilakukan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk lama dan produk baru, pengembangan juga berupaya dalam menemukan suatu pengetahuan dan jawaban atas suatu permasalahan praktis.[8] Pengembangan pada penelitian ini adalah usaha peneliti untuk mengembangkan bahan ajar berbasis e-modul interaktif.

2. E-modul

   E-modul merupakan bahan ajar modul digital yang disusun secara terstruktur, dilengkapi dengan petunjuk pembelajaran mandiri dan memiliki sifat yang praktis karena aksesibilitasnya melalui perangkat elektronik seperti komputer, laptop, android serta perangkat elektronik lainnya.[9]

3. Interaktif

   Interaktif merupakan perpaduan berbagai jenis media yang diolah dalam bentuk digital dan merujuk pada komunikasi timbal balik yang melibatkan dua pihak atau lebih dalam suatu sistem.[10] Oleh karena itu, e-modul interaktif adalah bahan ajar berbasis elektronik yang mengkombinasikan teks, gambar, video, audio dan animasi yang memerlukan keterlibatan pengguna dalam memanfaatkannya.[11]

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[8]Muh. Fahrurrozi dan Mohzana, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Tinjauan Teoritis dan Praktik*, (Nusa Tenggara Barat: Universitas Hamzanwadi Press, 2020), h. 3.

[9]Laili, Ganefri dan Usmeldi, "Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi", *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 3, 2019, h. 308.

[10]Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 3.

[11]Moh. Jazuli, Lutfiana Fazat Azizah dan Nifil Maghfiroh Meita, "Pengembangan Bahan…", h. 49.

4. Umrah

Umrah merupakan salah satu materi pembelajaran Kelas V Fase C tingkat MI, pada dasarnya materi umrah merupakan salah satu bagian pada mata pelajaran fikih. Materi umrah memberikan pengetahuan dan pengenalan kepada peserta didik sebagai salah satu bentuk ibadah yang wajib diketahui keilmuan dan tata cara pelaksanaannya. Isi pada materi umrah mencakup pengertian ibadah umrah, dasar atau dalil ibadah umrah, ketentuan ibadah umrah, sunnah ibadah umrah, perbedaan ibadah haji dengan ibadah umrah serta tata cara dan manasik ibadah umrah.