PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KITAB AL-GHOYAH WAT-TAQRIB BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN FIQIH KELAS XI SMA KHADIJAH SURABAYA

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat

Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Oleh:

IMROATUL AJIZAH

NIM. F02319052

PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL

SURABAYA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Imroatul Ajizah

NIM : F02319052

Program Studi : Magister (S-2) Pendidikan Agama Islam

Institusi : Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 27 Juli 2021

Saya yang menyatakan

Imroatul Ajizah

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Kitab Al-Ghoyah wat-Taqrib Berbasis Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI SMA Khadijah Surabaya" yang ditulis oleh Imroatul Ajizah NIM F02319052 ini telah disetujui pada tanggal 26 Juli 2021.

Pembimbing I	Pembimbing II
H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed.,Ph.D	Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag
NIP. 197310131997031002	NIP. 196912121993031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Kitab Al-Ghoyah wat-Taqrib Berbasis Digital untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI SMA Khadijah Surabaya" ini telah diuji dalam ujian tesis pada tanggal 9 Agustus 2021 oleh Tim Penguji :

1. H. Mokhamad Syaifudin, M.Ed., Ph.D. (……)
2. Dr. H. Saiful Jazil, M. Ag (……)
3. Prof. Dr. H. Ah. Zakki Fuad, M.Ag (……)
4. Dr. Irfan Tamwifi, M.Ag (……)

Surabaya, 9 Agustus 2021

Direktur,

Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag

NIP. 196004121994031001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	:	Imroatul Ajizah
NIM	:	F02319052
Fakultas/Jurusan	:	Pascasarjana / Pendidikan Agama Islam
E-mail address	:	Imroatul.ajizah1509@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Sekripsi ■ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KITAB AL-GHOYAH WAT-TAQRIB BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN FIQIH KELAS XI SMA KHADIJAH SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Juli 2020

Penulis

Imroatul Ajizah

ABSTRAK

Imroatul Ajizah. "Pengembangan Bahan Ajar Kitab Al-Ghoyah wat-Taqrib Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI SMA Khadijah Surabaya" Tesis, Program Pascasarjana, Jurusan Pendidikan Islam, Prodi Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain pengembangan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital pada pembelajaran fiqih kelas XI di SMA Khadijah Surabaya serta menghasilkan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital yang efektif dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran fiqih kelas XI di SMA Khadijah Surabaya.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian R&D dan mengacu pada model pengembangan Borg & Gall. Penelitian berlokasi di SMA Khadijah Surabaya dengan subyek penelitian untuk uji coba produk sebanyak 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis item pernyataan, rumus *N-gain score*, dan analisis data Miles & Huberman.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan bahan ajar kitab fiqih al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital dalam bentuk web yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai referensi dalam mempelajari mata pelajaran fiqih. Dalam penelitian pengambangan ini juga menunjukkan bahwa bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital efektif meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas XI di SMA Khadijah Surabaya, terbukti dengan nilai nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46 meningkat pada *post-test* sebesar 88 dengan nilai gain skor sebesar 76,5182 atau 76,5%.

Kata Kunci : Bahan Ajar Interaktif, Kitab Al-Ghoyah wat-Taqrib, Pemahaman Peserta Didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRACT

Imroatul Ajizah. "Teaching Materials Development of Digital-Based Ghoyah wat-Taqrib Book to Improve Students' Understanding of *Fiqh* Subjects for Grade XI of Khadijah Senior High School Surabaya" Thesis, Postgraduate Program, Department of Islamic Education, Master of Islamic Education Study Program, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya.

This study aims to produce a design of Teaching Materials Development of Digital-Based Ghoyah wat-Taqrib Book in *Fiqh* subjects and produce the interactive Digital-Based Ghoyah wat-Taqrib Book that are effective in improving students' understanding of *Fiqh* subject for Grade XI at Khadijah Senior High School Surabaya

This development research uses R&D research methods and refers to the Borg & Gall development model. The research setting is located at Khadijah Senior High School Surabaya with the research subjects for product trials as 30 students. Additionally, the data collection techniques used questionnaires, tests, and interviews. While the data analysis technique used statement item analysis, N-gain score formula, and Miles & Huberman data analysis.

The result of this development research is to produce digital-based al-ghoyah wat-taqrib book as the teaching materials in a web-based that can be used by students as a reference in studying *Fiqh* subjects. This research also shows that digital-based al-ghoyah wat-taqrib book as the teaching materials are effective in increasing students' understanding of *Fiqh* subjects for Grade XI at Khadijah Senior High School Surabaya. As evidenced by the average pre-test that revealed by 46 and it increased in the post-test by 88 with a gain value 76,5182 or 76.5%.

Keywords: Interactive Teaching Materials, Al-Ghoyah wat-Taqrib Book, Students' Understanding.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM ii

PERNYATAAN KEASLIAN iii

PERSETUJUAN PEMBIMBING iv

PENGESAHAN TIM PENGUJI v

MOTTO vi

PERSEMBAHAN vii

ABSTRAK ix

KATA PENGATAR xi

DAFTAR ISI xiii

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR GAMBAR xviii

DAFTAR LAMPIRAN xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi dan Batasan Masalah 6

C. Rumusan Masalah 7

D. Tujuan Penelitian 8

E. Kegunaan Penelitian 8

F. Penelitian Terdahulu 9

G. Sistematika Pembahasan 10

BAB II LANDASAN TEORI

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Deskripsi Teori 12
1. Bahan Ajar 12
a. Pengertian Bahan Ajar 12
b. Jenis-Jenis Bahan Ajar 13
c. Fungsi dan Manfaat bahan ajar 15
d. Prinsip-Prinsip Penyusunan bahan Ajar 17
2. Bahan Ajar Interaktif 18
a. Pengertian Bahan Ajar Interaktif 18
b. Karakteristik bahan Ajar Interaktif 21
c. Bahan Ajar Interaktif Berbasis Komputer 22
d. Sistematika Penyusunan Bahan Ajar Interaktif 23
e. Langkah-Langkah Penyusunan Bahan Ajar 25
f. Kriteria Penilaian Bahan Ajar Interaktif 28
3. Multimedia Pembelajaran 30
a. Konsep Dasar Multimedia Pembelajaran 30
b. Prinsip-Prinsip Multimedia 32
4. Pembelajaran Fiqih Kitab Al-Ghoyah wat-Taqrib 34
a. Pengertian Pembelajaran Fiqih 34
b. Tujuan Mempelajari Fiqih 36
c. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqih 37
d. Kitab Al-Ghoyah wat-Taqrib 39
5. Pemahaman Mata Pelajaran Fiqih 41
B. Kerangka Berpikir 45

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 48

B. Teknik Pengumpulan Data 53

C. Analisis Data Penelitian 56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Desain Pengembangan Bahan Ajar Kitab Al-Ghoyah Wat-Taqrib Berbasis Digital Interaktif 60

B. Hasil Uji Validasi Desain Pengembangan Bahan Ajar Kitab Al-Ghoyah Wat-Taqrib Berbasis Digital Interaktif 71

C. Revisi Desain Produk Pengembangan Bahan Ajar Kitab Al-Ghoyah Wat-Taqrib Berbasis Digital Interaktif 80

D. Hasil Uji Coba Bahan Ajar Kitab Al-Ghoyah Wat-Taqrib Berbasis Digital Interaktif 84

E. Pembahasan Hasil Pengembangan Bahan Ajar Kitab Al-Ghoyah wat-Taqrib Berbasis Digital 92

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 96

B. Saran 97

DAFTAR PUSTAKA 99

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu 9

Tabel 2.1 Sistematika Bahan Ajar Interaktif 24

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Fiqih kelas IX SMA Khadijah Surabaya 37

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument ahli media 50

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument ahli materi 51

Tabel 3.3 Interpretasi *N-gain score* 53

Tabel 3.4 Kisi-kisi tes 55

Tabel 3.5 Pedoman *skala Likert* 56

Tabel 3.6 Kriteria penilaian 57

Tabel 3.7 Kriteria penilaian bahan ajar Kitab Al-Ghoyah Wat-Taqrib Berbasis Digital 58

Tabel 3.8 Interpretasi *N-gain score* 59

Tabel 4.1 Spesifikasi Produk Bahan Ajar 60

Tabel 4.2 *storyboard* Bahan Ajar Kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital .. 62

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli materi pada aspek pendahuluan 72

Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran 72

Tabel 4.5 Hasil validasi ahli materi pada aspek substansi materi 73

Tabel 4.6 Hasil validasi ahli materi pada aspek latihan atau evaluasi 74

Tabel 4.7 Hasil rata-rata skor validasi ahli materi 74

Tabel 4.8 Hasil validasi ahli media pada aspek umum 76

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.9 Hasil validasi ahli media pada aspek tampilan media..... 76

Tabel 4.10 Hasil validasi ahli media pada aspek penggunaan media 77

Tabel 4.11 Hasil rata-rata skor validasi ahli media..... 78

Tabel 4.12 Perbandingan hasil pre-test dan post test 87

Tabel 4.13 Data statistic deskriptif 89

Tabel 4.14 Uji normalitas..... 90

Tabel 4.15 Uji t-test berkorelasi..... 90

Tabel 4.16 Hasil perhitungan N-gain score..... 91

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis Bahan Ajar 14

Gambar 2.2 Alur kerangka berpikir pengembangan bahan ajar interaktif..... 47

Gambar 4.1 Logo sekolah dan sampul taqrib 66

Gambar 4.2 Tampilan kata pengantar 67

Gambar 4.3 Tampilan Pedoman penggunaan 67

Gambar 4.4 Tampilan KI-KD pembelajaran fiqih kelas XI..... 67

Gambar 4.5 Tampilan login 67

Gambar 4.6 Tampilan daftar 68

Gambar 4.7 Menu taqrib digital 68

Gambar 4.8 Tampilan Profil Peserta Didik..... 69

Gambar 4.9 Menu materi nikah 69

Gambar 4.10 Tampilan matan taqrib digital 70

Gambar 4.11 Tampilan uji pemahaman materi..... 70

Gambar 4.12 Tampilan daftar Pustaka..... 71

Gambar 4.13 Tampilan pemberian gambar pada taqrib digital..... 80

Gambar 4.14 Tampilan pemberian contoh kasus pada taqrib digital..... 81

Gambar 4.15 Tampilan Masuk atau Login sebelum dan setelah revisi 81

Gambar 4.16 Tampilan Daftar atau Sign up sebelum dan setelah revisi 81

Gambar 4.17 Tampilan Menu profil sebelum dan setelah revisi 82

Gambar 4.18 Tampilan Fitur Audio setelah revisi..... 82

Gambar 4.19 Tampilan Menu Daftar Pustaka sebelum dan setelah revisi 83

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.4 Tampilan KI dan KD sebelum dan setelah revisi..... 83

Gambar 4.20 Diagram Perbandingan Rata-Rata Nilai Pre-test dan Post-Test Kelas Eksperimen..... 85

Gambar 4.21 Diagram Perbandingan Rata-rata Nilai Pre-test dan Post-Test Kelas Kontrol 85

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Penelitian Terdahulu.....102

Lampiran 2 Instrumen Angket Penilaian Ahli Materi.....103

Lampiran 3 Instrumen Angket Penilaian Ahli Media.....105

Lampiran 4 Kisi-Kisi Pre-Test dan Post-Test.....107

Lampiran 5 Instrumen Angket Analisis Kevalidan Butir Soal 109

Lampiran 6 Angket Kevalidan Soal Tes 112

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli materi 1 114

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Materi 2.....116

Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media 1 118

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media 2 120

Lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian SMA Khadijah Surabaya 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan banyak dampak pada perubahan paradigma pembelajaran dunia pendidikan. Menurut UNESCO dalam situs webnya yang dikutip oleh Ahmar dan Rahman menyatakan bahwa teknologi dan komunikasi berdampak pada kebebasan akses pendidikan, penyampaian pembelajaran yang berkualitas, kesetaraan pendidikan, dan pengembangan professional guru dan manajemen pendidikan yang lebih efisien dalam hal tata kelola administrasinya.[1] Ini menunjukkan bahwa teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di masa pandemi saat ini.

Di masa pandemi ini, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar pelaksanaan pembelajaran di sekolah ditiadakan untuk sementara waktu. Kemendikbud, dalam Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Direktorat Pendidikan Tinggi No. 1 Tahun 2020, mengintruksikan agar sekolah menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh sehingga peserta didik belajar dari rumah masing-masing[2]. Hal tersebut

[1] Ansari S. Ahmar and Abdul Rahman, "Development of Teaching Material Using an Android," *Global Journal of Engineering Education* 19, no. 1 (2017): 72–76.
[2] Oktafia Ika Handarini and Siti Sri Wulandari, "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 3 (2020): 496–503.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan pemerintah untuk menghindari kerumunan massa dan meminimalisir penyebaran Covid-19. Kebijakan tersebut mengakibatkan pengguna internet di Indonesia naik menjadi 40%.[3] Data tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dan penerapan pembelajaran dalam jaringan (daring) banyak dipilih masyarakat karena dinilai menjadi langkah yang tepat dalam melangsungkan proses pembelajaran di tengah pandemi.

Hakikatnya, proses pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara pemberi pesan dan penerima pesan.[4] Pesan tersebut yang nantinya akan ditangkap oleh peserta didik sebagai suatu pengetahuan atau keterampilan. Namun pembelajaran daring yang dilakukan di masa pandemi ini kerap kali menuai masalah. Jaringan internet yang mendadak tidak stabil atau server yang tiba-tiba down disinyalir menjadi penghambat proses pembelajaran daring.[5] Hal ini mengakibatkan penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik berjalan kurang maksimal.

Pandemi memberikan tantangan bagi dunia pendidikan untuk tetap memberikan pembelajaran kepada peserta didik di tengah situasi seperti ini. Pendidik harus tetap memberikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien. Berbagai kebijakan terkait pendidikan dikeluarkan baik oleh

---

[3] Tim Kominfo, "Penggunaan Internet Naik 40% Saat Bekerja Dan Belajar Dari Rumah," *Kementerian Komunikasi Dan Informasi Republik Indonesia*, last modified 2020, accessed February 11, 2021, https://www.kominfo.go.id/content/detail/25881/penggunaan-internet-naik-40-saat-bekerja-dan-belajar-dari-rumah/0/berita_satker.

[4] Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010), 1.

[5] widya Sari, Andi Muhammad Rifki, And Mila Karmila, "Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid 19," *Jurnal Mappesona* 2, no. 2 (2020): 12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemerintah maupun sekolah masing-masing. Salah satu kebijakan tersebut adalah adanya penyederhanaan kurikulum di masa pandemi. Kurikulum tersebut merupakan kurikulum darurat yang hanya fokus pada materi inti yang dianggap menjadi pondasi ke jenjang kompetensi berikutnya.[6]

Selain itu, banyak sekali kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun oleh peserta didik dalam proses pembelajaran daring. Di antara kendala-kendala tersebut antara lain terkait motivasi belajar, umpan balik, serta kurangnya pengalaman dan kebiasaan peserta didik. Selain itu, perubahan pembelajaran konvensional kepada pembelajaran daring turut mempengaruhi daya serap peserta didik.[7]

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan kepada guru mata pelajaran fiqih, kendala pembelajaran daring selama masa pandemi juga terjadi pada pembelajaran fiqih kitab al-ghoyah wa at-taqrib kelas XI di SMA Khadijah Surabaya. Peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran daring, peserta didik kurang antusias dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton sehingga mengakibatkan peserta didik pasif dan kurang memahami materi pembelajaran.

Selain itu, kebijakan terkait penyederhanaan kurikulum yang berimbas pada pemangkasan jam pelajaran menyebabkan berkurangnya

---

[6] PG Dikdas, "Kemendikbud Sederhanakan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Selama Masa Pandemi," *Kemdikbud*, last modified 2020, accessed March 2, 2021, http://pgdikdas.kemdikbud.go.id/read-news/kemendikbud-sederhanakan-kurikulum-pada-satuan-pendidikan-selama-masa-pandemi.

[7] Luh Devi Herliandry et al., "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19," *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2020): 65–70.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

waktu guru dalam menyampaikan materi fiqih yang ada pada kitab al-ghoyah wa at-taqrib. Padahal untuk mempelajari materi kitab tersebut membutuhkan banyak waktu. Hal ini karena kitab tersebut memiliki banyak bab penting yang harus disampaikan oleh guru.

Peneliti juga menemukan bahwa dalam proses pembelajaran fiqih kitab al-ghoyah wa at-taqrib di SMA Khadijah Surabaya, peserta didik mendapatkan kesulitan dalam belajar dan kurang memahami materi. Pasalnya, selama masa pandemi ada kegiatan pembelajaran yang hilang jika dibandingkan dengan sebelum pandemi. Kegiatan pembelajaran yang hilang tersebut adalah kegiatan membacakan kitab taqrib dan artinya kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan bahan ajar berbasis digital yang membantu proses pembelajaran. Padahal dengan bahan ajar berbasis digital, peserta didik mendapat kemudahan untuk mengakses materi ajar di mana pun dan kapan pun mereka berada. Hal ini dapat mendorong kemandirian belajar peserta didik serta dapat meningkatkan pemahaman konsep mereka pada pembelajaran fiqih.

Terkait pemaparan masalah-masalah di atas, sekolah dan guru perlu menciptakan sebuah inovasi pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam belajar meskipun mereka belajar dari rumah. Salah satu komponen pendidikan yang perlu mendapatkan inovasi tersebut adalah bahan ajar. Bahan ajar merupakan salah satu penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Di antara tujuan penyediaan bahan ajar adalah untuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempermudah proses pembelajaran.[8] Guru harus kreatif dan inovatif dalam menyusun bahan ajar agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Terutama pada kondisi seperti ini, guru perlu mengembangkan sebuah bahan ajar yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk belajar dari rumah dengan optimal. Dengan begitu, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu alternatif pengembangan bahan ajar di tengah pandemi adalah dengan memanfaatkan platform digital yang bersifat interaktif. Yang dimaksud dengan interaktif adalah adanya komunikasi antara peserta didik dengan media yang mereka gunakan.[9] Bahan ajar yang interaktif memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik sehingga hal tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Gde Putu Arya Oka menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.[10] Penelitian lain juga menyatakan bahwa bahan ajar interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi serta berdampak pada psikologis peserta didik.[11] Selain itu,

---

[8] Ighfir Taufiqy, Sulthoni Sulthoni, and Dedi Kuswandi, "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berlandaskan Model Guided-Project Based Learning," *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1, no. 4 (2016): 705–711.

[9] Nina Wardatunnisa, Ratnaningsih, and Sri Sudaryati, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 1, no. 1 (2017): 46–56, http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrpms/article/view/3017/2185.

[10] Gde Putu Arya Oka, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Component Display Theory (Cdt) Pada Mata Kuliah Multimedia Jurusan Teknologi Pendidikan Fip Undiksha, the Development of Interactive Courseware Component Display Theory (Cdt)-Based on the Subject of Multimedia A" 1, no. 1 (2017).

[11] A. Supardi, "Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar," *Jurnal Pendas* 1, no. 2 (2014): 167-167.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian yang dilakukan oleh Rahma juga menyimpulkan bahwa bahan ajar interaktif dapat meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.[12]

Berdasarkan pemaparan di atas, maka guru atau pihak terkait perlu melakukan pengembangan bahan ajar pada pembelajaran fiqih, terutama yang menggunakan kitab kuning sebagai sumber belajar utamanya. Oleh karena itu, tesis ini akan mengkaji terkait pengembangan bahan ajar berupa kitab fiqih digital dengan desain yang interaktif. Penelitian dan pengembangan tersebut menarik untuk dikaji mengingat situasi serta kondisi yang mengharuskan guru dan peserta didik melakukan pembelajaran jarak jauh dengan berbagai kendala yang sedang mereka hadapi di tengah pandemi.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan di atas, maka teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran fiqih menggunakan kitab Al-ghoyah wa Taqrib di SMA Khadijah Surabaya cenderung rendah. Hal ini mengakibatkan peserta didik pasif dan kurang memahami materi pembelajaran.
2. Guru kurang maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran fiqih selama masa pandemi dikarenakan waktu yang sedikit tetapi materi yang harus disampaikan guru terlalu banyak.

[12] Ari Isnaini Rahmah, Sudiyanto, and Dini Octoria, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi," *Tata Arta* 2, no. 1 (2016): 73.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Kurangnya penggunaan bahan ajar berbasis digital yang membantu proses pembelajaran di masa pandemi. Padahal dengan bahan ajar berbasis digital, peserta didik mendapat kemudahan untuk mengakses materi ajar di mana pun dan kapan pun mereka berada. Hal ini dapat mendorong kemandirian belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman konsep mereka pada pembelajaran fiqih di masa pandemi.

Dari beberapa identifikasi masalah yang telah peneliti sebutkan di atas, maka peneliti hanya akan fokus pada masalah kurangnya penggunaan bahan ajar berbasis digital di masa pandemi. Bahan ajar yang akan peneliti kembangkan bersifat interaktif sehingga diharapkan produk ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran fiqih di masa pandemi.

Selain itu, bahan ajar interaktif pada penelitian pengembangan ini hanya peneliti buat untuk materi nikah yang ada pada kitab al-ghoyah wa at-taqrib dan akan diuji cobakan pada kelas XI SMA Khadijah Surabaya.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain pengembangan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif pada pembelajaran fiqih kelas XI SMA Khadijah Surabaya di masa pandemi?
2. Bagaimana efektivitas bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif dalam meningkatkan pemahaman mata pelajaran fiqih kelas XI SMA Khadijah Surabaya di masa pandemi?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk memahami desain pengembangan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif pada pembelajaran fiqih kelas XI SMA Khadijah Surabaya di masa pandemi.
2. Untuk mengetahui efektivitas bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif dalam meningkatkan pemahaman mata pelajaran fiqih kelas XI SMA Khadijah Surabaya di masa pandemi.

E. Kegunaan Penelitian

1. Teoritis

   Secara teoritis, hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi pada teori pengembangan bahan ajar interaktif dalam mata pelajaran fiqih kitab al-ghoyah wa at-taqrib.

2. Praktis

   Sedangkan secara praktis, kegunaan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih, antara lain:

   a. Menjadi model pengembangan bahan ajar di lingkungan sekolah yang menggunakan kitab salaf sebagai buku ajarnya.
   b. Memberikan pertimbangan guru dalam memilih bahan ajar yang dapat memudahkan peserta didik ketika belajar dari rumah masing-masing
   c. Memberikan alternatif sumber ajar bagi peserta didik untuk bisa belajar secara mandiri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Penelitian Terdahulu

Telah banyak penelitian yang membahas tentang pengembangan bahan ajar interaktif, baik pada artikel jurnal maupun pada penelitian tesis dan disertasi. Hal ini dikarenakan bahan ajar interaktif dinilai lebih menarik dan sesuai karakteristik peserta didik saat ini. Akan tetapi tidak banyak penelitian yang membahas pengembangan bahan ajar kitab salaf menjadi sebuah bahan ajar interaktif.

Adapaun beberapa penelitian terdahulu yang membahas pengembangan bahan ajar interaktif antara lain:

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu

No.	Nama Penulis	Tahun	Judul	Hasil
1.	Nur Hairunnisa	2017	*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SMA Kelas X*	Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar interaktif yang dikemas melalui CD. Produk bahan ajar interaktif tersebut dinilai efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan subjek uji coba.[13]
2.	Henry Januar Saputra, Nur Isti Faizah	2017	*Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*	Penelitian ini menghasilkan sebuah bahan ajar yang layak digunakan sebagai bahan ajar SD kelas IV untuk menumbuhkan karakter peduli lingkungan siswa SD berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, respon siswa,

[13] Nurhairunnisah, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sma Kelas X," *Tesis* (Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 150.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				dan observasi oleh peneliti. Namun penelitian ini belum menguji keefektifan bahan ajar tersebut.[14]
3.	Ighfir Rijal Taufiqy, Sulthoni, Dedi Kuswandi	2016	*Pengembangan Bahan Ajar Digital Berlandaskan Model Guided-Project Based Learning*	Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar digital Teknik Pengambilan Gambar Bergerak berlandaskan Model Guided-Project Based Learning. Produk tersebut berhasil menigkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran dengan hasil rata-rata kelas 81,77 pada pencapai *postest.*[15]
4.	Maya Eka Armita Mu'asholi	2019	*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTsN 3 Banyuwangi*	Penelitian ini menghasilkan sebuah produk bahan ajar interaktif yang dikemas dalam bentuk CD. Bahan ajar tersebut dinilai valid dan layak digunakan oleh guru pada pembelajaran fiqih setalah dilakukan uji kualifikasi.[16]

G. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pada penulisan tesis ini antara lain sebagai berikut:

Bab pertama, yaitu pendahuluan. Pada bab pendahuluan terdiri dari latar belakang, identifikasi dan masalah, rumusan masalah, tujuan

[14] Nur Isti Faizah, "Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Profesi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2018): 57.
[15] Taufiqy, Sulthoni, and Kuswandi, "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berlandaskan Model Guided-Project Based Learning."
[16] Maya Eka Armita Mu'asholi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Fikih Di MTSN 3 Banyuwangi" (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019), http://digilib.uinsby.ac.id/32919/.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian, kegunaan penelitian, kerangka teoritik, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, yaitu landasan teori. Pada bab kedua ini berisi kajian kepustakaan tekait bahan ajar interaktif, kitab fiqih al-ghoyah wa taqrib, teori belajar kognitivisme dan kontruktivisme, dan teori-teori lain yang mendukung penelitian.

Bab tiga, yaitu metode penelitian. Pada bab tiga berisi tentang prosedur penelitian yang akan peneliti lakukan, mulai dari memilih jenis penelitian, teknik pengumpulan data, subjek dan objek penelitian, dan analisis data.

Bab empat, yaitu hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab empat berisi hasil uji coba produk pertama dan kedua, hasil penyempurnaan produk, dan pembahasan produk.

Bab lima, yaitu kesimpulan dan saran penggunaannya. Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pemelajaran.[17] National Center for Vocational Education Research Ltd mendefinisikan bahan ajar sebagai segala bentuk bahan yang dapat membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran.[18] Bahan ajar merupakan segala bahan materi pembelajaran yang hendak dipelajari oleh peserta didik, baik mencakup aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.[19]

Pannen mengemukakan bahwa bahan ajar adalah suatu bahan materi yang tersusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dan murid dalam pembelajaran.[20] Bahan ajar juga diartikan sebagai seperangkat materi yang mengacu pada suatu kurikulum dalam rangka mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya.[21]

---

[17] Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2014), 20.
[18] Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (Jakarta: Kencana, 2016), 238.
[19] Diana Tofan Fatchana, "Urgensi Bahan Ajar Berbasis Multimedia" 4, no. September (2017): 239–251.
[20] Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, 238.
[21] Nurdyansyah and Nahdliyah Mutala'liah, "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 41, no. 20 (2015): 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah bahan atau materi yang tersusun secara sistematis yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran, yang menampilkan sosok utuh dari suatu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik, baik aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Guru perlu merumuskan bahan ajar yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang baik dan efektif. Hal ini karena bahan ajar turut mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar.[22]

Beberapa kriteria ideal bahan ajar bagi peserta didik antara lain:[23]

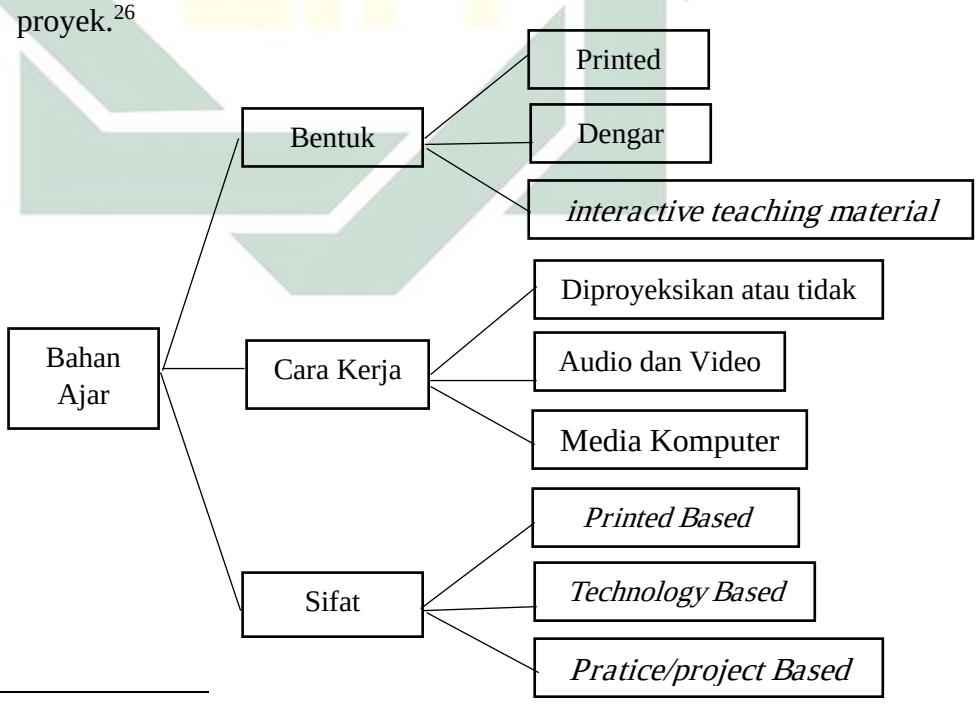
1) Konten atau isi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik
2) Mudah dipahami peserta didik
3) Menarik bagi peserta didik
4) Sistematis sehingga peserta didik mudah untuk mempelajari bahan ajar tersebut
5) Penggunaan gaya bahasa dan kosakata yang jelas dan mudah dipahami peserta didik

b. Jenis-Jenis Bahan Ajar

[22] Weny Wijayanti, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks Yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA," *Seloka* 4, no. 2 (2015), 95.
[23] Muhammad Yaumi, *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013* (Jakarta: Kencana, 2016), 285.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Djaramah, berdasarkan bentuknya bahan ajar dibedakan menjadi tiga, yaitu 1) bahan ajar cetak, seperti *handout*, modul, LKS, *wallcart*, foto, atau gambar; 2) bahan ajar dengar, seperti kaset, radio, dan compact disk audio; dan 3) bahan ajar pandang dengar (*interactive teaching material*), seperti audio, gambar, animasi, dan video.[24] Sedangkan jika dilihat dari cara kerjanya, bahan ajar dibedakan menjadi tiga, antara lain bahan ajar yang diproyeksikan atau tidak, bahan ajar audio dan video, dan bahan ajar media komputer.[25] Lebih lanjut, Djaramah menguraikan bahwa jenis bahan ajar jika dilihat berdasarkan sifatnya terbagi menjadi tiga, yaitu bahan ajar berbasis cetak, bahan ajar berbasis teknologi, dan bahan ajar yang digunakan untuk praktik atau proyek.[26]



[24] Abdurrahman, *Guru Sains Sebagai Inovator : Merancang Pembelajaran Sains Inovatif Berbasis Riset* (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), 89.
[25] Ibid., 90.
[26] Ibid., 91.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.1 Jenis Bahan Ajar

Sedangkan menurut Mudlofir, jenis-jenis bahan ajar adalah sebagai berikut:[27]

1) Bahan ajar cetak, seperti buku, modul, handout, LKS, dan brosur.
2) Bahan ajar audio, seperti radio, CD audio, dan kaset.
3) Bahan ajar visual, seperti foto, gambar, dan model atau maket.
4) Bahan ajar audio visual, seperti film dan video.
5) Bahan ajar multimedia, seperti Computer based, CD Interaktif.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa jenis bahan ajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu bahan ajar cetak dan bahan ajar non cetak. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan sebuah produk bahan ajar non cetak berbasis digital atau multimedia interaktif yang disebut dengan bahan ajar interaktif.

c. Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar

Bahan ajar memiliki beberapa fungsi dalam proses pembelajaran. Adapun fungsi-fungsi tersebut antara lain:[28]

[27] Ali Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), 140.
[28] Nurdyansyah and Mutala'liah, "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.", 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Pedoman bagi guru. Dengan adanya bahan ajar, guru memiliki pedoman untuk mengarahkan proses pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya.
2) Pedoman bagi peserta didik. Dengan adanya bahan ajar, peserta didik dapat terbantu dalam mengikuti semua aktivitas pembelajaran sesuai kompetensi yang harus mereka kuasai.
3) Sebagai alat evaluasi
4) Perlengkapan mencapai tujuan pembelajaran
5) Untuk menciptakan lingkungan yang kondusif

Adapun manfaat dari penyusunan bahan ajar antara lain:[29]

1) Manfaat bagi guru
   a) Bahan ajar dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran
   b) Bahan ajar dapat menjadi nilai karya bagi guru untuk menambah angka kredit pendidik dalam kenaikan pangkat
   c) Bahan ajar dapat memberikan penghasilan pada guru jika karya bahan ajarnya diterbitkan
2) Manfaat bagi peserta didik
   a) Bahan ajar dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan bimbingan guru

[29] Abdurrahman, *Guru Sains Sebagai Inovator : Merancang Pembelajaran Sains Inovatif Berbasis Riset* (Yogyakarta: Media Akademi, 2015), 85.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b) Bahan ajar memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk mempelajari setiap kompetensi yang harus mereka kuasai

c) Bahan ajar membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik

d. Prinsip-Prinsip Penyusunan Bahan Ajar

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam Menyusun bahan ajar. Adapun prinsip-prinsip tersebut antara lain:[30]

1) Prinsip relevansi. Bahan ajar harus sesuai dan memiliki keterkaitan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.

2) Prinsip konsistensi. Maksud dari prinsip ini adalah apabila kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik berjumlah tiga, maka bahan ajar yang digunakan juga harus berjumlah tiga macam. Bahan ajar tidak boleh melebihi kompetensi dasar yang telah ditetapkan sebelumnya.

3) Prinsip kecukupan. Maksudnya adalah suatu bahan ajar harus memadai untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar hendaknya tidak terlalu banyak dan juga tidak terlalu sedikit, tetapi cukup untuk memudahkan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang harus mereka kuasai.

[30] Fitri Erning Kurniawati, "Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Penelitian* 9, no. 2 (2015): 375.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain itu, Mudlofir juga berpendapat bahwa prinsip-prinsip dalam Menyusun bahan ajar antara lain:[31]

1) Bahan ajar mampu mendorong minat baca peserta didik
2) Bahan ajar dirancang untuk peserta didik
3) Bahan ajar mampu menjelaskan tujuan intruksional
4) Bahan ajar disusun berdasarkan pola belajar yang fleksibel
5) Struktur bahan ajar berdasar pada kebutuhan peserta didik dan kompetensi yang hendak dicapai
6) Bahan ajar memberikan peluang peserta didik untuk berlatih
7) Bahan ajar mampu mengakomodasi kesulitan belajar peserta didik
8) Bahan ajar memberikan rangkuman terhadap materi yang sedang diajarkan oleh guru
9) Bahan ajar mengandung gaya kepenulisan yang komunikatif dan semi formal
10) Terdapat panduan mempelajari bahan ajar
11) Bahan ajar mengandung mekanisme yang dapat memancing umpan balik peserta didik

[31] Ali Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), 130.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bahan Ajar Interaktif

a. Pengertian bahan ajar interaktif

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, arti kata interaktif memiliki sifat saling melakukan aksi atau antar hubungan atau saling aktif. Maksud dari kata interaktif adalah saling mempengaruhi, artinya ada komunikasi dua arah antara pengguna dan media.[32] Dengan begitu, bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang bersifat aktif. Artinya, bahan ajar tersebut dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas.[33]

Bahan ajar interaktif merupakan sebuah bahan ajar yang menggabungkan beberapa unsur media, seperti video, grafik, teks, atau audio yang bersifat interaktif.[34] Percival dan Ellington berpendapat bahwa bahan ajar interaktif adalah sumber belajar mengajar yang terpadu. Sedangkan menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* dalam Abdul Majid, bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang terdiri dari dua atau lebih media yang didesain dapat dimanipulasi oleh penggunanya untuk melakukan suatu perintah.[35]

---

[32] Nurhairunnisah, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sma Kelas X," *Tesis* (Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).
[33] Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, 539.
[34] Nina Wardatunnisa, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 1, no. 1 (2017).
[35] Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, 539.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari beberapa pengertian di atas dapat kita pahami bahwa bahan ajar interaktif adalah bahan ajar yang menkombinasikan dua atau lebih media yang bersifat aktif dan dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan aktivitas. Penggunaan bahan ajar interaktif yang tepat dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.[36] Dengan begitu, penting bagi guru untuk memanfaatkan bahan ajar interaktif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, terutama di tengah pandemic saat ini.

Pada penelitian ini, interaktivitas yang dimaksud peneliti adalah hubungan atau komunikasi antara peserta didik dengan bahan ajar. Bahan ajar interaktif yang peneliti kembangkan dapat dikontrol secara mandiri oleh peserta didik, baik navigasi maupun materinya. Peserta didik dapat dengan bebas berpindah dari satu halaman ke halaman lain sesuai kebutuhan serta dapat memutar atau menjeda audio maupun video yang tersedia pada bahan ajar. Dengan begitu, aktivitas guru nantinya lebih kepada pembimbing dari pada penyaji utama.

Beberapa komponen bahan ajar interaktif yang perlu diperhatikan antara lain petunjuk belajar, kompetensi yang ingin

[36] Ika Fidaraeni Luthfiana Putry, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Presentasi Interaktif Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Untuk Mendukung Pembelajaran Akuntansi Sma Negeri 1 Gresik," *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 5, no. 2 (2017): 1–6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dicapai, latihan-latihan, informasi pendukung, lembar kerja, penilaian, dan evaluasi.[37]

b. Karakteristik Bahan Ajar Interaktif

Adapun karakteristik bahan ajar interaktif antara lain:[38]

a. Belajar mandiri, yaitu belajar yang diorganisir oleh peserta didik sendiri
b. Bersifat lengkap, yaitu penyajian materi menyeluruh dan tuntas sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar
c. Berdiri sendiri, yaitu tidak bergantung dengan bahan ajar atau media lainnya
d. Adatif, artinya dapat disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi serta dapat diaplikasikan ke berbagai perangkat keras
e. Mudah digunakan, artinya bahan ajar mudah jelas, menggunakan bahasa yang sederhana, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Sedangkan menurut Munir sebagaimana yang dikutip oleh Prastowo menjelaskan bahwa karakteristik bahan ajar multimedia interaktif ada tiga, yaitu 1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen seperti menggabungkan unsur audio dan video; 2)

[37] Wenny Wijayanti and Ida Zulaeha, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks," *Seloka: jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia* 4, no. 2 (2015): 98.
[38] Irwandani Irwandani et al., "Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio'13: Pengembangan Pada Materi Gerak Melingkar Kelas X," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 6, no. 2 (2017): 221.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bersifat interaktif, yaitu dapat mengakomodasi respon pengguna; dan 3) bersifat mandiri, yaitu dapat memberikan kemudahan kepada pengguna tanpa bimbingan orang lain.[39]

c. Bahan Ajar Interaktif Berbasis Komputer

Salah satu komponen penting dalam bahan ajar interaktif adalah perangkat komputer. Oleh karena itu, bahan ajar interaktif disebut juga bahan ajar berbasis komputer.[40] Munadi mengatakan bahwa komputer masuk pada kategori multimedia. Hal ini dikarenakan komputer mampu menampilkan teks nonlinear, nonsekuensial, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan bersifat interaktif. Dengan kemampuan komputer tersebut, pengguna dapat dengan leluasa memilih, menyintesis, dan mengkolaborasi pengetahuan yang ingin diketahuinya.[41]

Bahan ajar interaktif berbasis komputer mampu melibatkan berbagai indera peserta didik, seperti mata (visual), telinga (auditori), dan tangan (kinetic). Dengan pelibatan berbagai indera ini, peserta didik dapat dengan mudah memahami informasi atau pesan pembelajaran.[42] Selain itu, pelibatan berbagai indera juga dapat merangsang fungsi psikologis peserta didik, seperti fungsi kognitif, afektif, sensorik-motorik, dan konatif-dinamik.[43]

---

[39] Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2019), 143.
[40] Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, 540.
[41] Ibid., 541.
[42] Ibid., 540
[43] Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), 149.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Anderson mengatakan bahwa komputer memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan individu, menyimpan dan memproses informasi dalam jumlah besar, serta berkolabrasi dengan media lain untuk menampilkan stimulasi audio visual. Selain itu, komputer mampu menyajikan materi pembelajaran yang dapat diatur sendiri oleh peserta didik sesuai dengan kecepatan penguasaan materi masing-masing peserta didik. Kemampuan ini menjadikan komputer sangat cocok digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara individual.[44]

d. Sistematika Penyusunan Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar interaktif yang peneliti kemas dalam bentuk digital atau elektronik harus memenuhi sistematika penyusunan bahan ajar. Kerangka dasar dalam menyusun bahan ajar antara lain halaman sampul, kata pengantar, daftar isi, glosarium, pendahuluan, pembelajaran, penilaian, dan penutup.[45] Adapun cakupan bahan ajar menurut Mudlofir antara lain judul, SK, KD, Indikator, petunjuk belajar, tujuan yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja, penilaian.[46] Sedangkan menurut Scott sebagaimana yang dikutip oleh Lubis menjelaskan bahwa bahan ajar

[44] Ronald H. Anderson, *Pemilihan Dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*, Terj. Yusuf Hadi Miarso (Jakarta: Rajawali, 1987), 195.
[45] Susilowati Susilowati, "Pengembangan Bahan Ajar IPA Terintegrasi Nilai Islam Untuk Meningkatkan Sikap Dan Prestasi Belajar IPA Siswa," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 3, no. 1 (2017): 80.
[46] Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam*., 140.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terdiri dari cover, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, identitas mata pelajaran, dan sinopsis.[47]

Beberapa kerangka dasar atau cakupan bahan ajar di atas peneliti gunakan dan susun menjadi sistematika bahan ajar interaktif yang peneliti gunakan dalam pengembangan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif pembelajaran fiqih. Adapun sistematika bahan ajar interaktif pada penelitian ini antara lain:

Tabel 2.1 Sistematika Bahan Ajar Interaktif

No.	Komponen	Sub Komponen
1.	Halaman Depan	Cover
		Kata Pengantar
		KI dan KD
		Pedoman Penggunaan Bahan Ajar
2.	Masuk	Username
		Password
3.	Daftar	Email
		Username
		Password
4.	Profil	Upload Foto
		Nama Lengkap
		Sekolah
		Kelas
		No. HP
5.	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran

[47] Maulana Arafat Lubis, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKN Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan," *Jurnal Tarbiyah* 25, no. 2 (2018): 162.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Matan Al-ghoyah wa at-taqrib dan arti perkalimat
		Arti perkata
		Uraian Materi
6.	Latihan Soal	Latihan Soal
7.	Daftar pustaka	Daftar pustaka
8.	Keluar Taqrib	Keluar Taqrib

e. Langkah-Langkah Penyusunan Bahan Ajar

Langkah-langkah dalam merancang pengembangan bahan ajar sebagai berikut:[48]

1) Mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar

Langkah awal yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan bahan ajar adalah dengan mengenali standar kompetensi dan kompetensi dasar dari suatu mata pelajaran tertentu. Hal tersebut penting dilakukan guru untuk menganalisis kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai kompetensi tamatan yang telah ditentukan sebelumnya.

2) Analisis pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar

Analisis pembelajaran disebut juga sebagai analisis instruksional, yaitu analisis yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih spesifik terkait kompetensi-kompetensi yang merupakan bagian dari kompetensi dasar. Sehingga akan diketahui gambaran struktur kompetensi dari awal sampai akhir.

[48] Mudlofir, *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam*, 143.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Struktur kompetensi tersebut nantinya akan dikuasai oleh peserta didik secara bertahap hingga mencapai kompetensi dasar.

3) Merumuskan hasil pembelajaran

Setelah menganalisis pembelajaran, langkah selanjutnya adalah merumuskan hasil pembelajaran. Suatu kompetensi dasar dimungkinkan memiliki beberapa rumusan hasil pembelajaran yang mencerminkan berbagai kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.

4) Menentukan dan menyusun strategi pembelajaran

Dalam menyusun strategi pembelajaran perlu memperhatikan lima komponen, yaitu kegiatan pra pembelajaran, peran serta peserta didik, penyajian informasi, pengetesan, dan tindak lanjut.

5) Pengembangan bahan

Setelah mengidentifikasi kompetensi dasar, menganalisis pembelajaran, merumuskan hasil pembelajaran, dan menyusun strategi pembelajaran, maka langkah selanjutnya adalah mengembangkan bahan ajar yang sesuai untuk mencapai hasil pembelajaran yang ingin dicapai. Pada langkah ini, guru perlu menyeleksi berbagai sumber belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun tahap dalam mendesain bahan ajar interaktif antara lain:[49]

1) Desain berbasis kertas

Pada tahap ini, peneliti menyusun *storyboard* dengan cara mengumpulkan bahan-bahan yang digunakan untuk membuat bahan ajar yang meliputi:

a) Materi nikah yang ada pada kitab al-ghoyah wa at-taqrib
b) Referensi pendukung, seperti syarah kitab al-ghoyah wa at-taqrib

2) Desain berbasis komputer

Setelah mendesain produk bahan ajar pada *storyboard*, langkah selanjutnya adalah menuangkannya ke dalam bentuk desain berbasis komputer. Adapun program yang peneliti gunakan untuk mendesain bahan ajar interaktif adalah website.

Beberapa cara yang dapat dilakukan dalam menyusun bahan ajar interaktif menurut Diknas antara lain:[50]

1) Memiliki pengetahuan pendukung yang memadai terkait pengoperasian komputer, kamera video, dan kamera foto.
2) Menyajikan bahan ajar dalam bentuk *Compact Disk* (CD)
3) Menurunkan judul dari kompetensi dasar atau materi pokok

[49] Malalina Malalina and Nila Kesumawati, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Komputer Pokok Bahasan Lingkaran Untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2013): 63.
[50] Wijayanti and Zulaeha, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks.", 97.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Menjelaskan informasi pendukung secara jelas dan menarik, baik berupa gambar maupun tulisan
5) Menuliskan tugas-tugas dalam program interaktif
6) Menuliskan petunjuk pembelajaran
7) Melakukan penilaian terhadap hasil dari tugas yang diberikan melalui komputer
8) Menggunakan berbagai sumber yang digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran, seperti buku, internet, atau jurnal hasil penelitian.

f. Kriteria Penilaian Bahan Ajar Interaktif

Penilaian bahan ajar interaktif tidak terlepas dari kriteria penilaian multimedia. Hal ini dikarenakan menurut *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia*, bahan ajar interaktif merupakan multimedia interaktif karena menggabungkan beberapa unsur media seperti audio, video, gambar, dan lain-lain.[51] Sehingga dalam menilai kualitas bahan ajar interaktif perlu juga memperhatikan aspek-aspek penilaian multimedia. Dengan begitu, penilaian bahan ajar interaktif tidak hanya berfokus pada penilaian materi ajarnya saja, tetapi juga berfokus pada penilaian multimedianya.

[51] Abdul Majid, *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 181.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun kriteria penilaian bahan ajar interaktif pada aspek materi ajarnya antara lain penggunaan bahasa yang jelas, kesesuaian materi dengan kurikulum, materi akurat dan terbaru, membangkitkan motivasi peserta didik, keterlibatan peserta didik di dalamnya, teruji efektivitasnya, dan terdapat pedoman penggunaannya. Sedangkan kriteria penilaian bahan ajar interaktif pada aspek multimedia antara lain aspek tampilan media, aspek kepraktisan penggunaan, aspek isi atau materi, aspek pemograman, dan aspek kemanfaatan media.[52]

Alessi & Trollip juga mengemukakan pendapat terkait kriteria penilaian multimedia sebagaimana yang dikutip oleh Nurhairunnisa. Adapaun kriteria tersebut antara lain:[53]

1) *Subject matter* yaitu berkaitan dengan isi atau pokok bahasan, seperti: (a) keluasan/kedalaman materi, (b) urutan materi, (c) kejelasan bahasa yang digunakan, (d) kesesuaian materi dengan tujuan belajar, (e) glossary atau penjelasan mengenai istilah-istilah tertentu
2) *Auxiliary information*, merupakan informasi tambahan seperti petunjuk, bantuan, dan kesimpulan
3) *Affective considerations*, yaitu bagaimana multimedia dapat mempengaruhi sikap siswa agar termotivasi untuk belajar
4) *Interface*, yaitu berkaitan dengan tampilan teks, animasi, gambar, dan video.
5) *Navigation*, yaitu penggunaannya dapat berpindah-pindah halaman sesuai dengan keinginan pengguna. Suatu tombol navigasi yang baik, apabila konsisten tempat dan bentuknya.

---

[52] Andrizal and Ahmad Arif, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang," *INVOTEK: Jurnal Inovasi, Vokasional dan Teknologi* 17, no. 2 (2017): 4.

[53] Nurhairunnisah, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sma Kelas X.", 52.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) *Pedagogy*, berkaitan dengan pembelajaran seperti kesesuaian metode yang digunakan, interaktivitas siswa, tingkat kesulitan materi, kontrol pengguna, serta pengukuran terhadap tingkat penguasaan materi.
7) *Invisible features*, salah satu fitur yang jarang digunakan dalam multimedia, fitur ini berkaitan dengan laporan progres pengguna.
8) *Robustness*, ketahanan produk yang meminimalkan sutu produk error ketika digunakan, baik dari segi program maupun ketika dijalan pada sistem operasi lain.

Menurut Munadi, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan untuk menilai bahan ajar interaktif. Beberapa kriteria tersebut antara lain:[54]

1) Kriteria kemudahan navigasi. Bahan ajar interaktif harus didesain sesederhana mungkin untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan bahan ajar tersebut.
2) Kriteria kemudahan kognisi. Bahan ajar interaktif harus didesain dapat memberikan pengalaman kognitif yang dibutuhkan oleh peserta didik.
3) Kriteria integrasi media. Media yang digunakan oleh bahan ajar interaktif harus mengintegrasikan beberapa aspek dan keterampilan, seperti keterampilan berbahasa, mendengarkan, menulis, membaca, dan berbicara.
4) Menarik dan artistik. Untuk menarik minat dan motivasi peserta didik, bahan ajar interaktif harus didesain menarik dan memiliki tampilan artistik.

[54] Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*., 550.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5) Fungsi secara keseluruhan. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan harus memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Sehingga setelah pembelajaran selesai, peserta didik merasa telah belajar sesuatu.

3. Multimedia Pembelajaran

a. Konsep dasar multimedia pembelajaran

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media merupakan alat penyalur informasi. Sedangkan multimedia merupakan kombinasi beberapa media seperti gambar, grafik, suara, video, dan animasi yang menjadikan pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih interaktif.[55] Hofstetter berpendapat bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat video dan animasi dengan menggabungkan link dan tool sehingga memungkinkan pemakai melakukan interaksi, navigasi, dan komunikasi.[56] Adapun menurut Gilakjani, multimedia merupakan sumber belajar yang dinamis yang dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar peserta didik.[57]

Vaughan berpendapat bahwa multimedia dapat menarik indera dan minat peserta didik. Hal ini karena dengan penggunaan multimedia, peserta didik tidak hanya mendengar tetapi juga

[55] Dwi Priyanto, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer," *Insania* 14, no. 1 (2009): 2.
[56] M. A. S. Prihantana1, I W. Santyasa2, and I W. S. Warpala, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Animasi Stop Motion Untuk Siswa SMK," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 4, no. 1 (2014): 5.
[57] Ibid., 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melihat. Semakin peserta didik melibatkan banyak indera dalam menerima dan mengolah informasi, semakin besar kesempatan informasi tersebut mereka mengerti dan pertahankan dalam ingatan. Dengan begitu, penggunaan bahan ajar interaktif dengan teknologi multimedia dapat meningkatkan motivasi, efisiensi, dan memfasilitasi peserta didik untuk belajar lebih baik.[58]

Pada awalnya, media hanya dianggap sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Namun pada perkembangannya, media lebih berfungsi sebagai sumber balajar. Hal ini sejalan dengan perubahan paradigma terkait konsep belajar mengajar itu sendiri. Ini artinya, media tidak lagi difungsikan sebagai alat penyalur pesan belaka (*content oriented*), namun lebih dari itu, yakni sebagai sumber belajar yang dapat mencapai tujuan pembelajaran (*learning resource*).[59]

b. Prinsip-prinsip multimedia

Bahan ajar interaktif ini peneliti kembangkan berdasarkan pada prinsip-prinsip multimedia. Dengan menggunakan prinsip multimedia, produk yang dihasilkan berupa bahan ajar interaktif akan efektif dan efisien bagi pengguna. Hal ini dikarenakan media merupakan alat bantu yang memudahkan guru dalam menyalurkan pesan atau materi ajar kepada peserta didik. Sebaliknya, peserta

[58] Ibid., 5.
[59] Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 112.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik juga akan mudah dalam mempelajari pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.[60]

Adapun prinsip-prinsip multimedia menurut Mayer antara lain:[61]

a. Prinsip keterdekatan ruang. Penyajian kata-kata dan gambar yang saling berdekatan akan dapat membuat peserta didik belajar lebih baik. implikasinya adalah penyajian posisi teks dan gambar atau grafik yang relevan secara bersamaan dapat mempermudah pemahaman peserta didik.
b. Prinsip keterdekatan waktu. Penyajian kata dan gambar secara bersamaan akan lebih memudahkan pemahan peserta didik daripada penyajian secara bergantian.
c. Prinsip modalitas. Penggunaan animasi dan narasi dapat meningkatkan kegiatan belajar peserta didik.
d. Prinsip koherensi. Penggunaan kata-kata, suara, atau gambar yang tidak berhubungan dengan materi dapat merusak kegiatan belajar
e. Prinsip redudansi. Penggunaan animasi dan narasi dapat meningkatkan belajar peserta didik dari pada dengan teks

[60] Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, 47.
[61] Randy Irawan and Herman Dwi Surjono, "Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Dalam Peningkatkan Pemahaman Lagu Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2018): 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Prinsip perbedaan individual. Pengaruh desain lebih kuat untuk peserta didik yang memiliki tingkat pengetahuan rendah daripada peserta didik yang memiliki tingkat pengetahuan tinggi.

Menurut teori behaviorisme, pengembangan multimedia hendaknya mempertimbangkan beberapa hal, antara lain: [62]

a. Memberikan peserta didik kesempatan untuk mengontrol laju kecepatan belajaranya.
b. Memperkuat respon pengguna secepat dan sesering mungkin
c. Memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berpartisipasi dalam bentuk respon, baik berupa keputusan, jawaban, pemilihan, percobaan, dan lain-lain.
d. Memperhatikan jika peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.

4. Pembelajaran Fiqih Kitab Al-ghoyah wat-Taqrib

a. Pengertian Pembelajaran Fiqih

Fiqih menurut Bahasa berarti pemahaman, baik pemahaman secara dangkal atau mendalam.[63] Menurut istilah, fiqih adalah suatu pengetahuan terkait hukum-hukum Islam yang telah dirumuskan oleh para mujtahid melalui penalaran terhadap ayat-ayat al-Qur'an dan teks hadis.[64] Sedangkan menurut Al-Jurjaniy, fiqih adalah ilmu

[62] Lia, Linda, "Multimedia Interaktif Sebagai Salah Satu Sains," *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika* 2, no. 2 (2015): 137.
[63] Juanda, *Fiqih Muamalah : Prinsip-Prinsip Praktis Bermuamalah Secara Syar'i* (Yogyakarta: Salma Idea, 2016), 65.
[64] Husein Muhammad, *Fiqih HIV & AIDS: Pedulikah Kita* (Cirebon: Fahmina Institut, 2010), 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dihasilkan melalui ijtihad dan memerlukan wawasan serta perenungan.[65] Al-Ghazali berpendapat bahwa fiqih adalah ilmu terkait hukum syara' yang dibebankan kepada para mukallaf seperti halal, sunnah, mubah, makruh, haram, dan sejenisnya.[66] Secara khusus, materi fiqih membahas kajian hukum tentang aspek-aspek manusia, baik yang berhubungan dengan individu, masyarakat, maupun dengan tuhan.[67]

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fiqih adalah ilmu yang membahas tentang hukum syariat Islam yang bersifat amaliyah dan merupakan hasil ijtihad serta penalaran mendalam dari para ulama.

Dalam konteks fiqih pada penelitian ini, yang peneliti maksud adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan pada jenjang SMA/MA. Mata pelajaran fiqih di SMA/MA merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan merupakan keberlanjutan dari mata pelajaran fiqih tingkat SMP/MTs.[68] Keberlanjutan tersebut dilakukan dengan cara memperdalam dan memperkaya kajian fiqih,

---

[65] Saifudin Nur, *Ilmu Fiqh : Suatu Pengantar Komprehensif Kepada Hukum Islam* (Bandung: Tafakur, 2007), 17.
[66] Ibid., 18.
[67] Firman Mansir and Halim Purnomo, "Optimalisasi Peran Guru PAI Ideal Dalam Pembelajaran Fiqh Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 5, no. 2 (2020): 97–105.
[68] Sanusi, "Konsep Pembelajaran Fiqh Dalam Perspektif Kesehatan Reproduksi," *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2015): 367–390.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

baik yang mencakup aspek ubudiyah maupun aspek muamalah dengan dilandasi prinsip serta kaidah usul fiqih.[69]

b. Tujuan Mempelajari Fiqih

Secara substansial, tujuan dari pembelajaran fiqih adalah untuk memotivasi peserta didik agar menerapkan dan mempraktikkan hukum-hukum Islam dalam kehidupan sehari-sehari. Hal tersebut sebagai perwujudan dari keselarasan, keserasian, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan dirinya dan sesama manusia, serta hubungan manusia dengan makhluk lain dan juga lingkungan.[70]

Adapun tujuan pembelajaran fiqih sebagaimana yang tercantum pada Permenag RI No. 2 tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam di Madrasah adalah sebagai berikut:

1) Mengetahui dan memahami prinsip-prinsip, kaidah-kaidah dan tata cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

[69] Aslan, "Kajian Kurikulum Fiqih Pada Madrasah Aliyah Di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat Pada Masyarakat Perbatasan," *Madinah: Jurnal Studi Islam* 5, no. 2 (2018): 119.
[70] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun tujuan akhir dari pembelajaran fiqih adalah untuk mencapai ridla Allah dengan cara melaksanakan syariat Allah dan sunnah nabi sebagai pedoman hidup di dunia.[71]

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqih

Secara umum, ruang lingkup mata pelajaran fiqih pada jenjang madrasah Aliyah mencakup fiqih muamalah, fiqih munakahat, fiqih jinayah, fiqih siyasah, fiqih ibadah, dan usul fiqih.[72] Adapun terkait ruang lingkup mata pelajaran fiqih secara rinci adalah sebagaimana yang tercantum pada standar kompetensi dan kompetensi dasar. Berikut ini adalah materi dan Kompetensi Dasar (KD) pembelajaran fiqih kelas IX di SMA Khadijah Surabaya:

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Fiqih kelas IX SMA Khadijah Surabaya

NO	**KOMPETENSI DASAR**		**MATERI**
1	3,1	Memahami ketentuan hukum pernikahan dalam Islam dan hikmahnya serta menjelaskan ketentuan pernikahan menurut perundang-undangan di Indonesia	Hukum Nikah
	4,1	Menyajikan ketentuan hukum pernikahan dalam Islam dan hikmahnya serta ketentuan pernikahan menurut perundang-undangan di Indonesia	

[71] Saifudin Nur, *Ilmu Fiqh : Suatu Pengantar Komprehensif Kepada Hukum Islam* (Bandung: Tafakur, 2007), 21.
[72] Sanusi, "Konsep Pembelajaran Fiqh Dalam Perspektif Kesehatan Reproduksi.", 373.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2	3,2	Menjelaskan Mahram dan Khithbah menurut Islam	Mahram & Khitbah
	4,2	Mendeskripsikan Mahram dan Khithbah menurut Islam	
3	3,3	Menganalisis Keabsahan Nikah	Keabsahan Nikah
	4,3	Mendeskripsikan Keabsahan Nikah	
4	3,4	Menjelaskan ketentuan hukum Walimatul Ursy	Walaimatul Urusy
	4,4	Mendeskripsikan ketentuan hukum Walimatul Ursy	
5	3,5	Memahami ketentuan hukum tentang al-Qasmu (menggilir istri)	Hukum Al-Qasmu
	4,5	Menyajikan ketentuan hukum tentang al-Qasmu (menggilir istri)	
6	3,6	Memahami ketentuan hukum tentang Khulu’	Hukum Khulu`
	4,6	Menyajikan ketentuan hukum tentang Khulu’	
7	3,7	Menganalisis ketentuan hukum tentang Talak dan Iddah	*Talak dan Iddah*
	4,7	Mendeskripsikan ketentuan hukum tentang Talak dan Iddah	
8	3,8	Menganalisis ketentuan hukum tentang Ruju` dan hikmahnya	*Ruju*`dan hikmahnya
	4,8	Mendeskripsikan ketentuan hukum tentang Ruju` dan hikmahnya	
9	3,9	Menganalisis ketentuan hukum tentang Ila’ dan Dhihar serta hikmahnya	Ila’ dan Dhihar
	4,9	Mendeskripsikan ketentuan hukum tentang Ila’ dan Dhihar serta hikmahnya	
10	3.10	Menganalisis ketentuan hukum tentang Li’an dan hikmahnya	Li’an dan hikmahnya
	4.10	Mendeskripsikan ketentuan hukum tentang Li’an dan hikmahnya	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

11	3,11	Menganalisis ketentuan hukum tentang Radha'ah dan hikmahnya	Hukum Radha'ah
	4,11	Mendeskripsikan ketentuan hukum tentang Radha'ah dan hikmahnya	
12	3,12	Menganalisis ketentuan hukum tentang Hadhanah dan hikmahnya	Hukum Hadhanah
	4,12	Mendeskripsikan ketentuan hukum tentang Hadhanah dan hikmahnya	

d. Kitab Al-ghoyah wat-Taqrib

Banyak kitab-kitab klasik yang membahas tentang fiqih. Salah satu kitab fiqih yang populer di ajarkan di lembaga-lembaga pendidikan Islam adalah kitab al-ghoyah wat-taqrib.[73] Kitab tersebut merupakan karangan dari al-Qadhi Abu Syuja dan dikenal juga dengan sebutan matan Abu Syuja'.[74]

Al-ghoyah wat-taqrib terdiri dari dua kata, yaitu al-ghoyah dan at-taqrib. Al-ghoyah artinya tujuan yang akan dituju, sedangkan at-taqrib artinya dekat atau mendekatkan. Sehingga arti dari al-ghoyah wat-taqrib adalah karangan yang disusun dengan tujuan untuk mendekatkan diri kepada Allah dengan menjalankan syariat Islam. Kitab ini memuat 17 pembahasan fiqih, dimana masing-masing pembahasan terdiri dari pasal-pasal. Adapun pembahasan

[73] Husen Hasan Basri, "Pengajaran Kitab-Kitab Fiqih Di Pesantren," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan* 10, no. 1 (2012): 18.
[74] Siti Faricha Maulidiyah, Anwar Sa'dullah, and Nur Hasan, "Pembelajaran Kitab Al-Ghayah Wa At-Taqrib Di Pondok Pesantren Thoriqotun Najah Pagentan Singosari Malang," *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2019): 168.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan pasal yang ada pada kitab tersebut secara urut adalah sebagai berikut:[75]

1) Mukaddimah
2) Pembahasan tentang bersuci
3) Pembahasan tentang Sholat
4) Pembahasan tentang zakat
5) Pembahasan tentang puasa
6) Pembahasan tentang haji
7) Pembahasan hukum jual beli dan selainnya dari bentuk-bentuk muamalah
8) Pembahasan tentang waris dan wasiat
9) Pembahasan tentang hukum nikah dan permasalahan yang berhubungan dengan nikah
10) Pembahasan tentang hukum tindak pidana
11) Pembahasan tentang hukum had
12) pembahasan tentang hukum jihad
13) Pembahasan tentang binatang buruan, kurban, dan binatang yang halal dimakan
14) Pembahasan tentang perlombaan dan memanah
15) Pembahasan tentang sumpah dan nadzar
16) Pembahasan tentang peradilan dan persaksian

[75] Abi Syuja' Ahmad bin Husain bin Ahmad Al-Ashfahany, *Matan Al Ghayah Wa At Taqrib* (Surabaya: Al-Hidayah, n.d.).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

17) Pembahsan tentang pembebasan budak

Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan bahan ajar dengan materi nikah. Hal ini karena di SMA Khadijah, materi kelas XI kitab fiqih al-ghoyah wat-Taqrib adalah pembahasan tentang nikah. Adapun pasal-pasal pada pembahasan nikah antara lain:[76]

1) Hukum nikah;
2) Syarat-syarat nikah;
3) Wanita-wanita mahram;
4) Mahar atau mas kawin;
5) Walimatul ‘ursy
6) Menggilir istri dan nusyuz;
7) Khuluk;
8) Hukum-hukum talak;
9) Talak raj’i;
10) Talak orang merdeka dan budak;
11) Hukum sumpah ila;
12) Hukum sumpah dhihar;
13) Hukum qadzaf (menuduh zina) dan bersumpah li’an;
14) Hukum iddah dan macam-macam mu’taddah;
15) Macam-macam mu’taddah dan hukumnya;
16) Hukum istibrak (pelunasan);

[76] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

17) Hukum radla'ah (susuan);

18) Nafaqah;

19) Hadlanah (merawat anak).

5. Pemahaman Mata Pelajaran Fiqih

Pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, dan menyatakan pengetahuan yang pernah ia dapat dengan caranya sendiri.[77] Pemahaman juga diartikan sebagai kedalaman pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang.[78] Anas Sudijono berpendapat bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam memahami suatu informasi yang telah ia ketahui dan ia ingat.[79] Sedangkan menurut Arikunto, pemahaman adalah bagaimana seseorang menerangkan, menyimpulkan, menggeneralisasikan, menulis kembali, serta memberi contoh.[80] Adapun Bloom berpendapat bahwa peserta didik dikatakan mampu memahami ketika mereka dapat menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.[81]

Dari uraian di atas, dapat kita pahami bahwa peserta didik dianggap paham apabila mereka dapat menjelaskan, menguraikan, dan menyimpulkan materi pembelajaran secara rinci dengan bahasanya

---

[77] Arif Sukadi Sadiman, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar* (Jakarta: Mediyatama Sarana Perkasa, 1988), 109.
[78] Nurhairunnisah, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sma Kelas X.", 20.
[79] Anita Purnamasari, Dyah Ratri Aryuna, and Dwi Maryono, "Penerapan Pembelajaran Learning Cycle 5e Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Respon Positif Dan Pemahaman Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM)* 1, no. 6 (2017): 18.
[80] Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 118.
[81] Yuyu Hendawati and Cici Kurniati, "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya," *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan ke-SD-an* 13, no. 1 (2017): 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sendiri tanpa terpaku pada bahasa buku. Mereka juga mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya. Dengan demikian, pemahaman tidak hanyak sebatas mengetahui, tetapi juga mampu menginterpretasi sebuah informasi atau pengetahuan.

Menurut Bloom, pemahaman masuk ke dalam kategori ranah kognitif level 2 setelah pengetahuan. Berdasarkan taksonomi Bloom, pemahaman dibagi menjadi tiga, yaitu penerjemahan (translasi), penafsiran (interpretasi), dan ekstrapolasi.[82] Pendapat tersebut juga diungkapkan oleh Sudjana yang mengkategorikan indikator pemahaman menjadi tiga, yaitu pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran, dan pemahaman ekstrapolasi.[83]

a. Penerjemahan merupakan kemampuan memahami suatu ide atau gagasan dengan cara lain dari suatu pernyataan yang ada sebelumya. Kata kerja operasional yang digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah menterjemahkan, mengilustrasikan, dan memberikan definisi.
b. Penafsiran merupakan kemampuan memahami ide dengan menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan baru. Penafsiran bisa juga disebut dengan kemampuan menafsirkan

[82] Imam Gunawan and Anggarini Retno Palupi, "Revisi Taksonomi Bloom Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen," *Premiere Education : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2012): 101.
[83] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2016), 24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suatu tabel, grafik, atau gambar-gambar. Kata kerja operasional yang digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah menjelaskan, membedakan, dan menginterpretasikan.

c. Ekstrapolasi yaitu meluaskan kecenderungan melampaui data yang telah ada untuk mengetahui implikasi, akibat, dan pengaruh dari suatu fenomena. Kata kerja operasional yang digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah memperhitungkan, menyimpulkan, merumuskan.

Sedangkan menurut Anderson dan Karthwohl, indikator peserta didik dikategorikan paham mencakup tujuh proses kognitif. Adapun indikator tersebut antara lain:[84]

a. Menafsirkan, yaitu mengubah suatu informasi dari suatu bentuk ke bentuk lainnya. Contohnya adalah mengubah informasi berupa grafik menjadi kata-kata atau sebaliknya. Menafsirkan bisa juga mengubah dari bentuk kata-kata menajdi kata-kata lain, seperti meringkas atau membuat paraphrase.
b. Memberikan contoh, yaitu memberikan suatu contoh dari suatu prinsip atau konsep yang bersifat umum. Contohnya adalah kemampuan mengidentifikasi ciri dari suatu konsep untuk selanjutnya membuat contoh dari ciri tersebut.

[84] Hendawati and Kurniati, "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya.", 18.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Mengklasifikasikan, yaitu kemampuan mengenali sesuatu untuk kemudian masuk dalam kategori tertentu.
d. Meringkas, yaitu membuat sebuah pernyataan yang mewakili seluruh informasi tertentu.
e. Menyimpulkan, yaitu menarik suatu pola dari suatu informasi tertentu.
f. Membandingkan, yaitu menemukan titik persamaan dan perbedaan terhadap dua atau lebih ide atau informasi.
g. Menjelaskan, yaitu membangun dan menggunakan model sebab akibat dari suatu ide atau informasi.[85]

Berdasarkan indikator-indikator pemahaman yang telah peneliti sebutkan di atas, maka indikator-indikator yang peneliti gunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam pembelajaran fiqih menggunakan bahan ajar interaktif antara lain kemampuan mendefinisikan, menterjemahkan, dan menjelaskan. Adapun kemampuan-kemampuan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Mendefinisikan istilah-istilah yang terkait dengan materi nikah
b. Menterjemahkan kitab al-ghoyah wa at-taqrib terkait materi nikah
c. Menjelaskan ketentuan hukum pernikahan dalam Islam dan hikmahnya.

[85] Ibid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran fiqih merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang banyak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Penting bagi guru untuk mengkontekstualisasikan materi-materi fiqih tersebut. Sehingga guru perlu menggunakan bahan ajar yang dapat memvisualisasikan materi-materi pembelajaran agar materi tersebut dapat diingat dan direkam oleh peserta didik dengan mudah. Namun pada praktiknya, seringkali guru menyajikan pembelajaran fiqih hanya sebatas metode ceramah dan menggunakan bahan ajar konvensional. Buku ajar yang digunakan hanya sebatas LKS yang umumnya hanya berisi ringkasan materi, contoh soal, dan latihan soal. Akibatnya peserta didik kurang termotivasi dan memiliki pemahaman yang rendah terhadap materi pelajaran tersebut.

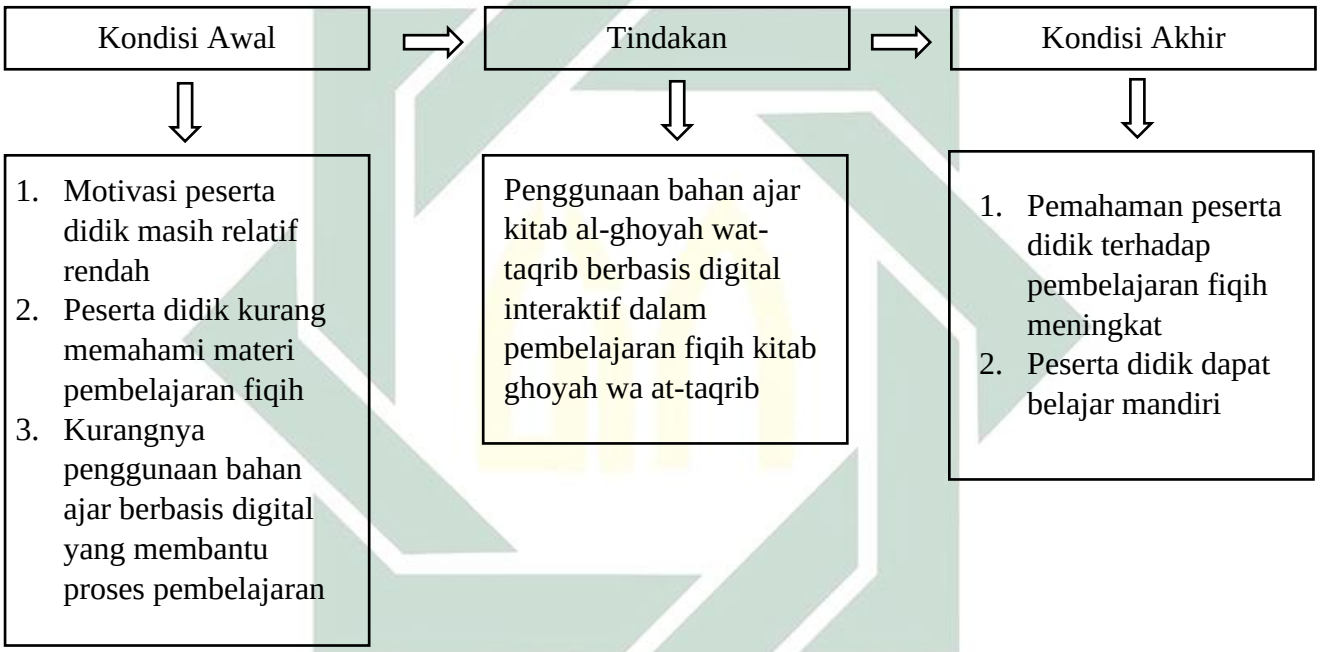
Semakin berkembangnya teknologi yang telah merambah ke berbagai sektor kehidupan manusia, penyesuaian dunia pendidikan dengan perkembangan teknologi tak terelakkan lagi. Pengembangan bahan ajar menjadi penting untuk dilakukan oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu memadukan antara bahan ajar dengan teknologi yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik dan meningkatkan pemahaman mereka. Salah satu alternatif bahan ajar tersebut berupa bahan ajar interaktif.

Penyajian bahan ajar dalam bentuk digital memiliki tujuan agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang membutuhkan visualisasi atau materi yang masih bersifat abstrak dalam proses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran fiqih. Dari keunggulan tersebut maka bahan ajar interaktif cocok digunakan dalam pembelajaran fiqih.

Di bawah ini merupakan alur kerangka berpikir pengembangan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif pembelajaran fiqih di SMA Khadijah Surabaya.



Gambar 2.2 Alur kerangka berpikir pengembangan bahan ajar interaktif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*, yaitu suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu kemudian menguji efektifitas dari produk tersebut Adapun model pengembangan yang peneliti gunakan adalah teori penelitian pengembangan Borg & Gall yang terdiri dati 10 tahap. Namun peneliti hanya akan melakukan tujuh tahap sebagai berikut:[86]

1. Potensi dan masalah

   Masalah yang peneliti temukan adalah kurangnya penggunaan bahan ajar digital pada pembelajaran fiqih kitab al-ghoyah wa at-taqrib di SMA Khadijah selama masa pandemi. Padahal bahan ajar berbasis digital dapat mendorong kemandirian belajar peserta didik[87] dan meningkatkan pemahaman konsep mereka.[88]

2. Pengumpulan data

   Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan studi pendahuluan berupa kajian kepustakaan dan

[86] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018), 298.
[87] Ari Isnaini Rahmah, Sudiyanto, and Octoria, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi."
[88] Nurhairunnisah, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sma Kelas X," *Tesis* (PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, 2017), 152.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

wawancara sebagai dasar pengembangan produk yang akan peneliti hasilkan. Dengan begitu, peneliti dapat merancang kerangka penelitian R&D.

3. Desain produk

Pada tahap ini, peneliti membuat sebuah desain produk dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Pada tahap ini, peneliti akan membuat *storyboard* yang akan peneliti gunakan sebagai pedoman pengembangan bahan ajar. *Storyboard* tersebut meliputi aspek tampilan, tata letak, dan materi yang akan ditampilkan pada bahan ajar interaktif, dan lain-lain.

4. Validasi desain

Pada tahap ini, peneliti memvalidasi desain produk yang telah peneliti rancang sebelumnya kepada para pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai rancangan produk terkait bahan ajar interaktif. Validasi ahli media akan dilakukan oleh dosen atau seseorang yang ahli di bidang tersebut. Sedangkan validasi materi akan dilakukan oleh guru atau praktisi pendidikan yang memang terbiasa menggunakan berbagai produk bahan ajar berbasis multimedia. Hasil dari validasi para pakar ini nantinya akan digunakan peneliti sebagai landasan dalam merevisi produk bahan ajar interaktif yang sedang peneliti kembangkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Validasi desain peneliti lakukan dengan cara memberikan kuesioner atau angket kepada ahli media dan ahli materi. Peneliti akan membuat dua angket yang terdiri dari angket validasi materi dan angket validasi media. Validasi ini berguna untuk menguji kelayakan bahan ajar interaktif. Peneliti akan menyusun instrument berdasarkan indikator-indikator validasi ahli media dan ahli materi.

Adapun kisi-kisi instrument untuk ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 kisi-kisi instrument ahli media

Aspek	**Indikator**	**Nomor Butir**
Aspek Umum	kreatif dan inovatif	1, 2
	komunikatif	3
Aspek Tampilan Media	Kejelasan judul dan petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif	4,5
	Kemenarikan penyajian bahan ajar interaktif	6, 7
	Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf	8
	Ketepatan pemilihan warna background	9
	Pengintegrasian beberapa aspek dan keterampilan, seperti keterampilan berbahasa, mendengarkan, menulis, membaca, dan berbicara.	10
Aspek Penggunaan Media	Navigasi dalam pengoperasian produk	11
	Kemudahan penggunaan	12
	Kejelasan struktur media	13
	Mudah dipelihara (*maintainable*)	14
	Ketepatan pemilihan software atau tool pengembangan	15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan kisi-kisi instrument untuk ahli materi aspek dan adalah sebagi berikut:

Tabel 3.2 kisi-kisi instrument ahli materi

Aspek	**Indikator**	**Nomor Butir**
Aspek Pendahuluan	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum KI/ KD	2
Aspek Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	3
	Kesesuaian gambar, video, atau animasi dengan materi	4
	Kemudahan pemahaman materi	5
	Kesesuaian struktur materi	6
Aspek Substansi Materi	Kedalaman materi	7
	Keakuratan materi	8
	Kejelasan uaraian materi	9
	Kejelasan memberikan contoh	10
	Keruntutan uraian materi	11
	Kemenarikan Materi	12
Aspek Latihan atau Evaluasi	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan atau evaluasi	13
	Kualitas tes atau latihan soal	14
	Kesesuaian latihan soal dengan tujuan pembelajaran	15

5. Revisi desain

Pada tahap ini, peneliti akan memperbaiki desain produk setelah berdiskusi dan mendapatkan masukan dari para pakar atau tenaga ahli.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Ujicoba produk

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan uji coba terhadap efektivitas produk bahan ajar E-kitab interaktif yang telah jadi kepada kelompok atau sampel terbatas. Uji coba ini dilakukan dengan eksperimen di mana peneliti membandingkan efektifitas antara bahan ajar lama dan bahan ajar interaktif yang peneliti buat.

Peneliti menggunakan metode eksperimen quasi di mana pada eksperimen kuasi ini terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dilakukan secara random.[89] Adapun rumus yang peneliti gunakan untuk uji coba produk adalah menggunakan rumus *N-gain score*. Gain adalah selisih dari nilai pre-test dan nilai post test.[90] Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\text{N Gain} = \frac{Skor\ Post - Skor\ Pre}{Skor\ Maks - Skor\ Pre}$$

Keterangan :

Skor Post : Skor post-test

Skor Pre : Skor Pre-test

Skor Maks : Skor Maksimal

[89] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*., 323.

[90] Nismalasari, Santiani, and Mukhlis Rohmadi, "Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis," *EduSains* 4, no. 2 (2016): 74–94.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah mendapatkan nilai N-gain, peneliti mengkonversikannya ke dalam interpretasi nilai gain sebagai berikut:

Tabel 3.3 Interpretasi *N-gain score*

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

7. Revisi produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi jika produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif dinilai kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran fiqih pada peserta didik.

B. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket atau kuesioner, tes, dan wawancara.

1. Angket atau kuesioner

Salah satu teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket atau kuesioner. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden untuk kemudian mereka jawab. Kuesioner dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data terkait kelayakan bahan ajar interaktif. Peneliti akan membuat dua angket yang terdiri dari angket validasi materi dan validasi media. Angket

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut akan peneliti berikan kepada ahli materi dan ahli media agar mereka menilai rancangan produk terkait bahan ajar interaktif yang sedang peneliti kembangkan.

2. Tes

Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah tes. Peneliti akan membuat tes terkait materi pembelajaran fiqih. Penggunaan tes dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menguji efektivitas bahan ajar interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tes akan diberikan kepada peserta didik sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan setelah penggunaan bahan ajar interaktif. Tes tersebut berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Tes tersebut akan diberikan kepada dua kelompok belajar dimana satu kelompok belajar akan menjadi kelompok kontrol sedangkan satu kelompok lainnya akan menjadi kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok yang tetap menggunakan bahan ajar lama, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang menggunakan bahan ajar interaktif yang telah peneliti kembangkan.

Mulanya, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok. Jika kedua kelompok tersebut memiliki kemampuan yang sama secara signifikan, maka keduanya siap untuk dilakukan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

eksperimen. Selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan untuk menggunakan bahan ajar interaktif baru sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan bahan ajar lama. Setelah dilakukan eksperimen tersebut, kemudian kedua kelompok tersebut diberi soal post-test. Hasil dari kedua tes tersebut dikomparasi untuk mengetahui peningkatan hasil dari pre-test ke post-test.

Peneliti akan membuat 10 pertanyaan terkait pembelajaran fiqih tentang materi nikah. Soal berupa 10 soal uraian. Soal-soal ini peneliti buat untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terkait pembelajaran fiqih. Peningkatan tersebut dapat digunakan peneliti untuk menentukan besarnya efektivitas bahan ajar interaktif sebagai upaya meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran fiqih di masa pandemi ini. Adapun kisi-kisi tes tersebut antara lain:

Tabel 3.4 Kisi-kisi tes

Indikator	**Nomor Butir**	**Jumlah Butir**
Mendefinisikan istilah-istilah yang terkait dengan materi nikah	9	1
Menterjemahkan kitab al-ghoyah wa at-taqrib terkait materi nikah	5, 8	2
Menjelaskan ketentuan hukum pernikahan dalam Islam dan hikmahnya	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10	7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Wawancara

Wawancara digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi dari guru dan peserta didik terkait analisis kebutuhan peserta didik. Analisis kebutuhan tersebut digunakan peneliti sebagai acuan pengembangan bahan ajar interaktif. Kegiatan ini dilakukan peneliti saat melakukan studi pendahuluan.

C. Analisis Data penelitian

1. Analisis data angket atau kuesioner

Teknik analisis data dalam penelitian ini didapatkan melalui instrument penelitian berupa data kuantitatif. Data kuantitatif didapat peneliti dari angket atau kuesioner yang telah diisi oleh ahli media dan ahli materi. Jawaban hasil kuesioner setiap item menggunakan *skala likert* yang memiliki gradasi[91] dari sangat baik, baik, kurang baik, dan tidak baik. Masing-masing dari item jawaban tersebut diberi skor.

Tabel 3.5 Pedoman *skala Likert*

Kategori	**Skor**
Sangat baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Adapun rumus dalam menghitung skor rata-rata instrument tersebut adalah sebagai berikut:

[91] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*., 93.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : Skor rata-rata

∑X : Jumlah skor

N : Jumlah penilai

Setelah itu, skor rata-rata diubah menjadi nilai kualitatif dengan table sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria penilaian

Rentang Skor	**Kriteria**
X ≥ M + SBi	Sangat Layak
M + SBi > X ≥ M	Layak
M > X ≥ M – 1 SBi	Kurang Layak
X < M – 1 SBi	Tidak Layak

Keterangan:

X = Skor yang diperoleh

M = Rata-rata skor ideal

= (1/2) (Skor tertinggi ideal + skor terendah ideal

= ½ (4+1)

= 2,5

SBi = Simpangan baku

= (1/6) (Skor tertinggi ideal - skor terendah ideal)

= 1/6 (4-1)

= 0,5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel di atas, maka kriteria penilaian bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria penilaian bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital

Rentang Skor	**Kriteria**
X ≥ 3,0	Sangat Layak
3,0 > X ≥ 2,5	Layak
2,5 > X ≥ 2,0	Kurang Layak
X < 2,0	Tidak Layak

Dalam penelitian ini, kelayakan bahan ajar interaktif ditentukan dengan minimal kriteria Layak. Jika penilaian dari ahli media dan ahli materi masuk kategori layak, maka produk pengembangan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif ini telah diterima dan layak digunakan.

2. Analisis data tes

Teknik analisis data tes peneliti lakukan dengan menggunakan uji t-test berkorelasi. Uji ini peneliti lakukan untuk mengetahui signifikansi perbedaan penggunaan bahan ajar interaktif dengan bahan ajar lama. Adapun rumus uji t-test berkorelasi adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\overline{X_1} - \overline{X_2}}{\sqrt{\frac{{s_1}^2}{n_1} + \frac{{s_2}^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

X1 : Rata-rata sampel 1 (sistem kerja lama)

X2 : Rata-rata sampel 2 (sistem kerja baru)

S1 : Simpangan baku sampel 1 (sistem kerja lama)

S2 : Simpangan baku sampel 2 (sistem kerja baru)

$S1^2$: Varians sampel 1

$S2^2$: Varians sampel 2

r : Korelasi antara data dua kelompok

selain itu, peneliti menggunakan rumus *N-gain score* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik pada pembelajaran fiqih sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar interaktif.

$$\text{N Gain} = \frac{Skor\ Post - Skor\ Pre}{Skor\ Maks - Skor\ Pre}$$

Keterangan :

Skor Post : Skor post-test

Skor Pre : Skor Pre-test

Skor Maks : Skor Maksimal

Setelah mendapatkan nilai N-gain, peneliti mengkonversikannya ke dalam interpretasi nilai gain untuk membuktikan efektifitas bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran fiqih.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.8 Interpretasi *N-gain score*

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

3. Analisis data wawancara

Teknik analisis data hasil wawancara yang peneliti gunakan adalah analisis data Miles & Huberman. Aktivitas analisis data tersebut terdiri dari *data reduction*, *data display*, dan *conclusion*.[92]

[92] Ibid., 246.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Desain Pengembangan Bahan Ajar Kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital Interaktif

Peneliti telah mengembangkan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif pada mata pelajaran fiqih yang menggunakan kitab al-ghoyah wa at-Taqrib. Bahan ajar interaktif tersebut berbentuk kitab digital yang dapat dibuka dengan menggunakan komputer ataupun HP. Peneliti menyebut produk tersebut dengan sebutan taqrib digital.

Pengembangan produk bahan ajar interaktif peneliti buat dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Adapun spesifikasi produk pengembangan bahan ajar tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Spesifikasi Produk Bahan Ajar

No.	Keterangan	
1.	Nama Produk	Taqrib Digital
2.	Web Disk Space	Unlimited
3.	Bandwith	Unlimited
4.	Alamat web	www.taqribdigital.com
5.	Maksud dan Tujuan Produk	Bahan ajar interaktif yang membantu pengguna memahami pembelajaran kitab fiqih al-ghoyah wa at-Taqrib bab nikah

Adapun langkah-langkah yang peneliti tempuh dalam membuat bahan ajar interaktif ini antara lain:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar

Langkah awal yang peneliti lakukan sebelum mengembangkan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif adalah mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran fiqih. Identifikasi tersebut bertujuan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai kompetensi tamatan yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini karena pengembangan produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif ini didasarkan pada analisis kebutuhan peserta didik di SMA Khadijah Surabaya.

Kompetensi tamatan yang menjadi fokus dalam pembelajaran fiqih di SMA Khadijah Surabaya adalah peserta didik mampu membaca matan kitab al-ghoyah wa at-taqrib secara tekstual dengan arti jawa maupun Indonesia, mampu menterjemahkan, dan mampu menjelaskan maksud dari matan kitab melalui pengembangan literasi dari berbagai sumber bahan ajar. Namun pada praktinya, peserta didik mendapatkan beberapa kesulitan dalam mencapai kompetensi tamatan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan kepada Waka Kurikulum yang juga merupakan guru pengampu mata pelajaran fiqih kelas XI di SMA Khadijah Surabaya, peneliti mendapatkan informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca, menterjemahkan, dan memahami pembelajaran fiqih kitab al-ghoyah wa at-taqrib. Menurutnya, kesulitan tersebut didukung oleh kurangnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penggunaan bahan ajar berbasis digital yang membantu proses pembelajaran di masa pandemi ini. Akibatnya motivasi peserta didik rendah dan mereka kurang memahami materi pembelajaran. Hal tersebut berimbas pada tidak tercapainya kompetensi sebagaimana yang telah ditetapkan sekolah sebelumnya. Dengan demikian, peserta didik membutuhkan bahan ajar digital yang dapat membantu mereka dalam belajar demi tercapainya kompetensi tersebut.

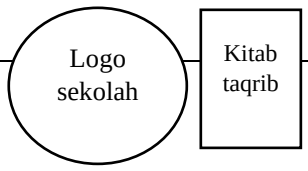
2. Mendesain secara manual

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai untuk membuat bahan ajar meliputi:

a) Materi nikah yang ada pada matan kitab al-ghoyah wa at-taqrib
b) Referensi pendukung, seperti syarah kitab al-ghoyah wa at-taqrib dan kitab-kitab lainnya.

Setelah mengumpulkan berbagai bahan tersebut, peneliti membuat *storyboard*. Secara umum, *storyboard* pada pengembangan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif ini berisi halaman depan, fitur masuk dan daftar, profil, materi pembelajaran, latihan soal, dan daftar pustaka. Adapun detail rancangan *storyboard* produk ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 *storyboard* Bahan Ajar Kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital Interaktif

No.	Komponen	Tampilan	Keterangan
1.	Halaman Depan		Halaman depan menampilkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		TAQRIB DIGITAL (hari, tanggal, dan pukul) Teks Kata Pengantar Teks Pendoman penggunaan bahan ajar Teks KI-KD	logo sekolah dan kitab taqrib, kata pengantar, KI-KD, dan pedoman penggunaan bahan ajar.
2.	Masuk	Logo sekolah TAQRIB DIGITAL Login Password Masuk	Peserta didik atau pengguna yang telah mendapat username dan password dari guru atau admin, dapat langsung masuk dan mengakses materi pembelajaran.
3.	Daftar	Logo sekolah TAQRIB DIGITAL Email Username Password	Peserta didik atau pengguna yang belum memiliki username dan password diminta untuk mendaftar terlebih dahulu dengan menghubungi guru atau admin.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

<table>
<tr><td></td><td></td><td>Sign up</td><td></td></tr>
<tr><td>4.</td><td>Profil</td><td>Isi/Koreksi Profile

Profile

<table><tr><td>Upload Foto 3x4</td><td></td></tr><tr><td>Nama Lengkap</td><td></td></tr><tr><td>Sekolah</td><td></td></tr><tr><td>Kelas</td><td></td></tr><tr><td>Kota Asal</td><td></td></tr><tr><td>No. HP</td><td></td></tr></table></td><td>Pengguna atau peserta didik mengklik isi/koreksi profile untuk mengisi data diri guna mempermudah guru dalam melakukan pendataan atau administrasi.</td></tr>
<tr><td>5.</td><td>Materi Pembelajaran</td><td>Tujuan Pembelajaran

<table><tr><td>Judul Materi (Bahasa Indonesia)</td><td>Judul Materi (Bahasa Arab)</td></tr><tr><td>Gambar sound</td><td>Matan kitab Taqrib perkalimat</td></tr><tr><td colspan="2">Arti perkalimat</td></tr></table>
<table><tr><td>Ma’anil Mufrodat</td><td>Ma’anil Mufrodat (tulisan arab)</td></tr><tr><td colspan="2">Berisi arti perkata tiap bab</td></tr></table>
Teks berisi uraian materi sesuai matan</td><td>Materi pembelajaran ini meliputi berbagai bab terkait materi nikah, mulai dari bab hukum nikah sampai dengan bab hadlanah.</td></tr>
</table>

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6.	Latihan Soal	Uji Pemahaman Materi Teks berisi latihan soal atau evaluasi	
7.	Daftar Pustaka	Gambar Kitab taqrib Teks berisi daftar pustaka	
8.	Keluar Taqrib		Ketika pengguna atau peserta didik menekan tombol keluar, maka otomatis dia akan keluar dari bahan ajar interaktif dan kembali ke halaman depan. Untuk masuk kembali, maka harus login terlebih dahulu.

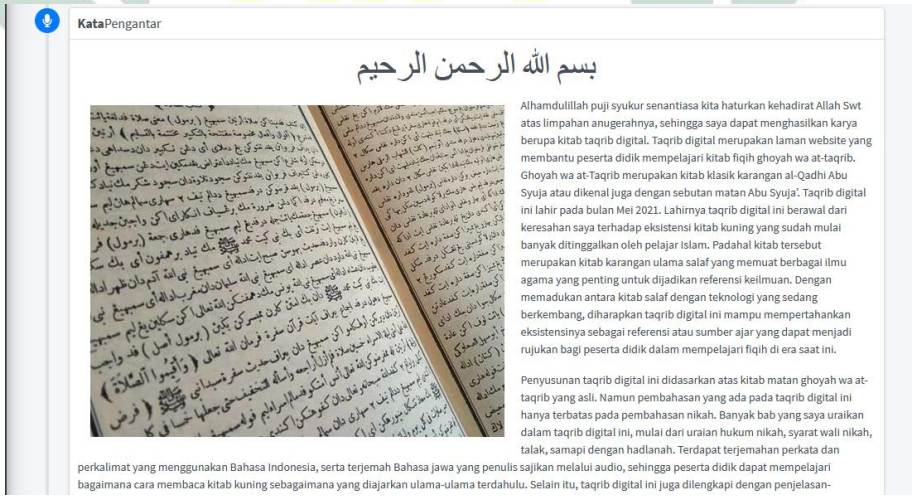
a. Mendesain secara digital

Setelah mendesain produk bahan ajar pada *storyboard*, langkah selanjutnya adalah menuangkannya ke dalam bentuk desain berbasis komputer. Adapun program yang peneliti gunakan untuk mendesain bahan ajar interaktif adalah website.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

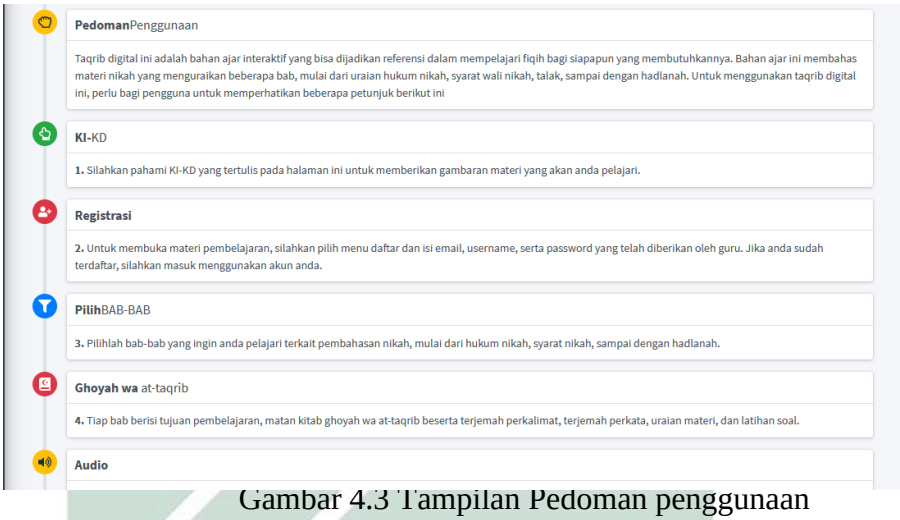
Halaman depan pada produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif ini memuat logo sekolah, sampul kitab al-ghoyah wat-taqrib, kata pengantar, KI-KD, dan pedoman penggunaan bahan ajar. Adapun tampilan halaman depan tersebut seperti gambar di bawah ini.

Gambar 4.1 Logo sekolah dan sampul taqrib



Gambar 4.2 Tampilan kata pengantar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



PedomanPenggunaan

Taqrib digital ini adalah bahan ajar interaktif yang bisa dijadikan referensi dalam mempelajari fiqih bagi siapapun yang membutuhkannya. Bahan ajar ini membahas materi nikah yang menguraikan beberapa bab, mulai dari uraian hukum nikah, syarat wali nikah, talak, sampai dengan hadlanah. Untuk menggunakan taqrib digital ini, perlu bagi pengguna untuk memperhatikan beberapa petunjuk berikut ini

KI-KD

1. Silahkan pahami KI-KD yang tertulis pada halaman ini untuk memberikan gambaran materi yang akan anda pelajari.

Registrasi

2. Untuk membuka materi pembelajaran, silahkan pilih menu daftar dan isi email, username, serta password yang telah diberikan oleh guru. Jika anda sudah terdaftar, silahkan masuk menggunakan akun anda.

PilihBAB-BAB

3. Pilihlah bab-bab yang ingin anda pelajari terkait pembahasan nikah, mulai dari hukum nikah, syarat nikah, sampai dengan hadlanah.

Ghoyah wa at-taqrib

4. Tiap bab berisi tujuan pembelajaran, matan kitab ghoyah wa at-taqrib beserta terjemah perkalimat, terjemah perkata, uraian materi, dan latihan soal.

Audio

Gambar 4.3 Tampilan Pedoman penggunaan

KOMPETENSI INTI - KOMPETENSI DASAR (KI-KD)

SATUAN PENDIDIKAN : SMA KHADIJAH SURABAYA
MATA PELAJARAN : FIQIH
KELAS/PROGRAM : XI / MIPA-IPS
KOMPETENSI INTI :

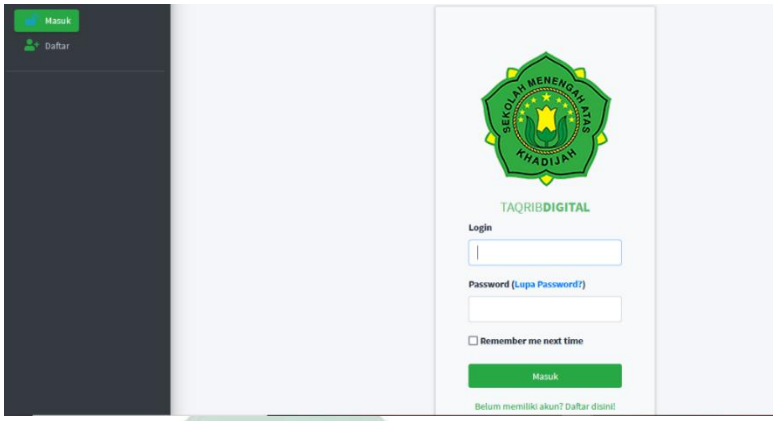
KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai) santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, tehnologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI 4 : Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

NO		KOMPETENSI DASAR	MATERI
1	3,1	Memahami ketentuan hukum pernikahan dalam Islam dan hikmahnya serta menjelaskan ketentuan pernikahan menurut perundang-undangan di Indonesia	HukumNikah
	4,1	Menyajikan ketentuan hukum pernikahan dalam Islamdanhikmahnya serta ketentuan pernikahan menurut perundang-undangan di	

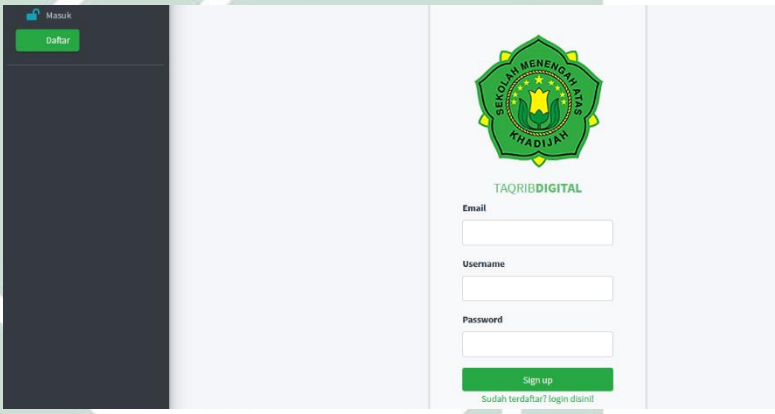
Gambar 4.4 Tampilan KI-KD pembelajaran fiqih kelas XI

Sebelum masuk kepada materi bahan ajar, pengguna atau peserta didik diharuskan login bagi yang sudah memiliki akun dan daftar terlebih dahulu bagi yang belum memiliki akun.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

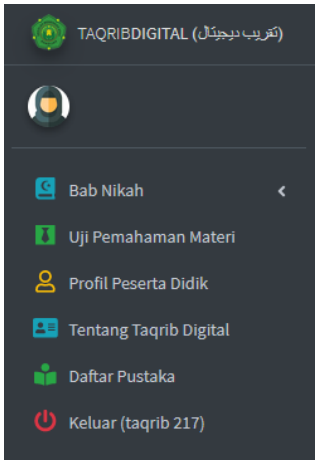


Gambar 4.5 Tampilan login



Gambar 4.6 Tampilan daftar

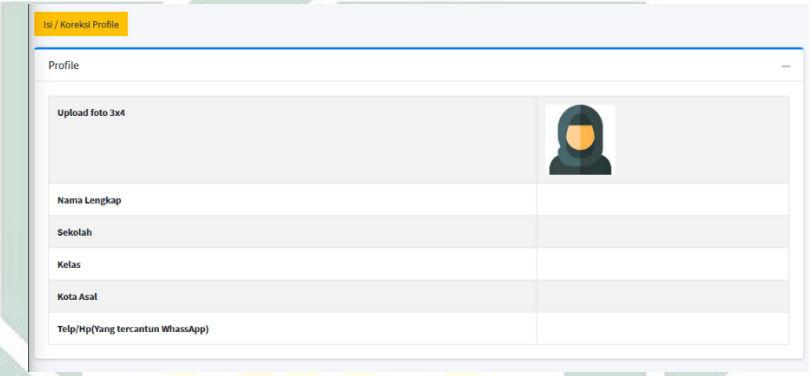
Setelah peserta didik berhasil masuk, mereka akan disajikan dengan berbagai menu yang dapat mereka klik sesuai dengan kebutuhan mereka. Adapun menu-menu tersebut adalah sebagai berikut:



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.7 Menu taqrib digital

Pada menu profil peserta didik, peserta didik dapat mengisi biodata mereka untuk memudahkan guru dalam mendapatkan data dan menghubungi setiap peserta didik. Fitur dalam menu profil peserta didik tersebut terdiri dari foto, nama lengkap, sekolah, kelas, kota asal, dan nomor telepon.



Gambar 4.8 Tampilan Profil Peserta Didik

Pada menu bab nikah, peserta didik dapat memilih materi mana saja yang ingin mereka ketahui tentang bab nikah, mulai dari materi hukum nikah sampai dengan materi hadlanah.

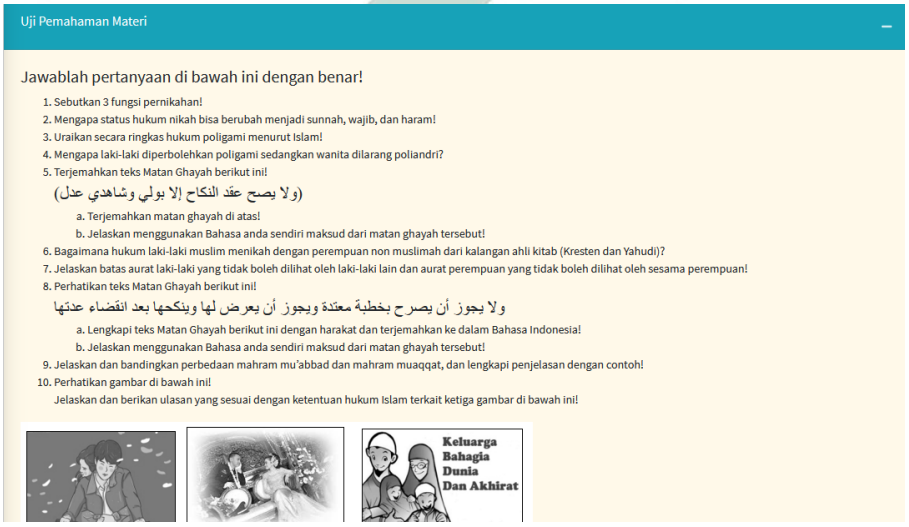
Gambar 4.9 Menu materi nikah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada setiap materi terdiri dari tujuan pembelajaran, matan al-ghoyah wat-taqrib disertai audio membaca kitab dalam bahasa Jawa, arti perkata, dan penjelasan dari materi tersebut.

Gambar 4.10 Tampilan matan taqrib digital

Pada menu uji pemahaman materi, peserta didik akan mendapat soal uraian terkait materi yang mereka pelajari. Hal tersebut bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi bahan ajar. Pada menu uji pemahaman terdapat fitur submit yang berfungsi sebagai tempat mengirimkan jawaban peserta didik.



Gambar 4.11 Tampilan uji pemahaman materi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada menu daftar pustaka berisi tentang sumber-sumber referensi yang peneliti gunakan untuk mendukung penyusunan bahan

Gambar 4.12 Tampilan daftar pustaka

B. Hasil Uji Validitas Desain Pengembangan Bahan Ajar Kitab Al-Ghoyah Wat-Taqrib Berbasis digital Interaktif

Peneliti melakukan validasi desain produk kepada para pakar atau tenaga ahli yang telah berpengalaman untuk menilai kelayakan produk bahan ajar interaktif. Validasi ini dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Validasi desain produk peneliti lakukan dengan cara memberikan angket kepada para ahli. Sebelum diberikan kepada para ahli, angket telah divalidasi oleh validator instrument.

Adapun hasil validasi dari ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

1. Hasil validasi ahli materi

Validasi materi telah dilakukan oleh dua ahli materi, yaitu bapak H. Khoirul Muaddib, S.Ag., MM dan bapak Dr. Ahmad Yusam Thobroni, M.Ag selaku dosen PAI UIN Sunan Ampel Surabaya. Angket untuk ahli materi terdiri dari empat aspek, yaitu aspek

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendahuluan, aspek pembelajaran, aspek substansi materi, dan aspek latihan atau evaluasi. Adapun hasil validasi dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut:

a. Aspek pendahuluan

Tabel 4.3 Hasil validasi ahli materi pada aspek pendahuluan

No.	Butir Penilaian	Ahli Materi		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	4	Sangat Layak
2.	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum KI/ KD	4	4	4	Sangat Layak
Rata-Rata Skor				4	Sangat Layak

Berdasarkan penilain dari dua ahli materi terkait aspek pendahuluan pada bahan ajar interaktif di atas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 4. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek pendahuluan, produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif ini dikategorikan sangat layak.

b. Aspek pembelajaran

Tabel 4.4 Hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran

No.	Butir Penilaian	Ahli Materi		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
1.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	4	4	4	Sangat Layak
2.	Kesesuaian gambar, video, atau animasi dengan materi	4	3	3,5	Sangat Layak
3.	Kemudahan pemahaman materi	4	3	3,5	Sangat Layak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4.	Kesesuaian struktur materi	4	4	4	Sangat Layak
Rata-Rata Skor				3,75	Sangat Layak

Berdasarkan penilain dari dua ahli materi terkait aspek pembelajaran pada bahan ajar interaktif di atas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 3,75. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek pembelajaran, produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif ini dikategorikan sangat layak.

c. Aspek substansi materi

Tabel 4.5 Hasil validasi ahli materi pada aspek substansi materi

No.	**Butir Penilaian**	**Ahli Materi**		**Rata-Rata**	**Kategori**
		I	**II**		
1.	Kedalaman materi	3	3	3	Sangat Layak
2.	Keakuratan materi	4	3	3,5	Sangat Layak
3.	Kejelasan uaraian materi	4	3	3,5	Sangat Layak
4.	Kejelasan memberikan contoh	4	2	3	Sangat Layak
5.	Keruntutan uraian materi	3	3	3	Sangat Layak
6.	Kemenarikan Materi	3	3	3	Sangat Layak
Rata-Rata Skor				3,1	Sangat Layak

Berdasarkan penilain dari dua ahli materi terkait aspek substansi materi pada bahan ajar interaktif di atas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 3,1. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek substansi materi, produk bahan ajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif ini dikategorikan sangat layak.

d. Aspek latihan atau evaluasi

Tabel 4.6 Hasil validasi ahli materi pada aspek latihan atau evaluasi

No.	Butir Penilaian	Ahli Materi		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
1.	Kejelasan petunjuk pengerjaan latihan atau evaluasi	3	3	3	Sangat Layak
2.	Kualitas tes atau latihan soal	3	3	3	Sangat Layak
3.	Kesesuaian latihan soal dengan tujuan pembelajaran	4	3	3,5	Sangat Layak
Rata-Rata Skor				3,1	Sangat Layak

Berdasarkan penilain dari dua ahli materi terkait aspek latihan atau evaluasi pada bahan ajar interaktif di atas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 3,1. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek latihan atau evaluasi, produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif ini dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil rata-rata skor dari ke empat aspek penilaian materi di atas, maka diperoleh rata-rata skor secara keseluruhan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil rata-rata skor validasi ahli materi

No.	Aspek	Ahli Materi		Jumlah	Rata-Rata Skor
		I	II		
1.	Pendahuluan	4	4	8	4
2.	Substansi Materi	4	3,5	7,5	3,75
3.	Pembelajaran	3,5	2,8	6,3	3,15
4.	Latihan/Evaluasi	3,3	3	6,3	3,15
Jumlah Total				28,1	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Rata-Rata Skor Total	3,5
Kategori	Sangat Layak

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari dua ahli materi terhadap bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif masuk kategori sangat layak dengan rata-rata skor total dari empat aspek sebesar 3,5. Adapun beberapa komentar dari para ahli materi adalah sebagai berikut:

a. H. Khoirul Muaddib, S.Ag., MM

Sangat membantu dalam mempercepat memahami materi pembelajaran, namun masih tetap membutuhkan ilmu dasar gramatikal (nahwu) sebagai ilmu penunjang utamanya.

b. Dr. Ahmad Yusam Thobroni, M.Ag

1) Kesesuaian gambar, video, atau animasi dengan materi kurang. Sekilas gambar/animasi hanya ada di uji meteri.
2) Kurang contoh
3) Bahan ajar elektronik seperti ini adalah ide kreatif dan inovatif yang perlu dikembangkan. Pada dasarnya secara struktur, konten materi, dan tampilan sudah baik. Saya kira juga perlu penyempurnaan atas kekurangannya yang ada, dan hal ini biasa terjadi pada suatu produk untuk menjadi produk yang baik.

2. Hasil validasi ahli media

Validasi media telah dilakukan oleh dua ahli media, yaitu ibu Prof. Dr. Hj. Husniyatus Salamah, M.Ag dan bapak Dr. H. Muhammad

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Thohir, S.Ag. M.Pd. kedua ahli media tersebut merupakan dosen di UIN Sunan Ampel Surabaya. Angket untuk ahli media terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek umum, aspek tampilan media, dan aspek penggunaan media. Adapun hasil validasi dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut:

a. Aspek umum

Tabel 4.8 Hasil validasi ahli media pada aspek umum

No.	Butir Penilaian	Ahli Media		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
1.	Kreatif	3	4	3,5	Sangat Layak
2.	Inovatif	4	4	4	Sangat Layak
3.	Komunikatif	3	3	3	Sangat Layak
Rata-Rata Skor				3,5	Sangat Layak

Berdasarkan penilain dari dua ahli media terkait aspek umum pada bahan ajar interaktif di atas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 3,5. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek kretivitas, inovasi, dan komunikasi, produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif ini dikategorikan sangat layak.

b. Aspek tampilan media

Tabel 4.9 Hasil validasi ahli media pada aspek tampilan media

No.	Butir Penilaian	Ahli Media		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
1.	Kejelasan judul penggunaan bahan ajar interaktif	3	4	3,5	Sangat Layak
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar interaktif	3	3	3	Sangat Layak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.	Kemenarikan penyajian bahan ajar interaktif	3	3	3	Sangat Layak
4.	Memiliki daya tarik visual yang meliputi warna, gambar, ilustrasi, bentuk dan ukuran huruf (huruf tebal, miring, garis bawah)	3	4	3,5	Sangat Layak
5.	Kesesuaian pemilihan jenis dan ukuran huruf	3	4	3,5	Sangat Layak
6.	Ketepatan pemilihan warna background	3	4	3,5	Sangat Layak
7.	Pengintegrasian beberapa aspek dan keterampilan, seperti keterampilan berbahasa, mendengarkan, menulis, membaca, dan berbicara	3	3	3	Sangat Layak
Rata-Rata Skor				3,3	Sangat Layak

Berdasarkan penilain dari dua ahli media terkait aspek tampilan media pada bahan ajar interaktif di atas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 3,3. Hasil ini menunjukkan bahwa dari aspek tampilan media, produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif ini dikategorikan sangat layak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Aspek penggunaan media

Tabel 4.10 hasil validasi ahli media pada aspek penggunaan media

No.	Butir Penilaian	Ahli Media		Rata-Rata	Kategori
		I	II		
1.	Navigasi dalam pengoperasian produk	4	4	4	Sangat Layak
2.	Kemudahan penggunaan	4	4	4	Sangat Layak
3.	Kejelasan struktur media	3	3	3	Sangat Layak
4.	Mudah dipelihara (*maintainable*)	3	4	3,5	Sangat Layak
5.	Ketepatan pemilihan software atau tool pengembangan	3	4	3,5	Sangat Layak
Rata-Rata Skor				3,6	Sangat Layak

Berdasarkan penilain dari dua ahli media terkait aspek penggunaan media pada bahan ajar interaktif di atas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata skornya adalah 3,6. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dari aspek penggunaan media, produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif ini dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil rata-rata skor dari ke tiga aspek penilaian media di atas, maka diperoleh rata-rata skor secara keseluruhan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.11 Hasil rata-rata skor validasi ahli media

No.	Aspek	Ahli Media		Jumlah	Rata-Rata Skor
		I	II		
1.	Umum	3,3	3,6	6,9	3,45
2.	Tampilan Media	3	3,6	6,6	3,3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3.	Penggunaan Media	3,4	3,8	7,2	3,6
Jumlah Total				20,7	
Rata-Rata Skor Total					3,45
Kategori					Sangat Layak

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian dari dua ahli media terhadap bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif masuk kategori sangat layak dengan rata-rata skor total dari tiga aspek sebesar 3,45. Adapun beberapa komentar dari para ahli media adalah sebagai berikut:

c. Prof. Dr. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag.
   1) Kreativitas perlu ditingkatkan lagi
   2) Coba dibuat agak menarik lagi, ketika sampaikan KI KD bisa dikemas lagi lebih menarik. Untuk tulisannya kurang besar sedikit.
   3) Modul interaktif ini untuk siapa? buat bahasa yg interaktif.
d. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
   1) Tombol masuk, enter, terlalu full margin, kepanjangan, kurang menarik.
   2) Menu profile kok ada dua, membingungkan user, itu profile guru atau siswa?
   3) Fitur audio dalam materi yang membaca dan menerjemah saat ditekan semuanya, ternyata bisa bunyi semua. Itu noise, sangat menggangu. Seharusnya jika ditekan satu lalu gantu yang lain,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maka yang sebelumnya bisa berhenti. Ini juga berpotensi memberatkan piranti user yang kapasitasnya pas-pasan.

4) Syarat sebagai media interaktif dalam user interface kurang terlihat, terutama dalam mendorong pelibatan siswa (student engagement). Bahkan untuk menu ujian pun hanya berisi butir soal dan siswa tdk bisa menjawab langsung di aplikasi. Dapat dipertimbangkan ada menu diskusi/tanyajawab.

5) Menu daftar pustaka agak membingungkan user, sebab ditulis banyak buku/kitab lainnya sebagai referensi. Padahal, aplikasis bahan ajar ini dinamakan Taqrib Digital.

C. Revisi Desain Produk Pengembangan Bahan Ajar Kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital Interaktif

Setelah mendapat masukan dan komentar dari pakar atau tenaga ahli, peneliti melakukan revisi desain produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif. Adapun beberapa revisi tersebut antara lain:

1. Revisi ahli materi

   a. Kesesuaian gambar, video, atau animasi dengan materi kurang. Sekilas gambar/animasi hanya ada di uji materi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.13 Tampilan pemberian gambar pada taqrib digital

Setelah mendapat saran dari ahli materi, peneliti menambahkan gambar ke dalam materi yang ada produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif.

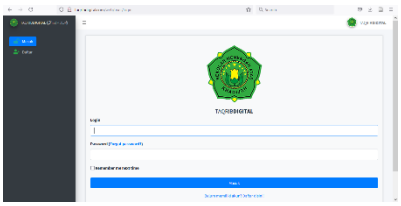
b. Kurang contoh

Gambar 4.14 Tampilan pemberian contoh kasus pada taqrib digital

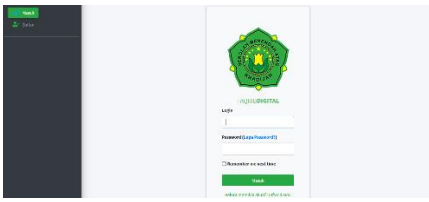
Setelah mendapat komentar dari ahli media terkait kurangnya contoh pada bahan ajar, peneliti menambahkan contoh kasus yang dikemas dalam bentuk komik agar peserta didik mudah memahaminya.

2. Revisi ahli media

a. Tombol masuk, enter, terlalu full margin, kepanjangan, kurang menarik.



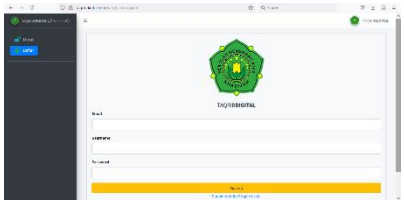
sebelum revisi

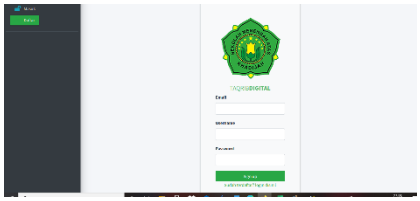


setelah revisi

Gambar 4.15 Tampilan Masuk atau Login sebelum dan setelah revisi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

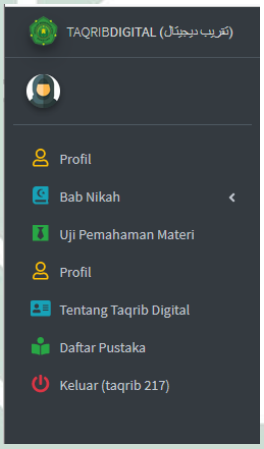


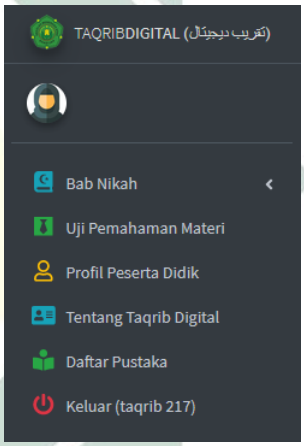


sebelum revisi setelah revisi

Gambar 4.16 Tampilan Daftar atau Sign up sebelum dan setelah revisi

b. Menu profile kok ada dua, membingungkan user, itu profile guru atau siswa?



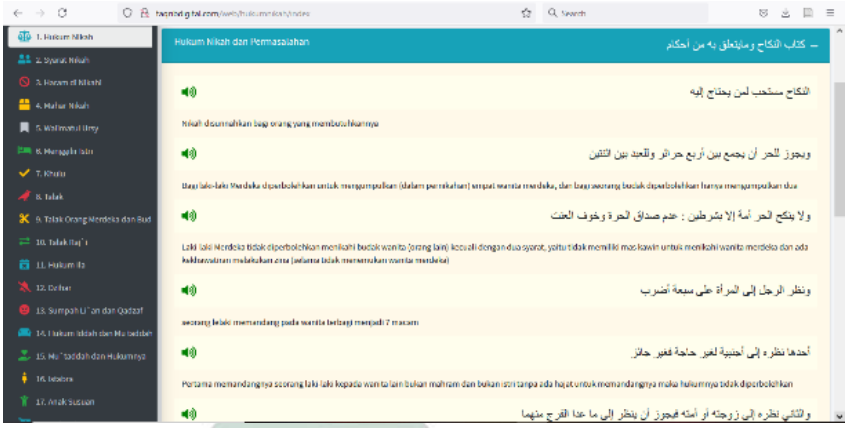


Sebelum revisi Setelah revisi

Gambar 4.17 Tampilan Menu profil sebelum dan setelah revisi

c. Fitur audio dalam materi yang membaca dan menerjemah saat ditekan semuanya, ternyata bisa bunyi semua. Itu noise, sangat menggangu. Seharusnya jika ditekan satu lalu gantu yang lain, maka yang sebelumnya bisa berhenti. Ini juga berpotensi memberatkan piranti user yang kapasitasnya pas-pasan.

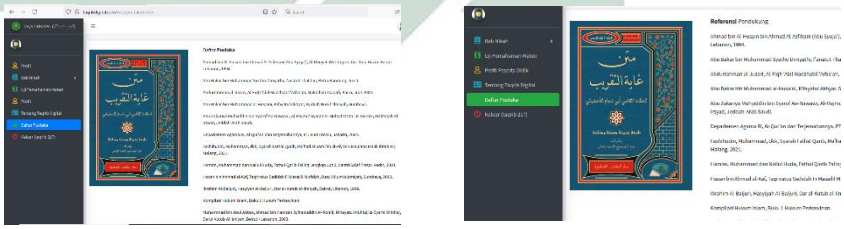
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.18 Tampilan Fitur Audio setelah revisi

Fitur audio dalam bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif atau taqrib digital telah peneliti revisi sesuai saran dari ahli materi. Peneliti telah mengubah setting fitur tersebut dari yang bisa berbuunyi semua ketika audio ditekan, menjadi salah satu saja yang berbunyi.

d. Menu daftar pustaka agak membingungkan user, sebab ditulis banyak buku/kitab lainnya sebagai referensi. Padahal, aplikasis bahan ajar ini dinamakan Taqrib Digital.

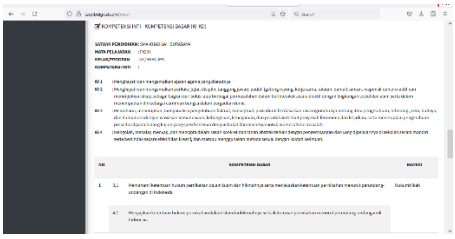


Sebelum revisi Setelah revisi

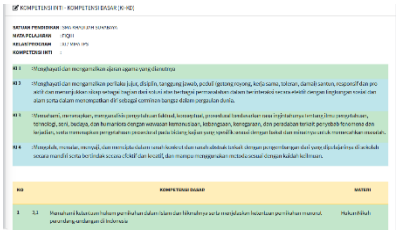
Gambar 4.19 Tampilan Menu Daftar Pustaka sebelum dan setelah revisi

e. Coba dibuat agak menarik lagi, ketika sampaikan KI KD bisa dikemas lagi lebih menarik. Untuk tulisannya kurang besar sedikit.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Sebelum revisi



Setelah revisi

Gambar 4.4 Tampilan KI dan KD sebelum dan setelah revisi

D. Hasil Uji Coba Bahan Ajar Kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital Interaktif

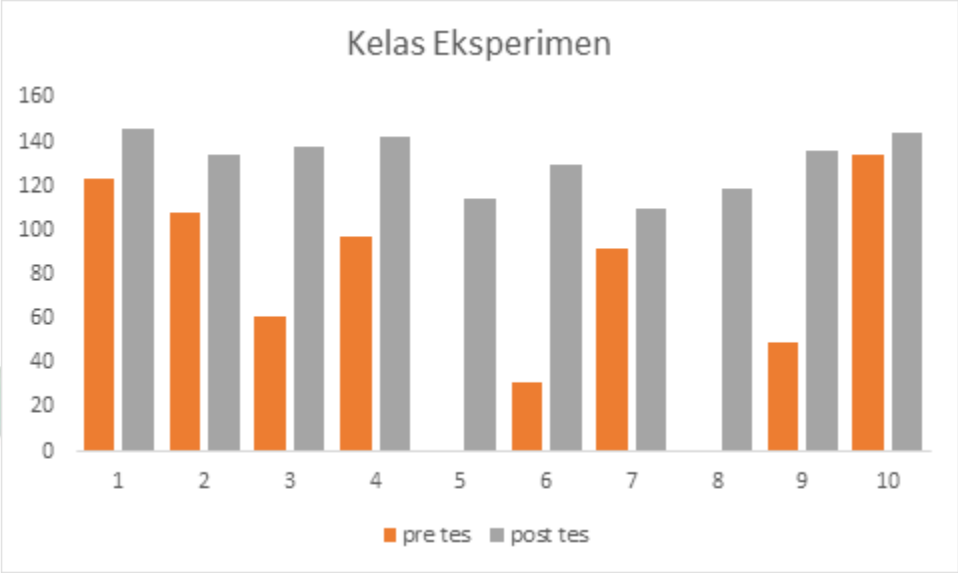
Peneliti telah melakukan uji coba bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif kepada peserta didik. Uji coba ini dilakukan dengan eksperimen dimana peneliti membandingkan efektifitas antara bahan ajar lama dan bahan ajar interaktif yang peneliti buat. Peneliti menggunakan metode eksperimen quasi dimana pada eksperimen kuasi terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dilakukan secara random. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang menggunakan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif sedangkan kelompok kontrol merupakan kelompok yang tetap menggunakan bahan ajar lama.

Uji coba peneliti lakukan untuk mengetahui efektivitas produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif. Peneliti memberikan tes berupa soal *pre-test* dan *post-test* kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Soal terdiri dari 10 soal essay yang telah melalui proses validasi ahli materi. 10 soal tersebut terdiri dari tiga indikator pemahaman yang peneliti gunakan untuk mengukur pemahaman peserta

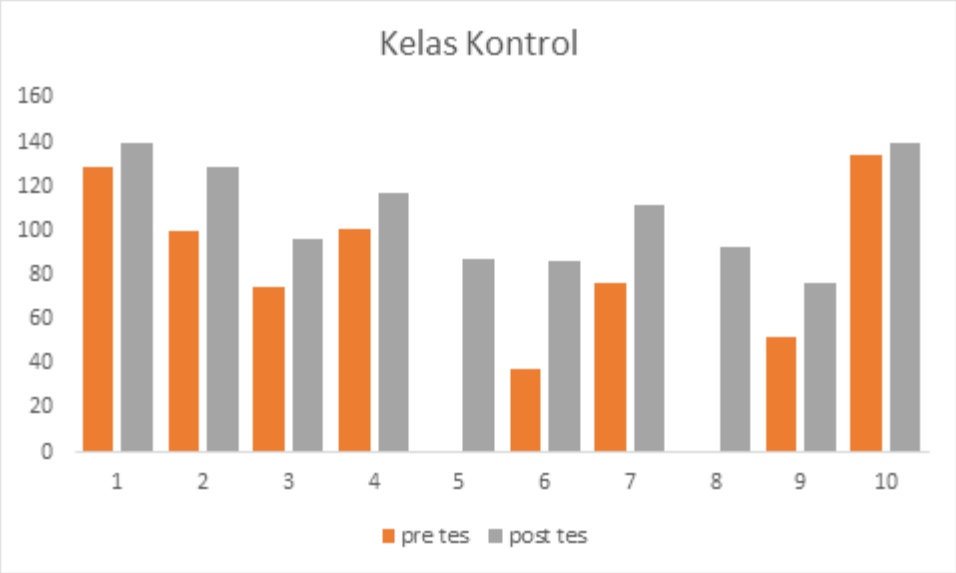
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik dalam pembelajaran fiqih menggunakan bahan ajar interaktif. Indikator pemahaman tersebut antara lain kemampuan mendefinisikan, menterjemahkan, dan menjelaskan.

Berikut ini pemaparan rata-rata nilai pre-test dan post-test tiap butir soal pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.



Gambar 4.20 Diagram Perbandingan Rata-Rata Nilai Pre-test dan Post-Test Kelas Eksperimen



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 4.21 Diagram Perbandingan Rata-Rata Nilai Pre-test dan Post-Test Kelas Kontrol

Diagram di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan nilai pada masing-masing butir soal. Pada butir soal nomor 9 digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mendefinisikan istilah-istilah yang terkait dengan materi nikah. Pada kelas eksperimen terjadi peningkatan rata-rata nilai pre-test dan post-test pada butir soal nomor 9 sebesar 5,8. Sedangkan pada kelas kontrol terjadi peningkatan sebesar 1,6.

Pada butir soal nomor 5 dan 8 digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menterjemahkan kitab al-ghoyah wa at-taqrib terkait materi nikah. Pada kelas eksperimen terjadi peningkatan rata-rata nilai pre-test dan post-test pada butir soal masing-masing sebesar 7,6 dan 7,9. Sedangkan pada kelas kontrol terjadi peningkatan sebesar 5,8 dan 6,2. Sedangkan pada butir soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, dan 10 digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menjelaskan ketentuan hukum pernikahan dalam Islam dan hikmahnya.

Data di atas menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen yang menggunakan kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif lebih besar dibandingkan dengan peningkatan rata-rata nilai pada kelas kontrol yang menggunakan bahan ajar konvensional. Artinya, penggunaan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif lebih mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

indikator mendefinisikan, menterjemahkan, dan menjelaskan materi nikah pada pembelajaran fiqih.

Adapun hasil pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah menggunakan produk bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Perbandingan hasil pre-test dan post test

No.	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
1	40	88	40	70
2	35	84	35	75
3	50	90	40	70
4	55	92	55	75
5	40	80	35	70
6	45	90	50	68
7	45	94	45	68
8	50	82	60	75
9	55	85	60	80
10	55	85	50	82
11	40	90	45	75
12	60	90	45	65
13	50	90	45	68
14	40	88	50	75
15	35	85	45	60
Rata-Rata	46	88	47	72

Berdasarkan tabel di atas, dapat kita ketahui bahwa rata-rata nilai pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol cenderung sama. Ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok tersebut seimbang. Namun setelah peneliti berikan perlakuan berbeda kepada kepada kelompok

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

eksperimen dan kelompok kontrol, terlihat bahwa rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen lebih besar dari pada rata-rata nilai post-test kelompok kontrol. Rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen adalah 88, sedangkan rata-rata nilai post-test kelompok kontrol adalah 72. Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa penggunaan produk bahan ajar elektronik interaktif lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran fiqih daripada produk bahan ajar lama.

Untuk membuktikan signifikansi perbedaan penggunaan bahan ajar interaktif dengan bahan ajar sebelumnya, peneliti melakukan uji t-test berkorelasi. Berikut ini merupakan data statistik deskriptif yang peneliti olah dengan bantuan SPSS.

Tabel 4. 13 Data statistic deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	15	35	60	46.33	7.898
Post-Test Eksperimen	15	80	94	87.53	3.889
Pre-Test Kontrol	15	35	60	46.67	7.715
Post-Test Kontrol	15	60	82	71.73	5.738
Valid N (listwise)	15				

Setelah diketahui data di atas, selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas. Uji ini peneliti lakukan karena syarat dari dilakukannya uji t-test berkorelasi adalah data harus berdistribusi normal.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.14 Uji normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre-Test Eksperimen	.189	15	.157	.930	15	.273
	Post-Test Eksperimen	.204	15	.094	.947	15	.473
	Pre-Test Kontrol	.186	15	.175	.933	15	.299
	Post-Test Kontrol	.182	15	.194	.953	15	.571

Berdasarkan data di atas, diketahui nilai signifikansi (sig.) semua data adalah >0,05, maka dapat dsimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Setelah mengetahui bahwa data berdistribusi normal, selanjutnya peneliti melakukan uji t-test berkorelasi. Adapun hasil perhitungan uji t-test berkorelasi menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15 Uji t-test berkorelasi

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-41.200	7.867	2.031	-45.556	-36.844	-20.284	14	.000
Pair 2	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-25.067	7.469	1.928	-29.203	-20.931	-12.999	14	.000

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel 4.15 terlihat bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,005. Dengan demikian perbedaan penggunaan bahan ajar interaktif dengan bahan ajar sebelumnya dinyatakan signifikan.

Selain rumus t-test berkorelasi, peneliti juga menghitung peningkatan pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar interaktif dengan menggunakan rumus *N-gain score*. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil perhitungan N-gain score

No.	Kelas Eksperimen	No.	Kelas Kontrol
	N-Gain Score (%)		N-Gain Score (%)
1.	80,00	1.	50,00
2.	75,38	2.	61,53
3.	80,00	3.	50,00
4.	82,22	4.	44,44
5.	66,66	5.	53,84
6.	81,81	6.	36,00
7.	89,09	7.	41,81
8.	64,00	8.	37,50
9.	66,66	9.	50,00
10.	66,66	10	64,00
11.	83,33	11.	54,54
12.	75,00	12.	36,36
13.	80,00	13.	41,81
14.	80,00	14.	50,00
15.	76,92	15.	27,27
Rata-Rata	76,5182	Rata-Rata	46,6098

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain skor di atas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen (menggunakan bahan ajar interaktif) sebesar 76,5182 atau 76,5% termasuk kategori efektif. Sedangkan untuk rata-rata N-gain score pada kelas kontrol (menggunakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahan ajar lama) adalah 46,6098 atau 46,6% termasuk kategori kurang efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran fiqih.

E. Pembahasan Hasil Pengembangan Bahan Ajar Kitab Al-Ghoyah wat-Taqrib Berbasis Digital

Pengembangan bahan ajar kitab Al-Ghoyah wat-Taqrib Berbasis Digital di SMA Khadijah Surabaya merupakan salah satu solusi alternatif dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di tengah kondisi pandemi saat ini. Pengembangan bahan ajar tersebut dimaksudkan untuk memperjelas penyajian pesan pembelajaran. Dengan begitu, peserta didik akan mudah memahami pembelajaran fiqih kitab al-ghoyah wat-taqrib.

Bahan ajar yang sedang peneliti kembangkan ini memiliki fitur audio yang dapat menyajikan cara membaca kitab kuning dalam Bahasa Jawa. Fitur tersebut memudahkan peserta didik dalam belajar membaca kitab kuning sebagaimana yang diajarkan ulama-ulama terdahulu. Penelitian yang dilakukan oleh *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa seseorang hanya dapat mengingat apa yang ia lihat sebesar 20% dan hanya dapat mengingat apa yang ia dengar sebesar 30%. Tetapi seseorang dapat mengingat apa yang ia dengar dan lihat sebesar 50%

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan dapat mengingat apa yang ia dengar, lihat, dan lakukan sebesar 80%.[93] Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital interaktif ini efektif meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari kitab fiqih al-ghoyah wat-taqrib karena bahan ajar visual yang ditambah dengan fitur audio dapat membantu peserta didik menjadi lebih paham dan mengingat lebih lama segala sesuatu yang mereka pelajari. Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Edgar Dale yang menyatakan bahwa penggunaan bahasa verbal saja dalam pembelajaran akan membuat pengetahuan semakin abstrak.[94] Hal tersebut membuat peserta didik sulit dalam memahami pembelajaran.

Dalam perspektif teknologi pendidikan, desain pengembangan bahan ajar interaktif merupakan tahap awal yang dilakukan pengembang sebelum menciptakan sebuah produk pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, desain pengembangan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif masuk kategori sangat layak untuk digunakan peserta didik sebagai referensi dalam mempelajari mata pelajaran fiqih kitab taqrib. Hal tersebut dikarenakan bahan ajar interaktif tersebut telah memenuhi kriteria penilaian bahan ajar interaktif pada aspek materi ajar, seperti penggunaan bahasa yang jelas, kesesuaian materi dengan kurikulum, materi akurat dan terbaru, membangkitkan motivasi peserta

[93] Nopriyanti and Putu Sudira, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 5, no. 2 (2015), 224.
[94] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia, 2016), 169.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik, keterlibatan peserta didik di dalamnya, teruji efektivitasnya, dan terdapat pedoman penggunaannya. Kelayakan bahan ajar tersebut dibuktikan dengan hasil penilaian ahli materi sebesar 3,45 ($X \geq 3,0$ = sangat layak).

Ahli media juga mengkategorikan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif ke dalam kategori sangat layak karena sesuai dengan kriteria penilaian multimedia, seperti kriteria kemudahan navigasi, kemudahan kognisi, integrasi media, kemenarikan, dan ketepatan pemilihan software pengembangan. Kelayakan tersebut dibuktikan dengan hasil penilaian ahli media sebesar 3,5 ($X \geq 3,0$ = sangat layak).

Tujuan pemilihan website sebagai media dalam penyajian bahan ajar pembelajaran fiqih kitab al-ghoyah wat-taqrib adalah untuk melibatkan berbagai indera peserta didik, seperti mata (visual), telinga (auditori), dan tangan (kinetic). Dengan pelibatan berbagai indera ini, peserta didik dapat dengan mudah memahami informasi atau pesan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Vaugan yang menyatakan bahwa semakin peserta didik melibatkan banyak indera dalam menerima dan mengolah informasi, semakin besar kesempatan informasi tersebut mereka mengerti dan pertahankan dalam ingatan.[95]

Website juga mampu menyajikan materi pembelajaran yang dapat diatur sendiri oleh peserta didik sesuai dengan kecepatan penguasaan materi

[95] M. A. S. Prihantana1, I W. Santyasa2, and I W. S. Warpala, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Animasi Stop Motion Untuk Siswa SMK," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 4, no. 1 (2014): 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masing-masing peserta didik. Pemilihan media website tersebut telah sesuai dengan kriteria pemilihan bahan ajar interaktif menurut teori behaviorisme, yaitu hendaknya pemilihan media mempertimbangkan kesempatan peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya. Kemampuan ini menjadikan website sangat cocok digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri di tengah pandemi.

Berdasarkan hasil uji coba yang peneliti lakukan kepada 30 peserta didik kelas XI di SMA Khadijah Surabaya, penggunaan produk bahan ajar elektronik interaktif dinilai lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran fiqih daripada produk bahan ajar lama. Hal tersebut karena penggunaan bahan ajar interaktif yang tepat dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satu teori yang mendasari pengembangan bahan ajar interaktif adalah teori belajar kontruktivistik. Hal tersebut karena di dalam teori tersebut mensyaratkan bahan ajar agar memberikan peluang kepada peserta didik untuk membangun sendiri pemahamannya dengan cara berperan aktif.[96]

[96] Ali Mudlofir & Masyhudi Ahmad, *Pengembangan Kurikulum Dan Bahan Ajar* (Surabaya: PT Revka Petra Media, 2009), 166.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian pengembangan yang peneliti lakukan, maka beberapa simpulan yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif pada pembelajaran fiqih yang menggunakan kitab al-ghoyah wat-taqrib yang peneliti hasilkan dalam penelitian ini adalah berbentuk web. Komponen-komponen yang ada pada produk tersebut antara lain halaman depan, fitur login dan sign up, biodata peserta didik, materi pembelajaran, dan juga latihan soal. Halaman depan menampilkan logo sekolah dan kitab taqrib, kata pengantar, KI-KD, dan pedoman penggunaan bahan ajar. Sedangkan dalam materi pembelajaran meliputi berbagai bab terkait materi nikah, mulai dari bab hukum nikah sampai dengan bab hadlanah. Produk tersebut juga dilengkapi dengan terjemahan perkata dan perkalimat yang menggunakan Bahasa Indonesia, serta terjemah bahasa Jawa yang penulis sajikan melalui audio, sehingga peserta didik dapat mempelajari bagaimana cara membaca kitab kuning sebagaimana yang diajarkan ulama-ulama terdahulu. Selain itu, bahan ajar taqrib digital ini juga dilengkapi dengan penjelasan-penjelasan yang dilengkapi dengan dalil serta hikmahnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pengembangan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif telah dinilai layak dan efektif berdasarkan penilaian dari beberapa ahli, baik ahli materi maupun ahli media, dan juga berdasarkan uji coba yang telah peneliti lakukan terhadap 30 peserta didik kelas XI di SMA Khadijah Suarabaya. Hasil validasi produk dari ahli materi secara keseluruhan mencapai rata-rata sebesar 3,5 dan masuk kategori sangat layak. Sedangkan hasil validasi dari ahli media rata-ratanya sebesar 3,45 dan termasuk kategori sangat layak. Untuk hasil uji coba produk yang peneliti lakukan kepada peserta didik yang menggunakan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif dalam pembelajaran fiqih, nilai rata-rata pre-test sebesar 46 meningkat pada post-test sebesar 88 dengan nilai gain skor sebesar 76,5182 atau 76,5% termasuk kategori efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar kitab al-ghoyah wat-taqrib berbasis digital interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran fiqih.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan
   a. Guru sebaiknya menjelaskan terlebih dahulu tentang produk bahan ajar dan cara menggunakannya agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi ajar yang akan mereka pelajari.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Guru sebaiknya tidak menjadikan produk ini sebagai satu-satunya bahan ajar yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran agar pengetahuan dan keilmuan peserta didik semakin luas.

2. Saran Pengembangan Produk Bahan Ajar

Lembaga pendidikan Islam, terutama yang menerapkan kurikulum pesantren perlu mengembangkan bahan ajar interaktif yang mengintegrasikan kitab salaf dengan teknologi. Hal ini perlu karena teknologi mempermudah peserta didik dalam mempelajari kitab-kitab peninggalan ulama terdahulu serta tetap melestarikan warisan budaya Indonesia. Sehingga peneliti berharap pengembangan bahan ajar kitab salaf berbasis teknologi akan semakin banyak kedepannya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman. *Guru Sains Sebagai Inovator : Merancang Pembelajaran Sains Inovatif Berbasis Riset*. Yogyakarta: Media Akademi, 2015.

Ahmar, Ansari S., and Abdul Rahman. "Development of Teaching Material Using an Android." *Global Journal of Engineering Education* 19, no. 1 (2017): 72–76.

Al-Ashfahany, Abi Syuja' Ahmad bin Husain bin Ahmad. *Matan Al Ghayah Wa At Taqrib*. Surabaya: Al-Hidayah, n.d.

Andrizal, and Ahmad Arif. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang." *INVOTEK: Jurnal Inovasi, Vokasional dan Teknologi* 17, no. 2 (2017): 1–10.

Ari Isnaini Rahmah, Sudiyanto, and Dini Octoria. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi." *Tata Arta* 2, no. 1 (2016): 73–83.

Aslan. "KAJIAN KURIKULUM FIQIH PADA MADRASAH ALIYAH DI KABUPATEN SAMBAS KALIMANTAN BARAT PADA MASYARAKAT PERBATASAN." *Madinah: Jurnal Studi Islam* 5, no. 2 (2018): 115–124.

Basri, Husen Hasan. "Pengajaran Kitab-Kitab Fiqih Di Pesantren." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan* 10, no. 1 (2012): 14–32.

Dikdas, PG. "Kemendikbud Sederhanakan Kurikulum Pada Satuan Pendidikan Selama Masa Pandemi." *Kemdikbud*. Last modified 2020. Accessed March 2, 2021. http://pgdikdas.kemdikbud.go.id/read-news/kemendikbud-sederhanakan-kurikulum-pada-satuan-pendidikan-selama-masa-pandemi.

Faizah, Nur Isti. "Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Profesi Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2018): 57.

Fatchana, Diana Tofan. "Urgensi Bahan Ajar Berbasis Multimedia" 4, no. September (2017): 239–251.

FIDARAENI LUTHFIANA PUTRY, IKA. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Presentasi Interaktif Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Untuk Mendukung Pembelajaran Akuntansi Sma Negeri 1 Gresik." *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 5, no. 2 (2017): 1–6.

Gunawan, Imam, and Anggarini Retno Palupi. "Revisi Taksonomi Bloom Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen." *Premiere Education : Jurnal Pendidikan Dasar dan*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembelajaran 2, no. 2 (2012): 98–117.

Handarini, Oktafia Ika, and Siti Sri Wulandari. "Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 3 (2020): 496–503.

Hendawati, Yuyu, and Cici Kurniati. "Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya." *Metodik Didaktik : Jurnal Pendidikan ke-SD-an* 13, no. 1 (2017): 15–25.

Herliandry, Luh Devi, Nurhasanah Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, and Heru Kuswanto. "Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 22, no. 1 (2020): 65–70.

Irawan, Randy, and Herman Dwi Surjono. "Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Dalam Peningkatkan Pemahaman Lagu Pada Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5, no. 1 (2018): 1–11.

Irwandani, Irwandani, Sri Latifah, Ardian Asyhari, Muzannur Muzannur, and Widayanti Widayanti. "Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio'13: Pengembangan Pada Materi Gerak Melingkar Kelas X." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 6, no. 2 (2017): 221.

Juanda. *Fiqih Muamalah : Prinsip-Prinsip Praktis Bermuamalah Secara Syar'i*. Yogyakarta: Salma Idea, 2016.

Kominfo, Tim. "Penggunaan Internet Naik 40% Saat Bekerja Dan Belajar Dari Rumah." *Kementerian Komunikasi Dan Informasi Republik Indonesia*. Last modified 2020. Accessed February 11, 2021. https://www.kominfo.go.id/content/detail/25881/penggunaan-internet-naik-40-saat-bekerja-dan-belajar-dari-rumah/0/berita_satker.

Kurniawati, Fitri Erning. "Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Penelitian* 9, no. 2 (2015): 367.

Lia, Linda. "Multimedia Interaktif Sebagai Salah Satu Sains." *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika* 2, no. 2 (2015): 132–140.

Lubis, Maulana Arafat. "Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKN Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan." *Jurnal Tarbiyah* 25, no. 2 (2018): 152–173.

Majid, Abdul. *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.

Malalina, Malalina, and Nila Kesumawati. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Komputer Pokok Bahasan Lingkaran Untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2013): 55–70.

Mansir, Firman, and Halim Purnomo. "Optimalisasi Peran Guru PAI Ideal Dalam Pembelajaran Fiqh Di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 5, no. 2 (2020): 97–105.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Maulidiyah, Siti Faricha, Anwar Sa'dullah, and Nur Hasan. "Pembelajaran Kitab Al-Ghayah Wa At-Taqrib Di Pondok Pesantren Thoriqotun Najah Pagentan Singosari Malang." *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2019): 168–174.

Mu'asholi, Maya Eka Armita. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Fikih Di MTSN 3 Banyuwangi." UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019. http://digilib.uinsby.ac.id/32919/.

Mudlofir, Ali. *Aplikasi Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012.

Muhammad, Husein. *Fiqih HIV & AIDS: Pedulikah Kita*. Cirebon: Fahmina Institut, 2010.

Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010).

Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.

Nismalasari, Santiani, and Mukhlis Rohmadi. "Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis." *EduSains* 4, no. 2 (2016): 74–94.

Nurdyansyah, and Nahdliyah Mutala'liah. "Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo* 41, no. 20 (2015): 1–15.

Nurhairunnisah. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Sma Kelas X." *Tesis*. PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, 2017.

Oka, Gde Putu Arya. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Component Display Theory (Cdt) Pada Mata Kuliah Multimedia Jurusan Teknologi Pendidikan Fip Undiksha, the Development of Interactive Courseware Component Display Theory (Cdt)-Based on the Subject of Multimedia A" 1, no. 1 (2017).

Prastowo, Andi. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana, 2019.

———. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana, 2016.

Prihantana1, M. A. S., I W. Santyasa2, and I W. S. Warpala. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Animasi Stop Motion Untuk Siswa SMK." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 4, no. 1 (2014): 1–12.

Priyanto, Dwi. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer."

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Insania 14, no. 1 (2009): 1–13.

Purnamasari, Anita, Dyah Ratri Aryuna, and Dwi Maryono. "Penerapan Pembelajaran Learning Cycle 5e Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Respon Positif Dan Pemahaman Siswa." *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM)* 1, no. 6 (2017): 17–26.

Ronald H. Anderson. *Pemilihan Dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Edited by Yusuf Hadi Miarso. Jakarta: Rajawali, 1987.

Sadiman, Arif Sukadi. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Mediyatama Sarana Perkasa, 1988.

Saifudin Nur. *Ilmu Fiqh : Suatu Pengantar Komprehensif Kepada Hukum Islam*. Bandung: Tafakur, 2007.

Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2014.

Sanusi. "Konsep Pembelajaran Fiqh Dalam Perspektif Kesehatan Reproduksi." *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2015): 367–390.

Sari, Widya, Andi Muhammad Rifki, and Mila Karmila. "ANALISIS KEBIJAKAN PENDIDIKAN TERKAIT IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA MASA DARURAT COVID 19." *Jurnal MAPPESONA* 2, no. 2 (2020): 12.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2016.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018.

Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.

Supardi, A. "Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar." *Jurnal Pendas* 1, no. 2 (2014): 161=167-167.

Susilowati, Susilowati. "Pengembangan Bahan Ajar IPA Terintegrasi Nilai Islam Untuk Meningkatkan Sikap Dan Prestasi Belajar IPA Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 3, no. 1 (2017): 78–88.

Taufiqy, Ighfir, Sulthoni Sulthoni, and Dedi Kuswandi. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berlandaskan Model Guided-Project Based Learning." *Jurnal Pendidikan - Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 1, no. 4 (2016): 705–711.

Wardatunnisa, Nina. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 1, no. 1 (2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Wardatunnisa, Nina, Ratnaningsih, and Sri Sudaryati. “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah* 1, no. 1 (2017): 46–56. http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrpms/article/view/3017/2185.

Wijayanti, Wenny, and Ida Zulaeha. “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks.” *Seloka: jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia* 4, no. 2 (2015): 94–101.

Wijayanti, Weny. “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Kompetensi Memproduksi Teks Prosedur Kompleks Yang Bermuatan Kesantunan Bagi Peserta Didik Kelas X SMA/MA.” *Seloka* 4, no. 2 (2015).

Yaumi, Muhammad. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana, 2016.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id