

Pengembangan E-Modul Berbasis *Hypercontent* pada Mata Pelajaran PAI

Ari Marliah¹, Zainal Abidin Arief², Rudi Hartono³
^{1,2,3}Sekolah Pascasarjana Universitas Ibn Khaldun Bogor
¹yumna250812@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa E-Modul berbasis *Hypercontent* pada pembelajaran agama islam kelas VII di SMP Islam Izzatul Madani, Kabupaten Bogor. Penelitian ini menggunakan model pengembangan gabungan Borg and Gall dan Dick and Carey yang menghasilkan model pengembangan dengan langkah sebagai berikut; studi pendahuluan, perencanaan, desain model, validasi ahli, uji coba kelompok kecil, uji lapangan dan implementasi. Temuan pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan E-Modul berbasis *Hypercontent* layak dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran PAI kelas VII di SMP Islam Izzatul Madani, Kabupaten Bogor.

Kata Kunci: *Emodul, Hypercontent, PAI*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas di masa mendatang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat sekarang ini, menuntut pendidikan untuk turut serta dalam penggunaan teknologi sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran (Lubis & Ikhsan, 2019). Teknologi yang berperan dalam proses pembelajaran mampu mempengaruhi pengembangan kurikulum dengan tiga cara, yaitu: (1) penggunaan teknologi baru menjadi tujuan sosial dari kurikulum, (2) teknologi menyediakan sumber daya bagi perkembangan kurikulum, karena dapat membuat pendidik menemukan dan mengumpulkan materi ajar dan juga menuntun peserta didik dalam pembelajaran. (3) teknologi dapat menyediakan alat untuk menilai berbagai bidang praktik, seperti simulasi, yaitu membuat model atau alat visualisasi pada bidang sains dan alat menganalisis naskah pada literatur (Sumantri, 2019).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi tidak dapat dibendung lagi. Hal ini menuntut kita untuk dapat beradaptasi dengan berbagai kemajuan yang ada. Salah satu contoh yang paling mudah ditemui saat ini yaitu penggunaan internet yang memungkinkan

orang-orang dari berbagai penjuru dunia untuk berkomunikasi, oleh karena itu penguasaan teknologi menjadi penting mengingat saat ini masyarakat dunia sudah memasuki era 4.0 yang merupakan teknologi tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Setiap manusia harus berubah karena jika diam di tempat maka kreativitas akan mati dan tidak berkembang.

Teknologi masa sekarang, dikenal sebagai teknologi yang menggunakan pendekatan sistematis (*systematic approach*) yaitu pengembangan dan penerapan proses-proses metodologis yang berlandaskan hukum-hukum atau aturan-aturan dalam usaha untuk memudahkan belajar. Sistematis berarti mengikuti urutan atau aturan. Artinya revolusi kedua terfokus pada usaha merancang, mengembangkan dan mengimplementasikan dan menilai pembelajaran bermedia jadi sistem pembelajaran yang dirancang untuk mampu mengajar dan membelajarkan tanpa menghadirkan guru sehingga memerlukan langkah-langkah sistematis.

Perkembangan pendidikan saat ini sangatlah pesat sejalan dengan penggunaan teknologi yang semakin maju sekarang. Kurikulum merdeka dirancang agar lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan. Ini menekankan pentingnya literasi digital dan penggunaan teknologi dalam pendidikan, serta pengembangan keterampilan sosial dan emosional. Tujuan dari kurikulum ini adalah untuk memberikan pendekatan pendidikan yang lebih fleksibel dan berpusat pada peserta didik dengan fokus pada pengembangan pemikiran, kritis, kreativitas, dan keterampilan pemecahan masalah peserta didik.

Media Pembelajaran secara etimologis dibagi menjadi dua kata yaitu media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pada umumnya adalah manusia, materi, dan peristiwa yang membangun kondisi agar peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media sebagai alat memudahkan pendidik untuk menyampaikan pesan dari materi pembelajaran kepada peserta didik.

Media pembelajaran yaitu alat bantu proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah wadah yang berisi pesan pembelajaran dari berbagai sumber yang ingin diteruskan kepada siswa serta memiliki tujuan yang ingin di capai berupa suatu proses pembelajaran (Muhson, 2010). Media pembelajaran memiliki manfaat khusus yang dapat kita jadikan pertimbangan sebagai subjek penelitian, diantaranya: (1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) Proses belajar siswa, mahasiswa lebih interaktif, (4)

Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, (5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, (5) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, (6) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif (Handhika, 2018: 110). Pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran berupa hasil belajar siswa (Masykur, Nofrizal, & Syazali, 2017).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan pendidik dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran di kelas. Media berfungsi sebagai sumber informasi materi pembelajaran maupun sumber soal latihan. Kualitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh perbedaan individu peserta didik, baik perbedaan gaya belajar, perbedaan ke-mampuan kognitif, perbedaan kecepatan belajar, maupun perbedaan latar belakang. Penerapan media dalam pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Siswa juga akan lebih interaktif dengan adanya media pembelajaran yang lebih menarik. Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu (1) media penyaji; (2) media objek; (3) media interaktif (Lia, 2016: 136). Nurseto (2011: 23) menganalisis media pembelajaran dengan mengklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu 1) grafis, bahan cetak, dan gambar diam; 2) media proyeksi diam; 3) media audio; 4) media audio visual diam; 5) media audio visual hidup/film; 6) media televisi; dan 7) multimedia. Beragam jenis media pembelajaran dapat diterapkan guru dalam pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan materi yang akan disampaikan.

Sebagai generasi Z yang lahir dengan teknologi informasi, siswa sekolah dasar di masa kini tidak asing bahkan mengalami ketergantungan dengan perangkat teknologi. Berbagai fitur online yang disediakan oleh perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi, memanjakan pengguna dengan kemudahan-kemudahan dan interaksi yang tidak terbatas. Sebagian menganggap bahwa kemajuan di bidang teknologi informasi adalah gangguan (disrupsi) yang harus dilawan. Ketergantungan pada perangkat dan fitur-fitur teknologi informasi adalah salah satu bentuk intervensi teknologi pada manusia. Intervensi tidak bisa dilawan melainkan harus diterima dengan mengubah menjadi potensi lain yang bermanfaat. Sejalan dengan hal tersebut maka ketergantungan siswa pada perangkat teknologi merupakan peluang untuk mengalihkannya menjadi sumber belajar berbasis teknologi informasi. Dalam hal ini guru tidak bisa melawan dan melarang penggunaan perangkat teknologi informasi pada siswa, namun bisa memaksimalkan fungsi perangkat tersebut menjadi media dan sumber belajar. Pemanfaatan perangkat teknologi informasi

yang dimiliki siswa sebagai media yang dapat menghadirkan sumber belajar bagi siswa belum banyak dilakukan, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Hypercontent adalah konsep yang digunakan untuk menggambarkan keberadaan konten (*content*) yang terhubung dengan konten lain secara simultan (Herlina, 2019). Dalam hal ini terdapat pengertian bahwa semua konten yang dihubungkan lewat linked atau saling terhubung dengan konten lain disebut sebagai *hypercontent*. Konsep pembelajaran dengan sumber materi *hypercontent* berkembang seiring pesatnya teknologi di bidang informasi khususnya berkaitan dengan pembelajaran online. Pembelajaran yang secara sistematis dirancang dengan materi pembelajaran yang secara sistematis dirancang dengan materi *hypercontent* disebut dengan *hypercontent-designed instruction* (Makassar et al., 2023). *Hypercontent* dalam konteks ini senantiasa terhubung melalui linked dan virtual world, selain itu *hypercontent* menggunakan pola non linear atau acak dan proses membaca dilakukan secara digital. Dengan demikian *hypercontent* yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah konten pembelajaran yang dihubungkan dengan konten lainnya dalam pola acak yang terintegrasi melalui suatu sistem teknologi komunikasi dunia maya

Dengan adanya E-modul yang bersifat android ini, di mana nantinya proses pembelajaran akan ditrampilan audio visual, sound, movie dan yang berkaitan dengan materi ajar yang pemakaiannya dirancang dengan mudah dipahami sehingga dapat dijadikan alat bantu pembelajaran yang baik. E-modul dapat diimplementasikan sebagai sumber belajar mandiri yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kompetensi atau pemahaman secara kognitif yang dimilikinya serta tidak bergantung lagi pada satu-satunya sumber informasi. E-modul juga dapat digunakan dimana saja, sehingga lebih praktis untuk dibawa kemana saja, karena merupakan penggabungan dari media cetak dan komputer dan dapat diakses dimana pun siswa berada.

Kajian Teori

Pembelajaran PAI

Di dalam kurikulum pendidikan agama Islam menyebutkan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani ajaran agama Islam, bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan agama Islam sesuai dengan Al-quran dan Hadist. Akan tetapi dalam penyampaian materi pembelajaran pendidikan agama islam memiliki karakteristik berbeda dengan mata pelajaran lain. Adapun karakteristik pendidikan agama islam adalah sebagai

berikut: 1) Ditinjau dari segi muatan pendidikannya, PAI merupakan mata pelajaran pokok yang menjadi satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan mata pelajaran lain yang bertujuan untuk pengembangan moral dan kepribadian peserta didik. Semua mata pelajaran yang memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh mata pelajaran lain.; 2) Diberikannya mata pelajaran PAI, bertujuan untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti luhur (yang berakhlak mulia), dan memiliki pengetahuan yang cukup tentang Islam, terutama sumber ajaran (Al – Quran dan Hadist) sendiri – sendiri Islam lainnya, sehingga dapat dijadikan bekal untuk mempelajari berbagai bidang ilmu dan mata pelajaran tanpa harus terbawa oleh pengaruh – pengaruh negatif yang mungkin ditimbulkan oleh ilmu dan mata pelajaran tersebut, karena mata pelajaran PAI selain menekankan kepada kognitif akan tetapi juga menekankan kemampuan afektif dan psikomotor yang berdasarkan Al-Quran dan Hadist.

E-book

E-book adalah singkatan dari *Electronic Book* atau buku elektronik. E-book tidak lain adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer. E-book ini berupa file dengan format bermacam- macam, Ebook adalah sebuah rangkaian tulisan biasa yang di buat dengan bantuan *software microsoft office* atau *software* lain yang sejenis (Fitria & Heliawan, 2017). Setelah rangkaian tulisan tersebut jadi seperti tulisan dalam buku-buku cetak konvensional seperti yang beredar di pasaran. Selain itu, Ebook menurut Shiratuddin (Khoirunnisa et al., 2020) Ebook adalah buku teks yang dikonversi menjadi format digital. Ebook juga memiliki pengertian sebagai lingkungan belajar yang memiliki aplikasi yang mengandung database multimedia yang menyimpan presentasi multimedia tentang topik sebuah buku.

E-book menjadi media belajar yang populer selama beberapa tahun ini karena pemerintah secara penuh mendukung penggunaan E-book dalam pembelajaran. E-book berperan penting dalam proses pembelajaran karena memiliki keunggulan E-book bisa dilihat dari fungsi dan manfaatnya. Beberapa fungsi E-book sebagai media belajar yaitu dapat meningkatkan produktivitas belajar. Proses pembelajaran tidak lepas kaitannya dengan sumber belajar yang berupa buku-buku bacaan seperti E-book. E-book juga sebagai referensi yang tidak terbatas, jadi tidak terpaku pada satu sumber belajar. E-book membantu pendidik dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran. Pendidik repot jika harus membawa banyak buku bacaan dalam bentuk fisiknya yang berat. E-book yang berupa data digital sangat mudah untuk dibawa dalam banyak file, sehingga pendidik tidak kehabisan bahan belajar untuk peserta didik.

Karakteristik Siswa SMP

Karakteristik siswa di SMA dapat terlihat pada tingkatan pengembangan kognitif yang dikemukakan pada teori kognitif Piaget. Tahap-tahap perkembangan kemampuan kognitif manusia terbagi dalam beberapa fase. Piaget membagi perkembangan ke kemampuan kognitif manusia menurut usia menjadi beberapa tahapan. Piaget mengelompokkan tahapan kognitif menjadi beberapa tahap yang meliputi 1) sensori-motorik (usia 0-2 tahun) yaitu bayi belajar membedakan antara diri dan objek di dunia luar, 2) pemikiran pra-operasional (usia 2-4 tahun) yaitu anak mampu mengklasifikasikan objek dengan fitur tunggal yang menonjol, 3) intuitif (usia 4-7 tahun) yaitu anak berfikir dengan cara pengklasifikasian tetapi mungkin tidak menyadari klasifikasi, 4) operasional konkrit (usia 7-11 tahun) yaitu anak mampu menggunakan operasi logis seperti reversibilitas, klasifikasi dan serialisasi, 5) operasional formal (usia 11-15 tahun) yaitu langkah uji coba menuju konseptualisasi abstrak (Marinda, 2020).

Usia 7-11 tahun merupakan tahap operasional konkrit. Usia tersebut merupakan usia pada anak yang berada pada tingkatan kelas tinggi yaitu kelas 4-6 sekolah dasar. Pada tahap Operasional Konkret (7-12 tahun), anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Tahap operasional konkrit, siswa masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mempertahankan (konservasi), kemampuan mengelompokkan secara memadai, melakukan pengurutan (mengurutkan dari yang terkecil sampai paling besar dan sebaliknya), dan menangani konsep angka. Tetapi, selama tahap ini proses pemikiran diarahkan pada kejadian riil yang diamati oleh anak (Juwantara, 2019). Pada anak usia dasar, perkembangan kognitif anak terbagi menjadi dua fase yaitu pertama fase operasional konkret (usia 7-11 tahun) adalah fase dimana anak sudah bisa berfikir logis, rasional, ilmiah dan objektif terhadap sesuatu yang bersifat konkret atau nyata. Pada fase ini, dalam KBM, guru mesti memberikan materi pembelajaran yang bersifat empirik/nyata bukan yang bersifat abstrak atau khayal. Proses KBM yang dilakukan mesti dikontekstualisasikan dalam kehidupan nyata, misalnya dengan menghadirkan contoh langsung dari materi yang dipelajari/modelling dan melakukan praktek langsung/eksperimen (Bujuri, 2018).

Hypercontent

Simonson (Dasar et al., 2019) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis TIK terutama yang basisnya adalah internet pada dasarnya merupakan pembelajaran berbasis jaringan. Salah satu

sebutan yang familiar dan dikemukakan oleh mereka adalah *hypercontent-designed instruction*, yakni pembelajaran yang didesain secara terstruktur dengan menggunakan pendekatan *hypercontent*. Secara sederhana *hypercontent* dapat dipahami sebagai konsep yang menjalinkan satu materi dan materi lain secara simultan dalam satu program teknologi digital tertentu. Logikanya tidak jauh dari hypertext, yakni satu teks memuat banyak teks lain yang saling terhubung satu sama lain. Wujud riilnya adalah menu-menu tampilan di laman website, jika diklik maka akan membawa pengguna (user) pada materi satu dan lainnya. Dengan kata lain: sebuah teks sebenarnya menampung dan menghubungkan dengan teks-teks lain (hyper).

Sebenarnya *hypercontent-designed instruction* ini berkarakter menengah jika dibandingkan dengan pendekatan lain dalam pengembangan perangkat pembelajaran terutama modul berbasis internet. Sebut saja salah satunya adalah pendekatan *learner directed design* yang betul-betul menempatkan pengguna tidak hanya menggunakan desain pembelajaran saja. Melainkan juga menjadi desainer pembelajaran, termasuk menentukan tahapan belajar dan cara belajarnya seperti apa. Pendekatan ini juga disebut model desain pembelajaran konstruktivis yang betul-betul memposisikan pengguna/siswa sebagai subjek belajar (Simonson et al. 2005, p. 138). Di sini, *hypercontent-designed instruction* peran dan posisi siswa belum sampai sebagai bagian dari desainer pembelajaran. Namun cukup sebagai pengguna aktif dari desain dan perangkat pembelajaran.

Berkaitan langsung dengan E-modul, karakteristik *hypercontent* yang harus diterapkan antara lain sebagai berikut; 1) setiap unit dalam modul *hypercontent* didesain berdiri sendiri. Masing-masing mempunyai komponen sistem pembelajaran mandiri yang lengkap atau self-contained, sehingga pembaca dapat mengkaji secara acak, memulai dan mengakhiri dari unit mana saja. 2) struktur isi dikemas dengan prinsip desain pesan, yakni ‘dipecah’ menjadi bagian, setiap bagian memiliki unit, setiap unit dilengkapi dengan tujuan khusus, manfaat sub-unit, ilustrasi, kajian dan subkajian. Adapun pembatas antara sub-kajian dapat menggunakan ringkasan sub-kajian, tes objektif sebagai pengingat, atau diperkaya dengan materi dari dunia maya dengan hyperlink ke situs tertentu.

Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan gabungan Borg and Gall dan Dick and Carey, dengan langkah prosedural sebagai berikut; studi pendahuluan, perencanaan, desain model, validasi ahli, uji coba kelompok kecil, uji lapangan dan implementasi. Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Islam Izzatul Madani. Pada penelitian ini menguji kelayakan dan

efektivitas produk yaitu Emodul berbasis *Hypercontent*. Uji kelayakan menggunakan validasi 3 ahli; ahli media, ahli desain, dan ahli pembelajaran. Untuk uji efektivitas menggunakan uji t.

Temuan

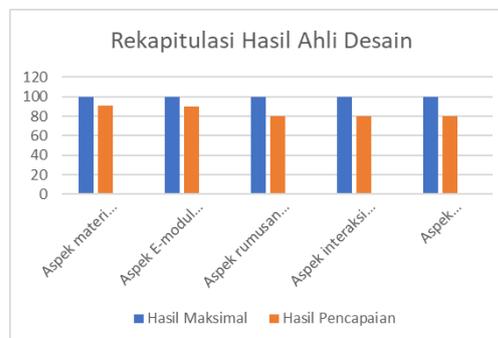
Validasi Ahli Materi



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Ahli Materi Pembelajaran

Berdasarkan hasil rekapitulasi ahli materi pada gambar diatas menunjukkan hasil perhitungan penilaian ahli materi pembelajarandidapatkan nilai rata-rata 75% yang berarti “layak” dengan kualifikasi baik dan revisi seperlunya. Artinya dalam aspek materi yang dikembangkan layak digunakan untuk penelitian.

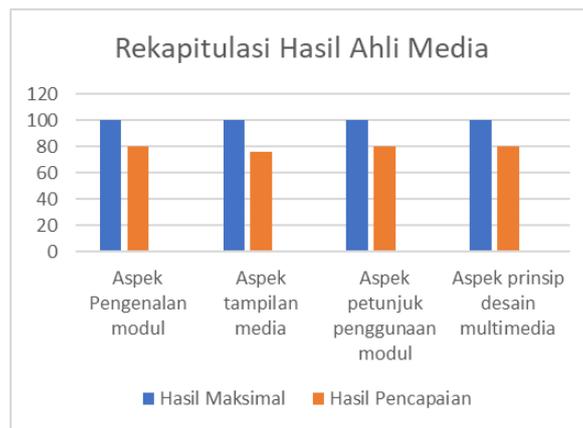
Validasi Ahli Desain



Gambar 4. 1 Rekapitulasi Hasil Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan hasil rekapitulasi ahli desain pada gambar diatas menunjukkan hasil perhitungan penilaian ahli desain pembelajarandidapatkan nilai rata-rata 84,2% yang berarti “sangat layak” dengan kualifikasi baik dengan revisi seperlunya. Artinya dalam aspek desain yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk penelitian.

Validasi Ahli Media



Gambar 4. 2 Rekapitulasi Hasil Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil rekapitulasi ahli media pada gambar diatas menunjukkan hasil perhitungan penilaian ahli media pembelajaran didapatkan nilai rata-rata 79% yang berarti “layak” dengan kualifikasi baik dengan revisi seperlunya. Artinya dalam aspek media yang dikembangkan layak digunakan untuk penelitian.

Hasil Uji One to One



Gambar 4. 3 hasil uji one to one modul elektronik berbasis hypercotent pelajaran PAI

Dari hasil uji one to one data perolehan tersebut menunjukkan nilai rata – rata $\frac{245,5}{3} \times 100\% = 84,8\%$ yang artinya bahwa modul elektronik yang dikembangkan sangat layak dan mudah mereka gunakan. Dalam uji ini tidak ada perbaikan pada produk.

Hasil Uji Kelompok Kecil

Setelah dilakukan uji kelayakan one to one oleh 3 orang siswa dan tidak ada perbaikan yang dilakukan, maka berikutnya dilakukan pengujian kelompok kecil dengan 15 responden

yang terdiri dari 5 siswa berkemampuan tinggi, 5 siswa berkemampuan sedang dan 5 siswa berkemampuan rendah terhadap modul elektronik berbasis hyper content pada mata pelajaran PAI kelas 7.

Dari hasil perolehan nilai uji kelompok kecil ini didapat persentase rata – rata 80% dari penilaian secara keseluruhan, dengan kata lain modul elektronik ini sangat layak dan baik untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa. Namun dalam penilaian perpoint ada beberapa nilai yang kurang dari 75% yaitu guru menggunakan sumber belajar lain dengan persentase 71% yang menandakan bahwa guru masih perlu mengembangkan pengetahuannya dan wawasannya menguasai materi yang akan diajarkan. Selain itu aspek siswa memiliki HP atau laptop mendapat 67% dimana Sebagian murid belum memiliki HP dan Sebagian lainnya tinggal di pesantren yang tidak diperkenankan membawa HP kedalam lingkungan pesantren, sehingga Ketika peneliti memberikan modul elektronik siswa tidak dapat memaksimalkan diri mereka untuk belajar secara mandiri dirumah atau diluar sekolah. Selain itu keterbatasan kuota menjadi kendala Sebagian siswa yang mengeluhkan penggunaan modul elektronik. Sehingga dalam penelitian ini ditemukan kendala dalam mengakses modul elektronik dikarenakan ketika menggunakan e-modul jaringan internet kurang stabil sehingga modul tidak dapat dibuka secara sempurna oleh pengguna. Sehingga dari modul elektronik yang sebelumnya peneliti gunakan dalam bentuk flipbook, peneliti ganti dalam bentuk pdf.

Hasil Uji Lapangan

Dari hasil perolehan nilai uji lapangan ini didapat persentase rata-rata 79% dari penilaian secara keseluruhan, dengan kata lain modul elektronik ini layak dan baik untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa. Dalam hasil uji lapangan ini point memiliki HP siswa mendapat point 64% dari 38 responden yang menyatakan mereka tidak memiliki HP secara pribadi. Ada juga yang Sebagian memang seorang santri yang tidak membawa alat komunikasi ke pesantren. Sehingga penggunaan modul elektronik diluar sekolah kemungkinan dapat mereka gunakan pada Sebagian peserta didik. selebihnya mereka menggunakan modul disekolah dengan menggunakan cromebook atau laptop sekolah.

Hasil Uji Efektivitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar PAI sebelum	.098	38	.200 [*]	.944	38	.058
hasil belajar PAI sesudah	.121	38	.175	.967	38	.320

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4. 4 Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi sebelum menggunakan modul digital $0,058 > 0,05$. Nilai signifikansi sesudah menggunakan modul elektronik $0,320 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Selanjutnya pengujian dengan uji t atau paired uji t test. Dalam hal pengujian penulis menggunakan SPSS IBM versi 25.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	hasil belajar PAI sebelum	61.42	38	11.118	1.804
	hasil belajar PAI sesudah	77.63	38	8.873	1.439

Gambar 4. 5 Hasil uji paired t test

Dari hasil uji paired t test pada tampilan ini diperlihatkan hasil ringkasan statistic deskriptif dari kedua sample atau data pretest dan postest.

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	hasil belajar PAI sebelum & hasil belajar PAI sesudah	38	.501	<.001	.001

Gambar 4. 6 Hasil uji paired t test

Pada bagian kedua output ini adalah menjelaskan hasil korelasi atau hubungan antara kedua data atau variable yaitu pretest dan postest. Dari hasil penghitungan korelasi $0,001 < 0,05$ sehingga terdapat korelasi antara pretest dan postest.

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	hasil belajar PAI sebelum - hasil belajar PAI sesudah	-16.211	10.177	1.651	-19.556	-12.865	-9.819	37	<.001	<.001

Gambar 4. 7 Hasil uji paired t test

Dari hasil penghitungan paired sample test diatas adalah 0,001 dimana sig (2-sided p) 0,001 < 0,05 maka dapat kita simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar PAI pada peserta didik sebelum menggunakan modul elektronik berbasis hyper content dan sesudah menggunakan modul elektronik berbasis hyper content.

Pembahasan

Berdasarkan laporan hasil penilaian mata pelajaran PAI, bahwa rata-rata nilai peserta didik pada 3 tahun ke belakang di SMP Izzatul Madani belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya nilai mata pelajaran PAI peserta didik dapat dikarenakan motivasi belajar yang kurang serta media pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Untuk mengatasi masalah tersebut di SMP Islam Izzatul Madani, maka dirancang sebuah modul ajar berbasis digital, yaitu modul elektronik berbasis hyper content untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta meningkatkan tingkat kemandirian belajar siswa dan menambah pengetahuan mereka terhadap digitalisasi. Modul elektronik yang dikembangkan tersebut disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan kondisi sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah.

Gaya belajar visual adalah gaya belajar yang berfokus pada indera penglihatan. Sebesar 80% peserta didik SMP Islam Izzatul Madani cenderung tertarik terhadap media visual yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya media tersebut pembelajaran menjadi menyenangkan, aktif dan kreatif. Modul elektronik berbasis hyper content bersifat audio – visual yang digunakan dalam pembelajaran mampu mempermudah penyajian materi pembelajaran dan sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan kemandirian belajar siswa. Media ini mampu menghilangkan kebosanan terhadap peserta didik dan menjadikannya lebih aktif dalam pembelajaran, belajar sesuai dengan kemampuan peserta didik dan diharapkan hasil belajarpun akan lebih meningkat.

Kesimpulan

Dari hasil deskripsi data yang telah dijabarkan dengan pembahasan yang dilakukan sesuai dengan teori dan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan ini dapat ditarik simpulan bahwa pengembangan produk berupa e-modul pembelajaran PAI kelas VII Sekolah Menengah Pertama yang dalam penelitian ini dilakukan pada SMP Islam Izzatul Madani secara signifikan dapat dikatakan layak dan efektif untuk dipergunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran matematika. Oleh karena itu e-modul pembelajaran ini dapat diproduksi secara massal untuk disebarkan pada guru yang mengajar pada mata pelajaran PAI baik di lingkungan sekolah

sebagai tempat penelitian maupun di Sekolah Menengah Pertama lainnya pada mata pelajaran PAI.

Daftar Pustaka

- Dasar, P.-P., Berpendekatan, P. M., Dewi, H., Prawiradilaga, S., Widyaningrum, R., & Ariani, D. (2019). Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies Article History. *Ijcets*, 5(2), 57–65. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jktp>
- Fitria, T. N., & Heliawan, Y. A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Prodi S1 Akuntansi Dalam Memahami Buku, Ebook Dan Artikel/Jurnal Akuntansi Berbahasa Inggris. *Jurnal Akuntansi Dan Pajak*, 17(02), 1–13. <https://doi.org/10.29040/jap.v17i02.10>
- Herlina, H. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 215–230. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13340>
- Khoirunnisa, A., Nulhakim, L., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Problem Based Learning Materi Perpindahan Kalor Mata Pelajaran Ipa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 25–36. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10559>
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>
- Makassar, U. N., Tidung, J. T. I., & Selatan, S. (2023). Studi Literature : Analisis Konsep Pengembangan Modul Ajar Hypercontent Berbasis Multiplatform. *Jurnal on Education*, 06(01), 3005–3014.
- Sumantri, B. A. (2019). Pengembangan Kurikulum Di Indonesia Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad 21. *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 27. <https://doi.org/10.29300/attalim.v18i1.1614>