

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* PADA  
MATA PELAJARAN FIQIH DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN  
DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MIN 1 KOTA MALANG**

**TESIS**

Oleh  
**MARIYA ULFA**  
**NIM 19770061**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2021**

**HALAMAN PENGANTAR**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA**  
**MATA PELAJARAN FIQH DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN**  
**DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MIN 1 KOTA MALANG**

**Tesis**

Diajukan kepada

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan Guna Memperoleh Gelar Magister

Pendidikan Agama Islam (M.Pd)

Oleh

**MARIYA ULFA**  
**NIM 19770061**

**Pembimbing I**

**Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I**  
**NIP. 19651205 199403 1 003**

**Pembimbing II**

**Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd**  
**NIP. 19690526 200003 1 00**



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**  
**MALANG**

**2021**

**ii**

## LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Nama : Mariya Ulfa  
NIM : 19770061  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Min 1 Kota Malang

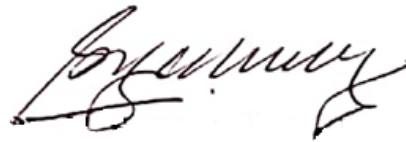
Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan seperlunya, Tesis dengan judul sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Tesis.

Malang, 15 Juni 2021  
Pembimbing I,



**Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I**  
NIP. 19651205 199403 1 003

Malang, 15 Juni 2021  
Pembimbing II,



**Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd**  
NIP. 19690526 200003 1 003

**Mengetahui:**

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam



**Dr. H. Muhammad Asrori, M.Ag**  
NIP. 19691020 200003 1 001

## LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Min 1 Kota Malang” Ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada, 29 Juni 2021.

### Dewan Penguji



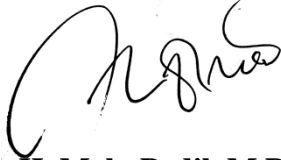
Munirul Abidin, M.Ag  
NIP. 19720420 200212 1 003

Penguji I



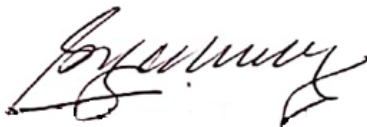
H. Ainur Rofiq, M.Ag, Ph.D  
NIP.19670928 200003 1 001

Ketua / Penguji II



Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I  
NIP. 19651205 199403 1 003

Pembimbing I/ Penguji



Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd  
NIP. 19690526 200003 1 003

Pembimbing II/Sekretaris

Mengetahui  
Dekan



Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 199803120030465003

## SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Mariya Ulfa

NIM : 19770061

Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Min 1 Kota Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya ilmiah yang pernah dilakukan atau pernah dibuat oleh orang lain, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila kemudian hari ternyata penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya siap bersedia untuk di proses sesuai peraturan perundang-undang yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari siapapun.

Malang, 12 Juni 2021



## MOTTO

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أقرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي  
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”*

## **PERSEMBAHAN**

*Teriring rasa syukur kepada Allah SWT. Tesis ini, ku persembahkan kepada orang-orang yang banyak membantu dan selalu mendampingi dalam hidupku:*

*Bapak dan Ibu serta seluruh keluargaku*

*Yang senantiasa tiada putus-putusnya untuk mengasihiku setulus hati, yang selalu, mengingatkanku dalam segala hal Yang selalu sabar memberi bimbingan dan nasehat kepadaku serta pengorbanannya selama ini dari spiritual sehingga saya mampu menatap dan menyongsong masa depan*

*Guru-guruku yang memberikan wawasan dan ilmu sehingga membuatku bisa menjadi manusia berilmu*

*Untuk sahabat-sahabatku, teman seperjuangan serta semua pihak yang turut serta membantu dalam penyelesaian Tesis ini, terimakasih atas semuanya*

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, karena atas berkat rahmat, ridho dan inayah-Nya juala sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tesis yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Min 1 Kota Malang”. Shalawat serta salam, semoga tetap tercurahkan kepada junjungan baginda Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran, untuk seluruh umat manusia yang kita harapkan syafaatnya di akhirat kelak.

Pada kesempatan ini, dengan penuh kerendahan hati penulis haturkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tinggi kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Malang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis sehingga tesis ini dapat selesai.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Asrori, M.Ag selaku Ketua Program Magister Pendidikan Agama Islam, atas kemudahan dan bimbinganya kepada mahasiswa.
3. Bapak Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I dan Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta memberikan pengarahan, sehingga tesis ini dapat tersusun.
4. Bapak Drs. Suyanto, M.Pd selaku kepala beserta jajaran menejemen, guru serta siswa MIN 1 Kota Malang yang sudah bersedia memberikan kesempatan untuk meneliti di madrasah tersebut.

5. Seluruh Bapak/Ibu dosen Pascasarjana UIN Maliki Malang yang telah mendidik dan meluangkan waktu serta memberikan pengarahan, sehingga tesis ini dapat tersusun.
6. Orang tua, beserta keluarga yang telah mendoakan serta mendukung sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Sahabat serta teman-teman seperjuangan, Mahasiswa Magister Pendidikan Agama Islam yang telah berjuang bersama selama dua tahun ini, khususnya kelas MPAI-D 2019. Motivasi, pelajaran, keceriaan, canda dan tawa dari kalian yang tak akan pernah terlupakan.

Penulis menyadari, bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif dari berbagai pihak sangat di harapkan demi terwujudnya tesis yang lebih baik di masa mendatang. Sebagai ungkapan terima kasih, penulis hanya mampu berdo'a, semoga amal baik Bapak/Ibu akan di berikan balasan yang setimpal oleh Allah SWT.

Akhirnya, penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis khususnya. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin

Malang 14 Juni 2021

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam proposal tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	d	ظ	=	zh	ه	=	h
د	=	dz	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	ds	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

### C. Vokal diftong

اؤ = aw

اي = ay

اؤ = û

اي = î

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGAJUAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANLITERASI ARAB LATIN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
ABSTRAK .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>A. Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>11</b>
<b>B. Rumusan Masalah .....</b>	<b>15</b>
<b>C. Tujuan Penelitian &amp; Pengembangan .....</b>	<b>15</b>
<b>D. Manfaat penelitian.....</b>	<b>16</b>
<b>E. Spesifik Produk.....</b>	<b>17</b>
<b>F. Orisinalitas Penelitian .....</b>	<b>19</b>
<b>G. Hipotesis Penelitian .....</b>	<b>26</b>

<b>H. Definisi Operasional .....</b>	<b>26</b>
--------------------------------------	-----------

## **BAB II LANDASAN TEORI**

<b>A. Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Learning</i>.....</b>	<b>29</b>
--	-----------

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran .....	29
2. Pengertian Pembelajaran <i>E-Learning</i> .....	33
3. Kreteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	36
4. Faktor Pengembangan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran ..	37
5. Media Pembelajaran untuk Pelatihan dan Pembelajaran .....	40
6. Karakteristik Media Pembelajaran.....	42
7. Aplikasi Berbasis <i>WEB</i> .....	43

<b>B. Mata Pelajaran Fiqih .....</b>	<b>49</b>
--------------------------------------	-----------

1. Pengertian Fiqih .....	49
2. Karakteristik Materi Fiqih.....	52

<b>C. Keaktifan dan Hasil Belajar .....</b>	<b>55</b>
---	-----------

1. Keaktifan.....	55
2. Hasil Belajar.....	67

<b>D. Kerangka Berfikir .....</b>	<b>70</b>
-----------------------------------	-----------

## **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

<b>A. Model Penelitian dan Pengembangan.....</b>	<b>71</b>
--	-----------

<b>B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....</b>	<b>72</b>
---	-----------

<b>C. Uji Coba Produk.....</b>	<b>74</b>
--------------------------------	-----------

1. Desain Uji Coba.....	74
2. Subjek Uji Coba.....	74

3. Jenis Data .....	75
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	76
5. Teknik Analisis Data.....	77

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

<b>A. Spesifikasi dan Desain Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> .....</b>	<b>83</b>
1. Spesifikasi Media Pembelajaran <i>e-learning</i> .....	88
2. Panduan Penggunaan Media <i>e-learning</i> .....	92
3. Desain Media Pembelajaran <i>e-learning</i> .....	97
<b>B. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran <i>E-learning</i> Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Fiqih .....</b>	<b>111</b>
1. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Materi / Isi .....	101
2. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli IT/ Media Pembelajaran ...	104
3. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru.....	107
<b>C. Analisis Hasil Uji Keefektifan dan Kemenarikan Media Pembelajaran <i>E-learning</i> Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa.....</b>	<b>111</b>
1. Uji Normalitas .....	123
2. Uji Homogenitas.....	125
3. Uji Hipotesis .....	12

## **BAB V KAJIAN DAN SARAN**

<b>A. Kajian Produk.....</b>	<b>129</b>
1. Spesifikasi Dan Desain Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Website</i> .....	

2. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran <i>e-learning</i> Pada Mata Pembelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas V MIN 1 Kota Malang .....	
3. Hasil Uji keefektifan Media Pembelajaran <i>e-learning</i> Pada Mata Pembelajaran .....	
<b>B. Saran</b> .....	120

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian .....	13
Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Persentase .....	69
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Keaktifan Siswa .....	70
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi/isi .....	93
Tabel 4.2 Deskripsi Hasil Validasi Ahli Materi/isi .....	94
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran .....	96
Tabel 4.4 Deskripsi Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran.....	97
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru MIN 1 Kota Malang....	99
Tabel 4.6 Deskripsi Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/ Guru MIN 1 Kota Malang .....	100
Tabel 4.7 Revisi Media Pembelajaran <i>E-Learning</i> .....	101
Tabel 4.8 Kuesioner Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen.....	103
Tabel 4.9 Kuesioner Keaktifan Siswa Kelas Kontrol .....	104
Tabel 4.10 Daftar Responden Siswa Kelompok Kecil.....	107
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Media Pembelajaran <i>E- Learning</i> .....	107
Tabel 4.12 Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen .....	109
Tabel 4.13 Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen .....	110
Tabel 4.14 Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol .....	111
Tabel 4.15 Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol .....	112
Tabel 4.16 Rekapitulasi Nilai Rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	113

Tabel 4.17 Hasil Test Uji Normalitas Menggunakan <i>Kolmogorov</i> <i>Smirnov</i> .....	115
Tabel 4.18 Uji Normalitas <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.	115
Tabel 4.19 Uji Normalitas <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	116
Tabel 4.20 Uji Homogenitas .....	117
Tabel 4.21 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	117
Tabel 4.22 Hasil Uji Hipotesis .....	119

## Daftar Gambar

Gambar 2.1 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	28
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	60
Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Model ADDIE.....	62
Gambar 4.1 Tampilan <i>Log in</i> .....	75
Gambar 4.2 Tampilan Dasbor .....	75
Gambar 4.3 Tampilan Identitas Sekolah.....	76
Gambar 4.4 Menu Pada Dasbor .....	76
Gambar 4.5 Beranda Situs.....	77
Gambar 4.6 Kalender .....	77
Gambar 4.7 Berkas Pribadi .....	78
Gambar 4.8 Tampilan Materi.....	78
Gambar 4.9 Input Soal .....	79
Gambar 4.10 Nilai.....	79
Gambar 4.11 User Report .....	80
Gambar 4.12 Profil Pengguna .....	80
Gambar 4.13 Fitur Chatting .....	81
Gambar 4.14 Nilai-Nilai.....	81
Gambar 4.15 Preferensi.....	82
Gambar 4.16 Pengaturan Bahasa .....	82
Gambar 4.17 Tampilan Keluar.....	83
Gambar 4.18 Halaman Web.....	84
Gambar 4.19 Halaman Log In.....	84

Gambar 4.20 Halaman Menu Utama .....	85
Gambar 4.21 Halaman Materi Kursus .....	85
Gambar 4.22 Menu Soal-Soal.....	86
Gambar 4.23 Halaman Soal .....	86
Gambar 4.24 Halaman Akhir Soal .....	87
Gambar 4.25 Halaman Ulasan jawaban.....	87
Gambar 4.26 Halaman Nilai .....	88
Gambar 4.27 Halaman Keluar.....	88

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran I : Surat keterangan penelitian**
- Lampiran II : Surat Keterangan hasil penelitian**
- Lampiran III : Soal PAT**
- Lampiran IV : Instrumen Uji Coba Tenaga Ahli**
- Lampiran IV : Hasil SPSS**
- Lampiran V : Dokumentasi Foto**

## ABSTRAK

Ulfa, Mariya. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di Min 1 Kota Malang. Tesis Prodi Magister Pendidikan Agama Islam. Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing (I) Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I dan Pembimbing (II) Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

---

---

Kata Kunci : Media Pembelajaran *E-Learning*, Keaktifan, Hasil Belajar

Sejak pandemi covid-19 mewabah di Indonesia, pemerintah mencanangkan pembelajaran secara *online*, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* yang dapat diakses oleh guru maupun siswa menggunakan laptop atau HP yang terhubung oleh jaringan.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Menghasilkan dan menjelaskan proses pengembangan media *e-learning* pada mata pelajaran fiqih di MIN 1 Kota Malang; (2) Menganalisis kelayakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih di MIN 1 Kota Malang; (3) Menganalisis keefektifan media *e-learning* pada mata pelajaran fiqih untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di MIN 1 Kota Malang.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan yaitu: a) Tahap Analisis, b) Tahap Desain, c) Tahap Pengembangan, d) Tahap Implementasi, e) Tahap penilaian. Teknik pengumpulan data melalui kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, masukan para validator, dan dokumentasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil kuesioner validator, hasil belajar siswa *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *e-learning* yang dianalisis menggunakan uji  $t$  dengan bantuan program komputer SPSS versi 24.0.

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa: (1) Menghasilkan media pembelajaran *e-learning* melalui tahapan pengembangan ADDIE, (2) Proses uji kelayakan media pembelajaran *e-learning* melalui validator ahli IT/media, ahli materi/isi, ahli pembelajaran yang hasilnya sangat layak dan layak diujicobakan, (3) Tingkat keefektifan pada media pembelajaran *e-learning* yang hasilnya terbukti efektif. Hal ini diperkuat dari hasil keaktifan siswa yang mencapai 90% yang menunjukkan kriteria sangat aktif dan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 68,25 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 87,05. Artinya ada peningkatan nilai sebesar 18,8. Berdasarkan perhitungan uji  $t$  *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah  $\text{Sig. } T_{\text{hitung}} 0,000 \geq 0,05$  dan hasil uji hipotesis *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu  $\text{Sig. } 0,000 \leq 0,05$ . Kesimpulannya terdapat peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Fiqih kelas V di MIN 1 Kota Malang.

### ABSTRACT

Ulfa, Mariya. 2019. Development of Learning Media in *E-Learning* Fiqh Subjects in Improving Student Activity and Learning Outcomes in Min 1 Malang City. Thesis of Master of Islamic Education Study Program. Postgraduate of the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor (I) Dr. H. Moh. Padil, M.Pd.I and Advisor (II) Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

Keywords: Learning Media *E-Learning*, Activeness, Learning Outcomes

Since the covid-19 pandemic broke out in Indonesia, the government launched learning *online*, therefore learning media is needed that is able to overcome these learning problems, one of them is by using learning media *e-learning* that can be accessed by teachers and students using laptops or cellphones that are connected by a network.

This study aims to (1) produce and explain the process of developing media *e-learning* on fiqh subjects at MIN 1 Malang City; (2) Analyzing the feasibility of learning media *e-learning* on fiqh subjects at MIN 1 Malang City; (3) Analyzing the effectiveness of media *e-learning* on fiqh subjects to increase student activity and learning outcomes at MIN 1 Malang City.

This study uses the ADDIE development method through 5 stages, namely: a) Analysis Phase, b) Design Phase, c) Development Phase, d) Implementation Phase, e) Assessment phase. Data collection techniques through qualitative and quantitative. Qualitative data were obtained from interviews, input from validators, and documentation, while quantitative data was obtained from validator questionnaire results, student learning outcomes *pre-test* and *post-test* before and after using learning media *e-learning* were analyzed using *test<sub>t</sub>* with the help of the program. SPSS computer version 24.0.

The results of the development show that: (1) Produce learning media *e-learning* through the ADDIE development stage, (2) The process of testing the feasibility of learning media *e-learning* through validators of IT / media experts, material / content experts, learning experts whose results are very feasible and feasible trials, (3) the level of effectiveness of the learning media *e-learning* whose results have proven to be effective. This is reinforced by the results of the activeness of students who reached 90% which showed the criteria for being very active and the average value of the *pre-test* was 68.25 and the average value of the *post-test* was 87.05. This means that there is an increase in the value of 18.8. Based on the calculation of the *pre-test* test the control group and the experimental group is Sig.  $T_{count} < 0.000 < 0.05$  and the results of the hypothesis *post-test* test for the experimental class and the control class, namely Sig.  $0.000 < 0.05$ . The conclusion is that there is an increase in student activity and learning outcomes after using learning media *e-learning* in class V Fiqh subjects at MIN 1 Malang City.

### الملخص

الموضوعات الفقه في تحسين النشاط أولفا ، ماريا. 2019. تطوير التعلم وسائل الإعلام في التعلم الإلكتروني الطلابي ومخرجات التعلم في حد أدنى 1 مالانج سيتي. رسالة ماجستير في برنامج دراسة التربية موه. H. الإسلامية. خريج جامعة الدولة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف (الأول) د M.Pd ، برابو Listyo سوجنج H. باديل ، وديكتوراه في الطب ، والمستشار (الثاني) د التعلم الإعلام، الدينامية، مخرجات التعلم-E كلمات البحث: التعلم وسائل

اندلع في إندونيسيا، أطلقت الحكومة التعلم عبر الإنترنت، لذلك وسائل covid 19 بما أن وباء الإعلام تعلم هناك حاجة إلى أن يكون قادرا على التغلب على هذه التعلم مشاكل، واحد منهم هو عن طريق التي يمكن الوصول إليها من قبل المعلمين والطلاب الذين استخدام وسائل الإعلام التعلم الإلكتروني يستخدمون أجهزة الكمبيوتر المحمولة أو الهواتف المحمولة التي ترتبط بها شبكة

حول مواضيع تهدف هذه الدراسة إلى (1) إنتاج وشرح عملية تطوير وسائل التعلم الإلكتروني في مواضيع الفقه في تحليل جدوى وسائل التعلم الإلكتروني (2) ؛ MIN 1 Malang City الفقه في في مواضيع الفقه لزيادة نشاط تحليل فعالية وسائل التعلم الإلكتروني (3) ؛ MIN 1 Malang City الطلاب ونتائج التعلم في MIN 1 Malang City.

□ من خلال 5 مراحل ، وهي: أ) مرحلة التحليل ADDIE تستخدم هذه الدراسة طريقة تطوير ه) مرحلة التقييم. تقنيات جمع البيانات □ د) مرحلة التنفيذ □ ب) مرحلة التصميم ، ج) مرحلة التطوير النوعية والكمية. تم الحصول على البيانات النوعية من المقابلات، ومدخلات من المصادقون، والوثائق، في حين تم الحصول على البيانات الكمية من نتائج الاستبيان المصادقة، طالب يتعلمون نتائج ما قبل الاختبار مع مساعدة وبعد الاختبار قبل وبعد استخدام وسائل الإعلام التعلم الإلكتروني حللت باستخدام اختبار تي SPSS computer version 24.0.

تظهر نتائج التطوير ما يلي: (1) إنتاج وسائل التعلم الإلكتروني من التعلم خلال مرحلة تطوير عملية اختبار جدوى وسائل التعلم الإلكتروني من للتعلم خلال مدققي صحة تكنولوجيا (2) ، ADDIE المعلومات / خبراء الإعلام وخبراء المواد / المحتوى ، خبراء التعلم الذين تكون نتائجهم محاكمات مجدية وممكنة للغاية ، (3) مستوى فعالية وسائل التعلم الإلكترونية التي أثبتت نتائجها فعاليتها. ومما يعزز ذلك نتائج نشاط الطلاب الذين بلغوا 90% والتي أظهرت معايير النشاط الشديد ومتوسط قيمة الاختبار القبلي □ هذا يعني أن هناك زيادة في قيمة 18.8. بناءً على حساب 68.25 87.05 ومتوسط قيمة الاختبار اللاحق Sig. T عدد 0.000 0.05 الاختبار التمهيدي فإن المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية هي الاستنتاج هو أن هناك Sig. 0.000 0.05 ونتائج الفرضية اختبار البعدي للفئة التجريبية وفئة الضبط وهي زيادة في نشاط الطلاب ونتائج التعلم بعد استخدام وسائل التعلم الإلكتروني في مواد الفصل الخامس الفقهية في MIN 1 Malang City.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pada 31 Desember 2019 muncul virus COVID-19 (*Coronavirus Disease-2019*) di Wuhan, China. Berdasarkan data WHO diperoleh bahwa COVID-19 telah menjadi pandemi global dengan 4.534.0731 kasus positif yang terkonfirmasi di 216 negara di seluruh dunia. Virus COVID-19 juga telah mewabah di Indonesia sejak awal Maret hingga saat ini, dampak yang ditimbulkan dari pandemi COVID-19 telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia.

Untuk mengurangi penyebaran virus COVID-19 berbagai kebijakan telah dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia, kebijakan tersebut juga berdampak pada bidang pendidikan yaitu dengan diberlakukannya pembelajaran secara daring. Tentunya hal ini bukan masalah sederhana, dimana pembelajaran daring terbentang oleh jarak antara guru dan murid.

Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi revolusi industri 4.0 saat ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran daring, sehingga pembelajaran daring tetap berjalan efektif meskipun pendidik dan peserta didik berada di tempat yang berbeda dan terpisah oleh jarak. Hal ini mampu menyelesaikan permasalahan keterlambatan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

Pembelajaran daring dapat memanfaatkan platform berupa aplikasi, website, jejaring sosial maupun *learning management system*. Berbagai

platform tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendukung transfer pengetahuan yang didukung berbagai teknik diskusi dan lainnya.<sup>1</sup>

Salah satu platform media pembelajaran yang dapat digunakan ialah *e-learning*. Konsep *e-learning* telah membawa pengaruh yang signifikan dalam proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (konten) maupun sistemnya. Istilah *e-learning* memiliki definisi yang sangat luas. Secara etimologi *e-learning* terdiri dari huruf “E” yang merupakan singkatan dari elektronik dan kata *learning* yang artinya pembelajaran. Maka dari itulah *e-learning* diartikan sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer.<sup>2</sup>

Penggunaan *e-learning* sebagai media dalam mengelola pembelajaran pada masa pandemi covid-19 ini sangat cocok untuk diterapkan. Penggunaan *e-learning* sebagai media dalam mengelola pembelajaran hanya membutuhkan sedikit pengetahuan prosedural dalam mengoperasikan *e-learning*.

Sehingga siapa saja sangat memungkinkan untuk bisa menggunakan *e-learning* sebagai media dalam mengelola pembelajaran. Adapun beberapa kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan dengan media *e-learning* adalah melakukan obrolan dengan teman atau pengajar, membuat forum diskusi, melakukan konsultasi pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan secara online.

---

<sup>1</sup>Luh Devi Herliandry, Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, Heru Kuswanto, Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 22, No. 1 (April, 2020), 2-3

<sup>2</sup>Arif Rahman Hakim, Pengembangan E-learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pengelolaan Pembelajaran, *Kodifikasi*, Volume, 12 No. 2 (Desember, 2018), 169-170

Media pembelajaran *e-learning* ini bisa diterapkan di semua mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran fiqih. Pada mata pelajaran fiqih, dibutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi selama pemberlakuan pembelajaran daring, selain itu pembelajaran fiqih pada saat tatap muka cenderung kurang inovatif atau bersifat konvensional, metode pengajaran yang digunakan kebanyakan adalah metode ceramah yang membuat siswa cepat merasa bosan, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran terkini, berdasarkan hasil pengamatan peneliti ditemukan bahwa pembelajaran yang monoton akan membuat siswa bosan dan kurang konsentrasi sehingga nantinya akan berpengaruh pada keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal itu juga diperkuat dengan pernyataan seorang guru fiqih di MIN 1 Kota Malang pada sesi wawancara yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

Pada proses pembelajaran daring yang dilakukan selama ini dalam proses pembelajaran Fiqih belum bisa dilakukan secara efektif karena adanya beberapa faktor penghambat seperti: 1) Metode pengajaran yang digunakan kebanyakan adalah metode ceramah, 2) Kurangnya media pembelajaran fiqih yang mampu mengatasi atau mencangkup tema dan sub bab pembelajaran selama pembelajaran daring, 3) Media pembelajaran yang ada belum maksimal dalam memuat atau memutar video yang telah dibuat oleh guru, 4) Hasil nilai siswa tidak secara otomatis terinput ke dalam tabel nilai siswa yang ada di dalam sistem.<sup>3</sup>

Artinya pada pembelajaran Fiqih perlu adanya media pembelajaran yang mampu mewadahi kebutuhan guru dan siswa selama pembelajaran daring. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran daring yang mampu mengatasi problematika pembelajaran di atas. Sehingga selama pembelajaran daring, siswa akan tetap aktif dan mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan KKM

---

<sup>3</sup>Hasil wawancara dari Fitriya (guru mata pelajaran fiqih) pada hari Jumat 26 Februari 2021, pukul 11.00 via Telepon

sekolah dan tujuan pembelajaran akan tetap tercapai.

Pemilihan MIN 1 Kota Malang sebagai tempat penelitian karena madrasah menerapkan pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan media *e-learning*, selain itu kemampuan perekonomian wali murid rata-rata menengah ke atas sehingga mampu memfasilitasi dan menyediakan perangkat berupa hp/laptop ini merupakan madrasah unggulan di kota Malang. Madrasah ini juga merupakan madrasah yang mempunyai fasilitas lengkap dalam hal media pembelajaran, mulai dari ruang komputer, LCD/proyektor setiap kelas dan fasilitas *wifi* sekolah. Hanya saja fasilitas tersebut masih kurang optimal dalam penggunaannya, dikarenakan terkendala dalam pengelolaan media yang digunakan. Selain itu, siswa di MIN 1 Kota Malang juga mengalami permasalahan pada pembelajaran Fiqih, dimana siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mempraktekkan materi pelajaran fiqih, yang disebabkan oleh media pembelajaran yang cenderung konvensional seperti metode cerita, ceramah serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, dan hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan permasalahan diatas, maka peneliti mencoba melakukan pengembangan media pembelajaran *e-learning* yang diharapkan dapat membantu memecahkan persoalan pembelajaran Fiqih di MIN 1 Kota Malang. Maka peneliti tertarik untuk mengkaji dan mengembangkan media pembelajaran E-learning yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Di MIN 1 Kota Malang”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana spesifikasi dan desain media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih di MIN 1 Kota Malang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih di MIN 1 Kota Malang?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di MIN 1 Kota Malang?

## **C. Tujuan Penelitian & Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka pengembangan ini bertujuan:

1. Menghasilkan media pembelajaran *e-learning* dan menjelaskan proses pengembangan media E-learning pada mata pelajaran fiqih di MIN 1 Kota Malang
2. Menganalisis kelayakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih di MIN 1 Kota Malang
3. Menganalisis keefektifan media *e-learning* pada mata pelajaran fiqih untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di MIN 1 Kota Malang

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk kepentingan teoritis dan praktis. Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat antara lain:

1. Secara umum temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap hasil penelitian sejenis mengenai pengembangan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di MIN 1 Kota Malang
2. Memberikan kontribusi yang berdaya guna secara teoritis, metodologis dan empiris bagi kepentingan akademis (UIN Maulana Malik Ibrahim) dalam bidang pengembangan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di MIN 1 Kota Malang

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

- 1) Lembaga Pendidikan
  - a. Informasi bagi para pengelola pendidikan di tingkat sekolah dasar dalam upaya memperbaiki, meningkatkan dan mengembangkan media *e-learning* pada mata pelajaran fiqih untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih melalui media *e-learning*

## 2) Penelitian Lain

Penelitian ini digunakan sebagai referensi pada penelitian yang berhubungan dengan topik atau tema yang sama dan hasil dari penelitian juga bisa dikembangkan oleh peneliti lain sehingga nantinya akan lebih baik dan bermanfaat secara luas

## E. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah berupa media *e-learning* pada mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Spesifikasi sebagai berikut:

### 1. Desain

- a. Penyajian isi bahan pembelajaran melalui sistem *e-learning* berbasis *website* yang mengkombinasikan media audio dan visual sesuai karakteristik pembelajaran dan dilengkapi dengan gambar, video, dan latihan soal
- b. Penyajian dan penggunaan media *e-learning* berbasis *website* yang dikembangkan ini memiliki berbagai fasilitas *resources* dan *activities* yaitu: *presence, chatting, discussion, assignment, and test*.
- c. Penggunaan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* dapat diakses di komputer/laptop yang terhubung dengan jaringan, melalui *google chrome, mozilla firefox, opera, internet browser*, dan lain sebagainya.

## 2. Materi

- a. Materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pembelajaran pada kurikulum 2013.
- b. Pada materi fiqih ini berdasarkan jenis materi konsep, prosedural, praktik, dan sikap atau nilai

## 3. Deskripsi tampilan bentuk fisik

- a. Bentuk fisik media pembelajaran dalam pengembangan ini berupa media audio visual yang dikemas dalam bentuk *website*, sehingga dapat diakses melalui *open source* dimanapun dan kapanpun melalui koneksi internet.
- b. Hardware penunjang dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah laptop/ komputer dan handphone yang mempunyai koneksi internet.
- c. Tata letak teks, gambar dan video dibuat beragam. Di setiap pendahuluan materi diberi gambar berupa komik untuk menarik perhatian siswa. Gambar yang digunakan adalah gambar kartun yang disesuaikan dengan materi. Hal tersebut ditekankan untuk memberikan poin kemenarikan terhadap media pembelajaran.
- d. Dihasilkan media pendukung berupa buku ajar berbasis *e-tematik website* dan panduan atau petunjuk penggunaan bagi siswa yang dikemas dalam bentuk buku paket dan slide berbantu media *Media Avatar Photo to Flash* dalam bentuk *Compact Disk*.

e. Spesifikasi komputer yang diperlukan agar media pembelajaran ini dapat bekerja dengan baik adalah:

- 1) Processor intel pentium IV 550 Megahertz
- 2) CD-ROM (Compact Disc-Read Only Memory) drive 16x-52x speed 12
- 3) RAM (Random Access Memory) minimal 128 megabit
- 4) Resolusi monitor 1024 x 768 pixel dengan kedalaman warna 32 bit
- 5) Speaker ataupun headset aktif
- 6) Kapasitas harddisk minimal 700 mb
- 7) Sistem operasi komputer minimal Windows XP SP II

#### **F. Orisinalitas Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran daring berbasis *website* sudah ada penelitian sebelumnya. Hasil penelusuran di *search engine* melalui *google* dengan kata kunci “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning*” telah ditemukan sekitar 12.500.000. Disini penulis tidak akan mencantumkan semua artikel tersebut, penulis hanya akan mengulas 5 penelitian sebelumnya, dimana judul dan hasil penelitian mendekati dengan penelitian penulis. Penelitian-penelitian tersebut antara lain:

Penelitian pertama oleh Toto Wijoyo, penelitian dilakukan pada tahun 2015, judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Mts Kelas VIII” hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis kebutuhan guru

dan siswa menghendaki sebuah media *e-learning* yang memuat SK dan KD, rute belajar, Kosakata, Bacaan, Tata Bahasa, dan Evaluasi. Hasil uji hipotesis diterima dengan rincian hasil uji hipotesis pihak kanan yang dihasilkan dari nilai siswa mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 18, 158 dan hasil penilaian siswa melalui angket menunjukkan t hitung 35,05. Semuanya jatuh di daerah penerimaan  $H_a$ , sehingga  $H_a$  diterima. Adapun t tabel 1, 711 jatuh pada penerimaan  $H_0$ , sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.<sup>4</sup>

Penelitian kedua oleh Dedi S Utomo dkk, penelitian dilakukan tahun 2015, Judul "*Pengembangan Bahan Ajar E-learning Berbasis Edmodo pada Materi Litosfer Kelas X Sekolah Menengah Atas*". Ditemukan hasil penelitian bahwa, Hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan 7 indikator menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) hasil uji coba kelompok kecil berdasarkan *rating scale* mendapatkan persentase 78,04% dan (2) hasil uji coba kelompok besar berdasarkan *rating scale* mendapatkan prosentase 73,3%.<sup>5</sup>

Penelitian ketiga oleh Komang Ary Sudewa dkk, pada tahun 2021, judul "*Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Dengan Discovery Learning Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha Singaraja*" ditemukan hasil penelitian bahwa pengujian terhadap para ahli yang dilakukan untuk ahli isi memperoleh skor 1,00 berada

---

<sup>4</sup>Toto Wijoyo, "*Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Mts Kelas VIII*", Tesis, (Semarang: UNNES, 2015), 12

<sup>5</sup>Dedi S Utomo dkk, "*Pengembangan Bahan Ajar E-learning Berbasis Edmodo pada Materi Litosfer Kelas X Sekolah Menengah Atas*", *Jurnal Pendidikan Geografi, Th. 20, No.2* (Jun, 2015), 5-7

pada kriteria “Sangat Valid”, untuk ahli desain memperoleh skor 1,00 berada pada kriteria “Sangat Valid”, untuk ahli media memperoleh skor 1,00 berada pada kriteria “Sangat Valid”.<sup>6</sup>

Penelitian keempat oleh Nathasa Pramudita Irianti dan Antonius Alam Wicaksono, pada 2021 dengan Judul “*Pengembangan Media E-Learning Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Matematika*”, ditemukan hasil penelitian bahwa materi yang digunakan adalah Barisan dan Deret di kelas XI SMA. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, dilakukan uji ahli dan juga uji lapangan. Uji ahli dilakukan kepada pakar media dan juga pakar di bidang matematika. Dari hasil analisis uji ahli, menunjukkan hasil 77,5% dan 90% , dari sini dapat diketahui bahwa menurut uji ahli, media ini valid untuk digunakan. Selanjutnya, di tahap uji coba lapangan, diujikan kepada 28 siswa yang memberikan kevalidan sebesar 82%. Secara keseluruhan, media e-learning berbasis web ini valid dan dapat digunakan siswa untuk memahami pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.

Penelitian kelima oleh Riella Anggun Hidayati tahun 2020, judul “*Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Melalui Blended Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Nusantara Kota Probolinggo*” hasil penelitian ditemukan (1) menghasilkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui tahapan ADDIE, (2) proses

---

<sup>6</sup>Komang Ary Sudewa dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Edmodo Dengan Discovery Learning Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha Singaraja”, *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* Volume 10, Nomor 1, (2021), 36

uji kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui validator ahli IT/Media, ahli materi/isi, ahli pembelajaran yang isinya sangat layak dan hasil uji coba kelompok kecil hasilnya layak diuji cobakan (3) tingkat keefektifan pada media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* dapat dilihat nilai *pre-test* dan *post-test* yang hasilnya terbukti efektif. Hal ini diperkuat dari hasil nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46,56 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 75,81. Artinya ada peningkatan nilai sebesar 29,25. Berdasarkan uji T *pre-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah Sig.  $T_{hitung} 0,007 \geq 0,05$  dan hasil uji hipotesis *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu Sig.  $0,007 \leq 0,05$ . Kesimpulannya terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui *blended learning* pada mata pelajaran SKI kelas VII di MTs.<sup>7</sup>

Untuk mengetahui perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

---

<sup>7</sup>Riella Anggun Hidayati, *Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Web Melalui Blended Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Nusantara Kota Probolinggo*, Thesis MA (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020), 18

**Tabel 1.1**  
**Orisinalitas Penelitian**

No	Nama Peneliti, Judul dan Tahun	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Toto Wijoyo, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran E- learning Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Mts Kelas VIII</i> ” Tahun 2015.	<p>1. Perlunya media <i>e-learning</i> yang memuat SK dan KD, rute belajar, Kosakata, Bacaan, Tata Bahasa, dan Evaluasi.</p> <p>2. Hasil uji hipotesis dari nilai siswa dalam mengerjakan soal tes menunjukkan t hitung 18, 158 dan hasil penilaian siswa melalui angket menunjukkan t hitung 35,05. Semuanya jatuh di daerah penerimaan <math>H_a</math>, sehingga <math>H_a</math> diterima.</p> <p>3. Adapun t tabel 1, 711 jatuh pada</p>	Pengembangan media pembelajaran <i>e-learning</i>	Berbasis Aplikasi <i>Lectora Inspire</i> , Jenjang Pendidikan, mata pelajaran.	Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana pengembangan dan pengaruh pembelajaran <i>e-learning</i> dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih pada jenjang MI

		penerimaan Ho, sehingga produk baru lebih efektif dari produk lama.			
2	Dedi S Utomo dkk, penelitian dilakukan tahun 2015, Judul “ <i>Pengembangan Bahan Ajar E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Litosfer Kelas X Sekolah Menengah Atas</i> ”. Tahun 2015	Hasil uji coba kelompok kecil berdasarkan <i>rating scale</i> mendapatkan persentase 78,04% dan hasil uji coba kelompok besar berdasarkan <i>rating scale</i> mendapatkan prosentase 73,3%.	Pengembangan media pembelajaran <i>e-learning</i>	Berbasis <i>Edmodo</i> pada Materi <i>Litosfer</i> , Jenjang Pendidikan, dan materi pembelajaran	Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana pengembangan dan pengaruh pembelajaran <i>e-learning</i> dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih pada jenjang MI
3	Komang Ary Sudewa dkk, “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Edmodo Dengan Discovery Learning Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha Singaraja</i> ” Tahun 2021	Hasil uji ahli isi memperoleh skor 1,00 berada pada kriteria “Sangat Valid”, untuk ahli desain memperoleh skor 1,00 berada pada kriteria “Sangat Valid”, untuk ahli media	Pengembangan media pembelajaran <i>e-learning</i>	Berbasis Edmodo dengan <i>Discovery Learning</i> Materi Jenjang Pendidikan, dan materi pembelajaran	Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana pengembangan dan pengaruh pembelajaran <i>e-learning</i> dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih pada jenjang MI

		memperoleh skor 1,00 berada pada kriteria "Sangat Valid"			
4	Nathasa Pramudita Irianti dan Antonius Alam Wicaksono, " <i>Pengembangan Media E-learning Berbasis Web Untuk Mata Pelajaran Matematika</i> ", Tahun 2021	Materi yang digunakan adalah Barisan dan Deret di kelas XI SMA. Hasil analisis uji ahli, menunjukkan hasil 77,5% dan 90%, menurut uji ahli, media ini valid untuk digunakan. Uji coba lapangan, diujikan kepada 28 siswa yang memberikan kevalidan sebesar 82%.	Pengembangan media pembelajaran <i>e-learning</i>	Perbedaan penelitian ada pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran.	Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana pengembangan dan pengaruh pembelajaran <i>e-learning</i> dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih pada jenjang MI
5	Riella Anggun Hidayati, " <i>Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Web Melalui Blended Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah</i> "	1. Hasil nilai pre-test sebesar 46,56 dan nilai post-test sebesar 75,81. 2. Ada peningkatan nilai sebesar 29,25. 3. Uji T pre-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah Sig. $T_{hitung} 0,007 \geq 0,05$ dan hasil	Persamaan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran E-learning	Perbedaan penelitian ada pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran	Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana pengembangan dan pengaruh pembelajaran <i>E-learning</i> dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih pada

	<i>Nusantara Kota Probolinggo, 2020</i>	uji hipotesis <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu Sig. 0,007 ≤ 0,05			jenjang MI
--	---	--	--	--	------------

Dari kajian terhadap hasil penelitian yang ditulis oleh peneliti tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian sebelumnya memberikan porsi untuk melakukan pengembangan multimedia terhadap bahan ajar yang sudah digunakan oleh sekolah lokasi penelitian masing-masing.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan jawaban sementara dari rumusan masalah yang kemudian dirumuskan dalam hipotesis penelitian, yaitu sebagai berikut:

H<sub>0</sub>: Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di MIN 1 Kota Malang

H<sub>1</sub>: Ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di MIN 1 Kota Malang

### **H. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam penelitian pengembangan didefinisikan sebagai berikut:

1. Pengembangan

Suatu bentuk inovasi dari suatu perencanaan atau desain menjadi karya atau benda. Pengembangan biasanya dilakukan kepada produk yang sudah ada dan bisa juga produk yang belum ada.

2. Media Pembelajaran *E-Learning*

Alat atau perantara yang digunakan dalam pembelajaran secara online yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet di dalamnya yang akan membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. *Website*

Adalah aplikasi yang ada dalam internet yang di dalamnya terdapat fitur *presence, chatting, discussion, assignment, and test*.

4. Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran yang mempelajari bermacam-macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat sosial.

5. Keaktifan Siswa

Siswa melakukan absen kehadiran dengan cara login menggunakan user dan password masing-masing melalui *e-learning*. Selain itu siswa juga mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru sesuai batas waktu yang telah ditentukan.

## 6. Hasil Belajar Siswa

Suatu perolehan dari proses siswa berfikir setelah mendapatkan suatu pengetahuan atau ilmu pelajaran yang diukur dengan sebuah tes atau penilaian yang dilakukan seorang guru untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau pemahaman siswa.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning*

##### 1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan adalah proses penerjemah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Walau demikian, tidak berarti lepas dari teori dan praktik yang berhubungan dengan belajar dan desain. Kawasan desain tidak hanya terdiri dari perangkat perangkat keras pembelajaran, melainkan juga mencakup perangkat lunaknya, bahan-bahan visual dan audio serta program atau paket yang merupakan paduan berbagai bagian. Kawasan pengembangan dapat diorganisasikan dalam empat kategori: teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi komputer dan teknologi terpadu.<sup>8</sup>

Menurut Depdiknas istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar)

---

<sup>8</sup>Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Rosda, 2012) , 13

dan perangkat keras (alat belajar).<sup>9</sup>

*Association for Education and Communication Technology (AECT)*, mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan *HEINICH, dkk (1982)* mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carries information between a source and a receiver*”.

Sementara, *Marshall McLuhan* berpendapat bahwa media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Sesuai dengan rumusan ini, media komunikasi mencakup surat-surat, televisi, film dan telepon, bahwa jalan raya dan jalan kereta api merupakan media yang memungkinkan seseorang berkomunikasi dengan orang lain.<sup>10</sup>

Lebih lanjut *Oemar Hamalik* membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam artian luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan keluar

---

<sup>9</sup> Depdiknas, Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.

<sup>10</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003), 201

sekolah. Sejalan dengan pandangan itu, guru-guru pun dianggap sebagai media penyajian, disamping radio dan televisi karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

Romiszowski merumuskan media pengajaran “....as the carries of messages, from some transmitting source (which may be a human being or an intimate object), to the receiver of the messages (which is our case is the learner). Adapun Djamarah dan Aswan mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks media sebagai sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.<sup>11</sup>

Pada hakikatnya berbagai batasan yang dikemukakan diatas mengandung pengertian dasar yang sama. Dalam berkomunikasi kita membutuhkan media atau sarana. Secara umum makna media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber Informasi ke penerima informasi. Jadi media pembelajaran merupakan “perangkat lunak” (Software) yang berupa pesan atau informasi pendidikan yang disajikan dengan memakai suatu peralatan bantu (Hardware) agar pesan/informasi tersebut dapat sampai kepada mahasiswa. Di sini jelas bahwa media

---

<sup>11</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 136

berbeda dengan peralatan tetapi keduanya merupakan unsur-unsur yang saling terkait satu sama lain dalam usaha menyampaikan pesan/informasi pendidikan kepada mahasiswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa (a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan (b) bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.<sup>12</sup>

Pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan metode *Media pembelajaran Development Life Cycle* (MDLC) berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

- 1) **Concept.** Tujuan untuk proyek didefinisikan, dan jenis aplikasi ditentukan. Dalam media pembelajaran, tahap ini merupakan tahap dimana prosedur memutuskan jenis media pembelajaran dan subjek yang akan dibuat.
- 2) **Design.** *Desain* adalah proses menentukan secara rinci apa yang akan dilakukan dalam proyek media pembelajaran dan bagaimana akan disajikan. Tahap ini meliputi penulisan naskah, pembuatan *storyboard* dan struktur navigasi, serta beberapa langkah desain lainnya.
- 3) **Obtaining Content Material.** Selama tahap ini semua data, audio, video, dan gambar untuk proyek dikumpulkan dalam format digital yang sesuai. Dalam pengembangan media pembelajaran, materi yang

---

<sup>12</sup> Ali Muhson, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII, No.2 (2010), 2-3

diperoleh pada tahap ini akan digunakan pada tahap produksi, di mana semua scene untuk aplikasi media pembelajaran ditetapkan.

- 4) **Assembly**. Pada tahap ini, keseluruhan proyek dibangun, serta dilakukan pemrograman untuk membuat aplikasi media pembelajaran. Pada tahap ini digunakan authoring tool yang dilengkapi dengan kemampuan pemrograman dan emulator untuk pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada perangkat *mobile*.
- 5) **Testing**. Selama pengujian, aplikasi dijalankan dan diperiksa untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan apa yang dirancang.
- 6) **Distribution**. Pada langkah ini, aplikasi yang telah dikembangkan digandakan dan diberikan ke pengguna untuk digunakan. Distribusi dapat dalam berbagai bentuk, baik untuk presentasi menggunakan proyektor, maupun bentuk CD-ROM, perangkat *mobile*, dan situs web.

## **2. Pengertian Pembelajaran *E-Learning***

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai aktivitas menyampaikan informasi dari pengajar kepada pelajar. Menurut Azhar menjelaskan bahwa pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Alat yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan, sesuai

dengan karakteristik peserta didik, dan dipandang sangat efektif untuk menyampaikan informasi, sehingga siswa dapat memahami dengan baik.<sup>13</sup>

Menurut undang-undang nomor 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pendidik harus memenuhi kualifikasi sesuai dengan tingkatan peserta didik yang diajari, mata pelajaran yang diampu, dan ketentuan yang intruksional lainnya. Disamping itu, pendidik harus menguasai sumber belajar dan media pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sagala pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar oleh peserta didik.<sup>14</sup>

#### **b. Pengertian *E-Learning***

Media pembelajaran juga berkaitan erat dengan kemajuan teknologi sebagai alat yang menunjang proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Proses belajar (*learning*) dengan memanfaatkan media atau bantuan alat elektronik diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dari kegiatan pembelajaran.

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 15

<sup>14</sup> Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, (Grobogan: CV Sarnu Untung, 2020), 1-2

*E-Learning* adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran.<sup>15</sup> Adapun karakteristik *e-learning* menurut Nursalam yaitu: (1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; (2) Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan komputer networks); (3) Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (self learning materials) kemudian disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan dimana saja; (4) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer. *E-Learning* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah kinerja guru dalam mengajar. *E-Learning* adalah pembelajaran yang paling efisien dan dekat dengan siswa.<sup>16</sup>

Jika media ini dikemas dengan baik, unik dan serius maka *e-learning* tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga bisa sebagai media informasi, hiburan dan pendidikan.<sup>17</sup> *E-Learning* dapat diartikan sebagai ilmu pembelajaran tanpa harus menggunakan kertas cetak/handout materi yang disampaikan. Pembelajaran dengan menggunakan *e-learning* adalah cara pembelajaran yang fleksibel, karena antara pengajar dan peserta didik dapat mengakses media *e-*

---

<sup>15</sup> Michael Allen, *Michael Allen's Guide to E-learning*, (Canada : John Wiley & Sons, 2013), 27

<sup>16</sup> Nursalam, *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*, (Jakarta: Salemba Medika, 2008), 135

<sup>17</sup> Daryanto, *Manajemen Pemasaran: Sari Kuliah*, (Bandung: Satu Nusa, 2011), 168

*learning* g tanpa terhalang waktu dan tempat untuk belajar.

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan, dengan kata lain bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.<sup>18</sup>

### **3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Ada sejumlah kriteria atau norma yang dipakai dalam proses pemilihan Prinsip ini merupakan hal yang terpenting dalam proses pemilihan karena akan dipakai dan digunakan serta menentukan jenis media yang ditentukan. Sejumlah kriteria atau norma yang dikembangkan harus disesuaikan dengan keterbatasan kondisi setempat mulai dari tujuan yang ingin dicapai, fasilitas, tenaga maupun dana, dampak kemudahan yang diperolehnya serta efisiensi dan efektivitasnya. Penyesuaian dengan keterbatasan kondisi setempat bukan menghilangkan idealisasi norma, tetapi dimaksudkan apakah memungkinkan untuk dilaksanakan atau tidak. Karena itu jumlah dan kedetailan norma atau kriteria yang dikembangkan untuk lembaga satu dengan lembaga yang lain bisa berbeda

Selain itu, sebelum mengembangkan kriteria dan melaksanakan pemilihan media harus diketahui jenis media yang akan dipilih apakah termasuk media *by design* atau *by utilization*. Karena konsekuensi dan

---

<sup>18</sup>Hamdi Muhammad Khoir dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian", *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (PenSil)*, Volume 9, No. 1 (Januari, 2020), 2-3

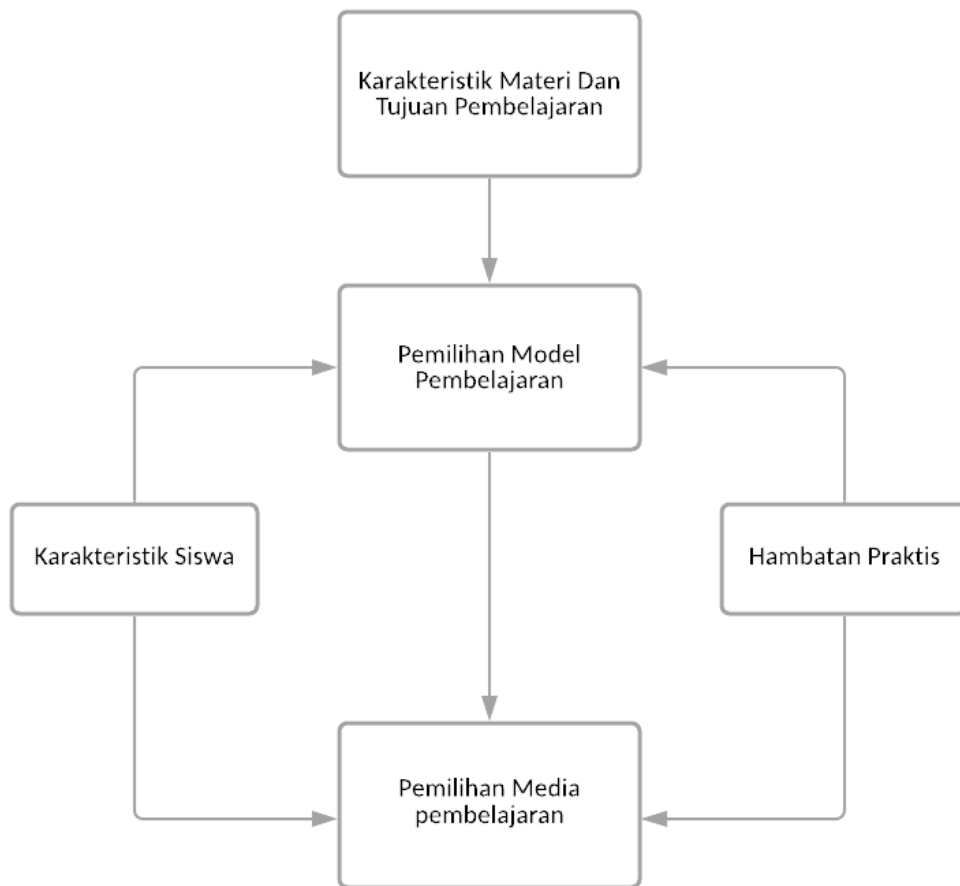
jenis media tersebut berdampak pada penentuan kriteria atau norma yang dipakai. Media *by utilization* yang dimaksud adalah media yang telah tersedia secara umum dan banyak di lapangan atau di pasaran, tinggal menyesuaikan untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Sedangkan yang dimaksud dengan media *by design* adalah media yang sengaja dirancang dan dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Karena itu proses dan kriteria pemilihan yang dipakai tentunya berbeda.

#### **4. Faktor-Faktor Pengembangan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Sebagaimana yang dijelaskan pada prinsip pemilihan yang terakhir di atas bahwa norma atau kriteria yang akan dipakai, dikembangkan sebanyak dan sedetail sesuai dengan keterbatasan kondisi lembaga yang berkepentingan. Di samping itu untuk pemilihan media pembelajaran jenis media *by design* harus disesuaikan dengan pengembangan sistem pembelajaran. Karena model pengembangan sistem pembelajaran terdiri dari berbagai model sesuai dengan kepentingan sistem pembelajaran. Maka pemilihan media mengikuti kepentingan pengembangan sistem pembelajaran yang dimaksud, dimana media sebagai salah satu komponen pembelajaran dari sistem pembelajaran tersebut<sup>19</sup>. Sekalipun demikian ada sejumlah faktor yang mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dipakai sebagai dasar dalam kegiatan pemilihan, faktor tersebut mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

---

<sup>19</sup> Anderson, R.H. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. (Jakarta:SPAUT dan CV. Rajawali, 1983), 78



**Gambar 2.1 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Berikut adalah faktor-faktor pengembangan kriteria pemilihan media pembelajaran:

a. Karakteristik Materi dan Tujuan Pembelajaran

Materi yang dimuat dalam media pembelajaran adalah sejarah kebudayaan Islam. Pada materi SKI siswa akan mendapatkan wawasan tentang sejarah masa lalu mulai dari zaman pra-Islam, perkembangan Islam zaman Rasulullah sampai masuknya Islam di Indonesia. Sehingga siswa nantinya akan memperoleh konsep sejarah secara utuh, jelas dan singkat.

b. Pemilihan Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang diterapkan bersifat konvensional. Sehingga siswa hanya mampu mendengarkan cerita-cerita yang diberikan guru. Siswa nantinya merasa bosan, karena peran siswa menjadi kurang aktif.

c. Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa yang menjadi subjek penelitian merupakan siswa yang sebagian besar adalah siswa yang aktif. Sehingga jika mendapatkan pembelajaran yang penyampaiannya cenderung monoton atau bersifat konvensional, mereka akan merasa bosan dan pasif.

d. Hambatan Praktis

1. Guru menggunakan pembelajaran konvensional
2. Media yang ada kurang inovatif
3. Siswa merasa kesulitan terhadap media yang ada

e. Pemilihan Media Pembelajaran.

Media pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis *website*

## 5. Media Pembelajaran untuk Pelatihan dan Pembelajaran

Presentasi media pembelajaran dapat menggunakan beberapa macam teks, *chat*, audio, video, animasi, simulasi, atau foto. Bila macam-macam komponen tersebut digabungkan dengan baik, maka menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif. Siswa dapat memilih materi pembelajaran yang

diinginkan, dan komputer dapat memantau kemajuan proses belajar siswa.

Beberapa contoh penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran diantaranya adalah presentasi, visualisasi, ujian dan *game* (permainan). Untuk membuat aplikasi media pembelajaran diperlukan kemampuan berkreasi, di samping pengetahuan desain grafis dan pemrograman. Seperti pemrograman komputer pada umumnya, pengetahuan algoritma, struktur data, dan bahasa pemrograman sangat diperlukan untuk membuat aplikasi media pembelajaran, terutama penggunaan operasi matematika dan logika.<sup>20</sup> Berikut penjabaran penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran diantaranya:

#### **a. Presentasi**

Banyak paket perangkat lunak tersedia untuk pembuatan presentasi, yang dilengkapi dengan bermacam-macam bentuk dan pendekatan untuk pembuatan teks, *image*, dan suara dengan mudah. Disamping kemampuan untuk membuat presentasi dengan monitor komputer, bentuk lain juga dapat dihasilkan, misalnya slide 55 mm, transparansi OHP, *output hardcopy*, atau video analog.

#### **b. Visualisasi**

Banyak ilmuwan, ahli kedokteran, analis bisnis, dan lain-lain sering menggunakan banyak informasi untuk menganalisis suatu masalah dengan mempelajari perilaku proses tertentu. Simulasi numerik menggunakan *file* yang berisi ratusan bahkan ribuan data

---

<sup>20</sup>Rusman, dkk. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mengembangkan profesionalitas guru*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo), 121

diproses sehingga mendapatkan hasil dalam bentuk visual. Visualisasi yang efektif tergantung dari jenis kumpulan data yang diolah. Teknik pembuatan visualisasi termasuk *graph*, *chart*, *surface rendering*, dan visualisasi isi dari interior. Demikian juga, teknik *image processing*, animasi, dan media pembelajaran dapat digunakan untuk pembuatan visualisasi.

**c. Ujian**

Aplikasi ujian berbasis media pembelajaran dapat dikembangkan menggunakan *authoring flash*, *script PHP*, basis data MySQL dan *wondershare Quiz Creator*. Pertama-tama siswa memasukkan nama dan alamat email, kemudian mengerjakan soal pilihan ganda dengan nilai yang digunakan adalah 2 jika benar dan -1 jika salah. Setelah selesai siswa menekan *button Submit*. Nama, alamat email siswa berikut nilai yang diperolehnya disimpan dalam *database*.

**d. Game**

*Game* merupakan permainan dengan komputer termasuk permainan penyelesaian masalah yang memerlukan kemampuan logika, strategi, pengenalan pola, urutan penyelesaian, kelengkapan kata atau bahkan dalam beberapa halaman terhadap faktor keberuntungan. *Game* tidak hanya dijadikan sebagai bentuk permainan saja, tapi game sudah menjadi salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer yang mendidik siswa karena memasukkan unsur pembelajaran

dalam sebuah permainan.<sup>21</sup>

## 6. Karakteristik Media Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran pembelajaran secara umum adalah :<sup>22</sup>

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Sedangkan karakteristik kriteria media pembelajaran yang baik:<sup>23</sup>

- 1) Kesesuaian atau relevansi, artinya media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan belajar dan karakteristik siswa.
- 2) Kemudahan, artinya semua isi pembelajaran melalui media harus dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh siswa, dan sangat operasional dalam penggunaannya.

---

<sup>21</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung:Alfabeta, 2012), 98

<sup>22</sup> Rusman, dkk. *Pembelajaran berbasis teknologi*, 53

<sup>23</sup> Mulyanta, dkk, *Tutorial Membangun Media pembelajaran Interaktif Media*, 87

- 3) **Kemenarikan**, artinya media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian siswa, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat siswa untuk menggunakan media tersebut.
- 4) **Kemanfaatan**, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai atau berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran serta tidak mubazir atau sia-sia apalagi merusak siswa.

## **7. Aplikasi Berbasis WEB**

*Web* merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Pendistribusian informasi web dilakukan melalui pendekatan hyperlink, yang memungkinkan suatu teks, gambar, atau objek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman-halaman yang lain. Melalui pendekatan ini, seseorang dapat memperoleh informasi dengan beranjak dari satu halaman ke halaman lain. Aplikasi berbasis *web* adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui internet atau intranet, dan pada sekarang ini ternyata lebih banyak dan lebih luas dalam pemakaiannya. Banyak dari perusahaan-perusahaan berkembang yang menggunakan *Web* dalam merencanakan sumber daya mereka dan untuk mengelola perusahaan mereka. *Web* dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan yang berbeda. Sebagai contoh, digunakan untuk membuat invoice dan memberikan cara yang mudah dalam penyimpanan data di database. Aplikasi ini juga dapat dipergunakan untuk mengatur persediaan karena

fitur tersebut sangat berguna khususnya bagi mereka yang berbisnis ritel.<sup>24</sup>

Selain fungsi-fungsi tersebut, salah satu keunggulan kompetitif dari *Web* adalah bahwa aplikasi tersebut ringan dan dapat diakses dengan cepat melalui browser dan koneksi internet atau intranet ke server. Ini berarti bahwa pengguna dapat mengakses data atau informasi perusahaan mereka melalui laptop, smartphone, atau bahkan komputer PC di rumah mereka dengan mudah, tidak seperti aplikasi-aplikasi desktop di mana pengguna harus menginstal perangkat lunak atau aplikasi yang diperlukan hanya untuk mengakses data atau informasi.

Aplikasi Web dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu :

a. Aplikasi Web

Statis Web statis dibentuk dengan menggunakan HTML. Kekurangan aplikasi ini terletak pada keharusan untuk memelihara program secara terus menerus untuk mengikuti perkembangan yang terjadi.

b. Aplikasi Web Dinamis

Pada aplikasi web dinamis, perubahan informasi dalam halaman web dilakukan tanpa perubahan program tetapi melalui perubahan data. Sebagai implementasi, aplikasi web dapat dikoneksikan ke basis data sehingga perubahan informasi dapat dilakukan oleh administrator.

---

<sup>24</sup>Abdul Kadir. *Dasar Pemrograman Web dengan ASP*. ( Yogyakarta: Andi, 2005)

Pada pengembangan kali ini fungsi *web* berfokus pada *E-Learning*. Cisco menjelaskan filosofis *e-learning* sebagai berikut: Pertama, *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *on-line*. Kedua, *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, kajian terhadap buku teks, CD-ROM, dan pelatihan berbasis komputer) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Ketiga, *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan. Keempat, kapasitas siswa dalam menguasai bahan yang disampaikan *lewat e-learning* amat bervariasi, tergantung bentuk, isi, dan cara penyampaiannya. Makin baik keselarasan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar, semakin baik penguasaan siswa yang pada gilirannya akan memberikan hasil yang lebih baik.

Beberapa fasilitas yang tersedia dalam aplikasi Web ini, selain dari sisi kemudahan penggunaan (*user friendly*) soal-soal yang dihasilkan, diantaranya yaitu (1). Fasilitas umpan balik (*feed-back*) berdasar atas respon/jawaban dari peserta tes, (2). Fasilitas yang menampilkan hasil tes/score dan langkah-langkah yang akan diikuti peserta tes berdasar respon/ jawaban yang dimasukkan, (3). Fasilitas mengubah teks dan bahasa pada tombol dan label sesuai dengan

keinginan pembuat soal, (4). Fasilitas memasukkan suara dan warna pada soal sesuai dengan keinginan pembuat soal, dan (5). Fasilitas hyperlink; yaitu mengirim hasil/score tes ke keamanan dengan *User account/password*, (6) Fasilitas pengaturan tampilan yang dapat dimodifikasi, dll.

Pada aplikasi yang digunakan dalam *E-learning* ini digunakan Perancangan program adalah sebuah metode untuk merancang dan mendokumentasikan metode dan prosedur dalam perangkat lunak, ditulis dalam bahasa sederhana dengan menggunakan bahasa pemrograman.

a) Aplikasi

Aplikasi berasal dari bahasa Inggris yang berarti penerapan, lamaran, penggunaan. Program aplikasi adalah program siap pakai. Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi akan menggunakan sistem operasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung.

b) PHP

PHP adalah "*Hypertext Preprocessor*", yang merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancangan web menuis

hlmaman web dinamik dengan cepat.

PHP adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah web server dan berfungsi sebagai pengolah data pada lebih interaktif dan dinamis. Beberapa keunggulan program PHP adalah :

- a) PHP memiliki tingkat akses yang lebih cepat
- b) PHP memiliki tingkat *lifecycle* yang cepat.
- c) PHP memiliki tingkat keamanan yang tinggi
- d) PHP bersifat *free* atau *open source*

Dalam ayat tersebut, dikatakan bahwa dalam proses belajar atau mencari ilmu manusia telah diberi sarana fisik berupa indera eksternal, yaitu mata dan telinga, serta sarana psikis berupa daya nalar atau intelektual. Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Melalui media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkrit.

Memperhatikan penjelasan tersebut, secara khusus media pembelajaran termasuk media Android memiliki kegunaan–kegunaan sebagai berikut:<sup>25</sup>

- a.** Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis  
(dalam bentuk kata–kata tertulis atau lisan belaka)
- b.** Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti

---

<sup>25</sup>

Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan...*, hlm. 17

misalnya:

- 1) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film, bingkai film, atau model.
  - 2) Objek yang kecil, dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film, atau gambar.
  - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *time lapse* atau *high-speed photography*.
  - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - 5) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin–mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain–lain
  - 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim dan lain–lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk :
- 1) Menimbulkan kegairahan belajar
  - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri–sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

d. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam :

- 1) Memberikan perangsang yang sama,
- 2) Mempersamakan pengalaman,
- 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

## **B. Mata Pelajaran Fiqih**

### **1. Pengertian Fiqih**

Fiqih secara bahasa berarti pemahaman atau tahu pemahaman yang mendalam yang membutuhkan pengerahan potensi akal. Samsul Munir Amin mengemukakan bahwa fiqih merupakan ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara' (ilmu yang menerangkan segala hukum syara') yang berhubungan dengan amaliah yang diusahakan memperolehnya dari dalil-dalil yang jelas.<sup>26</sup>

Definisi ilmu fiqih secara umum adalah suatu ilmu yang mempelajari bermacam-macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat sosial. Sedangkan menurut Prof. Dr.

---

<sup>26</sup> Totok Jumantoro dan Samsul Munir Amin, *Kamus Ushul Fikih* ( Jakarta: Amzah, 2009),

TM. Habsyi Ash Shiddieqy yang dikutip oleh Drs. Nazar Bakry ilmu fiqih merupakan suatu kumpulan ilmu yang sangat besar gelanggang pembahasannya, yang mengumpulkan berbagai ragam jenis hukum islam dan bermacam rupa aturan hidup, untuk keperluan seseorang, segolongan, dan semasyarakat, dan seumum manusia.

Sedangkan menurut beberapa tokoh terdapat beberapa pengertian, diantaranya:

1. Fiqih bila ditinjau secara harfiah artinya pintar, cerdas dan paham.
2. TUM Hasbi Ash-Shidqy menyetir pendapat pengikut Syaki'i, Fiqih adalah ilmu yang menerangkan segala hukum agama yang berhubungan dengan pekerjaan para mukallaf yang dikeluarkan dari dalil-dalil yang jelas. Serta menyetir pendapat Al-Imam Abad Hamis Al-Ghazali, Fiqih adalah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syarak<sup>27</sup> bagi para mukallaf seperti wajib, haram, ubah, sunat, makruf, sah, dan lain-lain.<sup>27</sup>

Jadi secara umum ilmu fiqih itu dapat disimpulkan bahwa jangkauan fiqih itu sangat luas sekali. Yaitu membahas masalah-masalah hukum islam dan peraturan-peraturan yang berhubungan dengan kehidupan manusia. Sumber perumusan fiqih adalah apa-apa yang dijadikan bahan rujukan bagi ulama dalam merumuskan fiqihnya. Yang menjadi sumber fiqih itu yang disepakati oleh para ulama adalah empat yaitu:

---

<sup>27</sup>T.M Hasbi Ash-Shiddieqy, *Pengantar Hukum Islam* (Jakarta, Bulan Bintang, 1996), 29

1. Al-Qur'an al-Karim
2. Sunnah Nabi
3. Ijma' Ulama
4. Qiyas

Dari pengertian diatas maka pembelajaran Fiqih adalah jalan yang dilakukan secara sadar, terarah dan terancang mengenai hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan perbuatan mukallaf baik bersifat ibadah maupun muamalah yang bertujuan agar anak didik mengetahui, memahami serta melaksanakan ibadah sehari-hari. Dalam pembelajaran Fiqih, tidak hanya terjadi proses interaksi antara guru dan anak didik di dalam kelas. Namun pembelajaran dilakukan juga dengan berbagai interaksi, baik di lingkungan kelas maupun musholla sebagai tempat praktek-praktek yang menyangkut ibadah. VCD, film, atau lainnya yang mendukung dalam pembelajaran Fiqih bisa dijadikan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Termasuk pula kejadian-kejadian sosial baik yang terjadi di masa sekarang maupun masa lampau, yang bisa dijadikan cerminan dalam perbandingan dan penerapan hukum Islam oleh peserta didik.

Metodologi pembelajaran fiqih merupakan suatu cara yang ditempuh oleh pendidik dalam menyampaikan hukum-hukum islam yang berhubungan dengan kehidupan manusia baik yang hubungan dengan Allah maupun yang berhubungan dengan manusia. Dalam

pembelajaran tersebut dibutuhkan suatu cara untuk menyampaikan pesan-pesan kepada siswa yang nantinya akan menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Karakteristik Materi Fiqih**

Mata pelajaran fiqih adalah salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari tentang fiqih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun islam mulai dari ketentuan dan tata cara pelaksanaan thaharah, shalat, puasa, zakat, sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan tentang makanan dan minuman, khitan, kurban, dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. Pembelajaran fiqih adalah sebuah proses belajar untuk membekali siswa agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil aqli atau naqli.

### **a. Pelajaran fiqih**

Pembelajaran Fiqih yang ada di madrasah saat ini tidak terlepas dari kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah yaitu Kurikulum Peraturan Menteri Agama RI. Peraturan Menteri Agama RI sebagaimana dimaksud adalah kurikulum operasional yang telah disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Sehingga kurikulum ini sangat beragam. Pengembangan Kurikulum PERMENAG yang beragam ini tetap mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, lingkup materi minimal, dan tingkat kompetensi minimal untuk

mencapai tingkat kelulusan minimal, sesuai dengan tujuan dan fungsi pembelajaran fiqih.<sup>28</sup>

**b. Tujuan pembelajaran fiqih**

Mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali siswa agar dapat:

- 1) Mengetahui dan memahami cara-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 islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

Pemahaman dan pengetahuan tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam bermasyarakat, serta dapat menumbuhkan ketaatan beragama, tanggung jawab dan disiplin yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari baik secara pribadi maupun sosial dengan dilandasi hukum Islam.

**c. Fungsi pembelajaran fiqih**

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah berfungsi mengarahkan dan mengantarkan peserta didik agar dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan

---

<sup>28</sup>Nasiruddin, Pendidikan Fiqih Berbasis Kompetensi, *Jurnal Pendidikan Islami*, Vol 14 no 1 (2005), 34

sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaaffah* (sempurna).<sup>29</sup>

#### **d. Ruang lingkup**

##### 1) Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelajaran fiqih meliputi:

- Fiqih ibadah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun islam yang baik dan benar, seperti :tata cara thaharah, shalat, puasa, zakat, dan ibadah haji.
- Fiqih muamalah, yang menyangkut: pengenalan dan pemahaman ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.<sup>11</sup>

#### **e. Karakteristik**

Mata pelajaran Fiqih yang merupakan bagian dari pelajaran agama di madrasah mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah mahdhah dan muamalah serta dapat mempraktekkannya dengan benar dalam kehidupan sehari-hari. Disamping mata pelajaran yang mempunyai ciri khusus juga materi yang diajarkannya mencakup ruang

---

<sup>29</sup> Nasiruddin, Pendidikan Fiqih Berbasis Kompetensi, *Jurnal Pendidikan Islami*, Vol 14 no 1 (2005), 36

lingkup yang sangat luas yang tidak hanya dikembangkan di kelas. Penerapan hukum Islam yang ada di dalam mata pelajaran Fiqih pun harus sesuai dengan yang berlaku di dalam masyarakat, sehingga metode demonstrasi sangat tepat digunakan dalam pembelajaran fiqih.<sup>30</sup>

## C. Keaktifan dan Hasil Belajar

### 1. Keaktifan

#### a. Pengertian Keaktifan

Menurut Mulyono keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik.<sup>31</sup>

Keaktifan dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, peserta didik juga dapat melatih berpikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Disamping itu guru juga dapat merencanakan sistem pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keaktifan dipengaruhi beberapa faktor:

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam pembelajaran
2. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta

---

<sup>30</sup> Nasiruddin, Pendidikan Fiqih Berbasis Kompetensi, *Jurnal Pendidikan Islami*, Vol 14 no 1 (2005), 38

<sup>31</sup> Kurniati, *Penerapan Pendekatan Kontekstual dengan Strategi Pembelajaran Tipe Snow Balling dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar Matematika (PTK VIII B SMP Muhammadiyah 8 Surakarta Tahun Ajaran 2008/2009)*, Skripsi Thesis, (Surakarta: UMS, 2009), 12

didik

3. Meningkatkan kompetensi belajar kepada peserta didik
4. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari
5. Memberikan stimulus (masalah, topik, masalah konsep yang akan dipelajari
6. Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
7. Memberikan umpan balik (*feedback*)
8. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur
9. Menyimpulkan setiap materi di akhir pembelajaran.

Keaktifan siswa yaitu, suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Mereka secara aktif menggunakan otak mereka baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang diberikan oleh guru dalam mata pelajaran yang disajikan. Keaktifan siswa dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Disamping itu, keaktifan siswa juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa atau anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran ( Hartono, 2008:20 ).<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Hartono, *Metode Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Workshop Pengembangan Profesi Guru, 2008), 20

Menggambarkan saat belajar aktif, para siswa melakukan banyak kegiatan. Mereka menggunakan kreativitasnya dalam mengeluarkan ide-ide, memecahkan permasalahan dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif adalah mempelajari dengan cepat dan tanggap, menyenangkan, penuh semangat, keterlibatan secara pribadi, dan mempelajari sesuatu dengan baik. siswa aktif harus dapat mendengar, melihat, menjawab pertanyaan dan mendiskusikan dengan orang lain. semua itu dapat dilakukan oleh siswa untuk melakukan kegiatan penggambarannya sendiri.

#### **b. Macam-macam keaktifan**

Menurut Sriyono, keaktifan jasmani dan rohani yang dilakukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Keaktifan indera; pendengaran, penglihatan, perasa, dan sebagainya. Peserta didik harus dirangsang agar dapat menggunakan alat inderanya sebaik mungkin. Mendikte dan menyuruh mereka menulis sepanjang jam pelajaran akan menjemukan. Demikian pula dengan menerangkan terus tanpa menulis sesuatu di papan tulis. Maka pergantian dari membaca ke menulis, menulis ke menerangkan dan seterusnya akan lebih menarik dan menyenangkan.
2. Keaktifan akal; akal peserta didik harus aktif atau dikatifkan untuk memecahkan masalah, menimbang, menyusun pendapat dan mengambil keputusan.
3. Keaktifan ingatan; pada saat proses belajar mengajar peserta didik

harus aktif menerima bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru, dan menyimpannya dalam otak. Kemudian pada suatu saat ia siap dan mampu mengutarakan kembali.

4. Keaktifan emosi dalam hal ini peserta didik hendaklah senantiasa berusaha mencintai pelajarannya, karena dengan mencintai pelajarannya akan menambah hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Sebenarnya semua proses belajar mengajar peserta didik mengandung unsur keaktifan, tetapi antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya tidak sama. Oleh karena itu, peserta didik harus berpartisipasi aktif secara fisik dan mental dalam kegiatan belajar mengajar. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar merupakan upaya peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar, yang mana keaktifan belajar peserta didik dapat ditempuh dengan upaya kegiatan belajar kelompok maupun belajar secara perorangan.

### **c. Jenis-Jenis Keaktifan Belajar**

Perbuatan belajar merupakan perbuatan yang sangat kompleks dan proses yang berlangsung pada otak manusia. Dengan melakukan perbuatan belajar tersebut peserta didik akan menjadi aktif di dalam kegiatan belajar. Jenis-jenis keaktifan belajar siswa dalam proses belajar sangat beragam. *Curriculum Guiding Committee of the Wisconsin Cooperative Educational Program* mengklasifikasikan aktivitas peserta didik dalam proses belajar menjadi:<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 20-21

1. Kegiatan penyelidikan: membaca, berwawancara, mendengarkan radio, menonton film, dan alat-alat AVA lainnya
2. Kegiatan penyajian: laporan, *panel and roundtable discussion*, mempertunjukkan *visual aid*, membuat grafik dan *chart*
3. Kegiatan latihan mekanik: digunakan bila kelompok menemui kesulitan sehingga perlu diadakan ulangan dan latihan
4. Kegiatan apresiasi: mendengarkan musik, membaca, menyaksikan gambar
5. Kegiatan observasi dan mendengarkan: bentuk alat-alat dari murid sebagai alat bantu belajar
6. Kegiatan ekspresi kreatif: pekerjaan tangan, menggambar, menulis, bercerita, bermain, membuat sajak, bernyanyi, dan bermain musik,
7. Bekerja dalam kelompok: latihan dalam tata kerja demokratis, pembagian kerja antara kelompok dalam melaksanakan rencana
8. Percobaan: belajar mencobakan cara-cara mengerjakan sesuatu, kerja laboratorium dengan menekankan perlengkapan yang dapat dibuat oleh peserta didik di samping perlengkapan yang telah tersedia, serta
9. Kegiatan mengorganisasi dan menilai: diskriminasi, menyeleksi, mengatur dan menilai pekerjaan yang dikerjakan oleh mereka sendiri.

Lebih lanjut, Oemar Hamalik membagi jenis keaktifan siswa dalam

proses belajar ada delapan aktivitas, yaitu: mendengar, melihat, mencium, merasa, meraba, mengolah ide, menyatakan ide, dan melakukan latihan. Secara sederhana kedelapan aktivitas tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mendengar, dalam proses belajar yang sangat menonjol adalah mendengar dan melihat. Apa yang kita dengar dapat menimbulkan tanggapan dalam ingatan-ingatan, yang turut dalam membentuk jiwa seseorang.
- b. Melihat, peserta didik dapat menyerap dan belajar 83% dari penglihatannya. Melihat berhubungan dengan penginderaan terhadap objek nyata, seperti peragaan atau demonstrasi. Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar melalui proses mendengar dan melihat, sering digunakan alat bantu dengar dan pandang, atau yang sering dikenal dengan istilah alat peraga.
- c. Mencium, sebenarnya penginderaan dalam proses belajar bukan hanya mendengar dan melihat, tetapi meliputi penciuman. Seseorang dapat memahami perbedaan objek melalui bau yang dapat dicium.
- d. Merasa, yang dapat memberi kesan sebagai dasar terjadinya berbagai bentuk perubahan bentuk tingkah laku bisa juga dirasakan dari benda yang dikecap.
- e. Meraba, untuk melengkapi penginderaan, meraba dapat dilakukan untuk membedakan suatu benda dengan yang lainnya.
- f. Mengolah ide, dalam mengolah ide peserta didik melakukan proses

- berpikir atau proses kognisi. Dari keterangan yang disampaikan kepadanya, baik secara lisan maupun secara tulisan, serta dari proses penginderaan yang lain yang kemudian peserta didik mempersepsi dan menanggapinya. Berdasarkan tanggapannya, dimungkinkan terbentuk pengetahuan, pemahaman, kemampuan menerapkan prinsip atau konsep, kemampuan menganalisis, menarik kesimpulan dan menilai. Inilah bentuk-bentuk perubahan tingkah laku kognitif yang dapat dicapai dalam proses belajar mengajar.
- g. Menyatakan ide, tercapainya kemampuan melakukan proses berpikir yang kompleks ditunjang oleh kegiatan belajar melalui pernyataan atau mengekspresikan ide. Ekspresi ide ini dapat diwujudkan melalui kegiatan diskusi, melakukan eksperimen, atau melalui proses penemuan melalui kegiatan semacam itu, taraf kemampuan kognitif yang dicapai lebih baik dan lebih tinggi dibandingkan dengan hanya sekedar melakukan penginderaan, apalagi penginderaan yang dilakukan hanya sekedar mendengar semata-mata.
  - h. Melakukan latihan: bentuk tingkah laku yang sepatutnya dapat dicapai melalui proses belajar, di samping tingkah laku kognitif, tingkah laku afektif (sikap) dan tingkah laku psikomotorik (keterampilan). Untuk meningkatkan keterampilan tersebut memerlukan latihan-latihan tertentu. Oleh karena itu kegiatan proses belajar yang tujuannya untuk membentuk tingkah laku psikomotorik dapat dicapai dengan melalui latihan-latihan.

#### d. Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan

Muhibbin Syah mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu faktor internal (faktor dari dalam peserta didik), faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*). Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
2. Aspek psikologis, belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Adapun faktor psikologis peserta didik yang mempengaruhi keaktifan belajarnya adalah sebagai berikut:
  - a. Intelegensi, tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) peserta didik tidak dapat diragukan lagi dalam menentukan keaktifan dan keberhasilan belajar peserta didik. Ini bermakna bahwa semakin tinggi tingkat intelegensinya maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses, begitu juga sebaliknya
  - b. Sikap, adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa

- kecenderungan untuk bereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif;
- c. Bakat, adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir yang berguna untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing;
  - d. Minat, adalah kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu; dan
  - e. Motivasi, adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar.
3. Faktor eksternal peserta didik, merupakan faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Adapun yang termasuk dari faktor eksternal diantaranya adalah:
- a. lingkungan sosial, yang meliputi: para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas
  - b. Lingkungan non sosial, yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.
4. Faktor pendekatan belajar, merupakan segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu.

Hal yang sama dikemukakan oleh Abu Ahmadi bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik diklasifikasikan menjadi dua macam, yakni:

1. Faktor intern (faktor dari dalam diri manusia itu sendiri) yang meliputi faktor fisiologis dan psikologi
2. Faktor ekstern (faktor dari luar manusia) yang meliputi faktor sosial dan non sosial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam proses belajar adalah faktor internal (faktor dari dalam peserta didik) dan faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik).

#### **e. Keaktifan siswa dalam pembelajaran**

Dalam sebuah proses pembelajaran tidak hanya guru yang aktif dalam menyampaikan penjelasan materi tetapi dibutuhkan juga keaktifan peserta didik agar kegiatan proses belajar lebih maksimal hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran itu sendiri merupakan interaksi antara guru dan peserta didik. Menurut Mulyono keaktifan adalah kegiatan atau aktivitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik.

Keaktifan yang dimaksud disini adalah pada peserta didik, sebab dengan adanya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan tercipta situasi belajar yang aktif. Menurut Sudjana dalam penilaian

proses belajar mengajar terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Selanjutnya menurut Dimiyati dan Mudjiono memaparkan keaktifan siswa dalam peristiwa pembelajaran mengambil beraneka bentuk kegiatan, dari keadaan fisik, yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit diamati.

Dari beberapa pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan adalah keterlibatan yang dilakukan oleh seseorang dalam belajar untuk memberikan dorongan kepada peserta didik yang melaksanakan kegiatan atau aktivitas jasmani yang dapat terlihat dan rohani yang dapat dirasakan.

Menurut Usman berpendapat bahwa aktivitas belajar peserta didik digolongkan kedalam beberapa hal, yaitu :

1. Aktivitas visual seperti membaca, menulis, eksperimen, dan demonstrasi.
2. Aktivitas lisan seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi, dan menyanyi.
3. Aktivitas mendengarkan seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, dan pengarahan.
4. Aktivitas gerak seperti senam, atletik, menari, dan melukis.
5. Aktivitas menulis seperti mengarang, membuat makalah, dan membuat surat.

Dari jenis-jenis aktivitas diatas dapat dilihat dari kegiatan-kegiatan

yang dilakukan oleh peserta didik dan cara belajar peserta didik yang aktif di dalam proses belajar mengajar.

#### **f. Indikator keaktifan dalam kegiatan pembelajaran**

Keaktifan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Kegiatan disini adalah keterlibatan peserta didik yang secara langsung dapat dilihat. Menurut Sudjana keaktifan dalam peserta didik dapat dilihat dalam hal :

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
2. Terlibat dalam pemecahan masalah.
3. Bertanya kepada peserta didik lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi.
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
6. Melatih diri dalam memecahkan persoalan masalah atau soal.
7. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.
8. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang

membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”.<sup>34</sup> Pengertian hasil (*product*) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau yang mengakibatkan perubahan input secara fungsional. Hasil belajar sebagai perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi bloom (aspek kognitif, afektif dan psikomotorik).<sup>35</sup> Hasil belajar juga bisa diartikan dengan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat dan bakat, penyesuaian sosial, keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.<sup>34</sup>

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran dan proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan data atau informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

## **b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Muhadi meliputi:<sup>36</sup>

### **1) Faktor Internal**

a) Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kondisi

---

<sup>34</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), 44

<sup>35</sup> Winkel, W.S, *Psikologi Pembelajaran*, (Yogyakarta, Media Abadi, 2004), 53

<sup>36</sup> Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Dan Komunikasi*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 124

kesehatan yang prima, tidak mudah capek dan tidak cacat jasmani.

- b) Faktor psikologis, yang dalam hlm ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, kognitif, dan daya nalar siswa.

## 2) Faktor eksternal

### a) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Belajar pada tengah hari dan mempunyai ventilasi udara pada ruangan yang kurang tentunya akan berbeda dengan belajar di pagi hari dengan udara yang masih segar dan di ruangan yang cukup mendukung untuk bernafas juga.

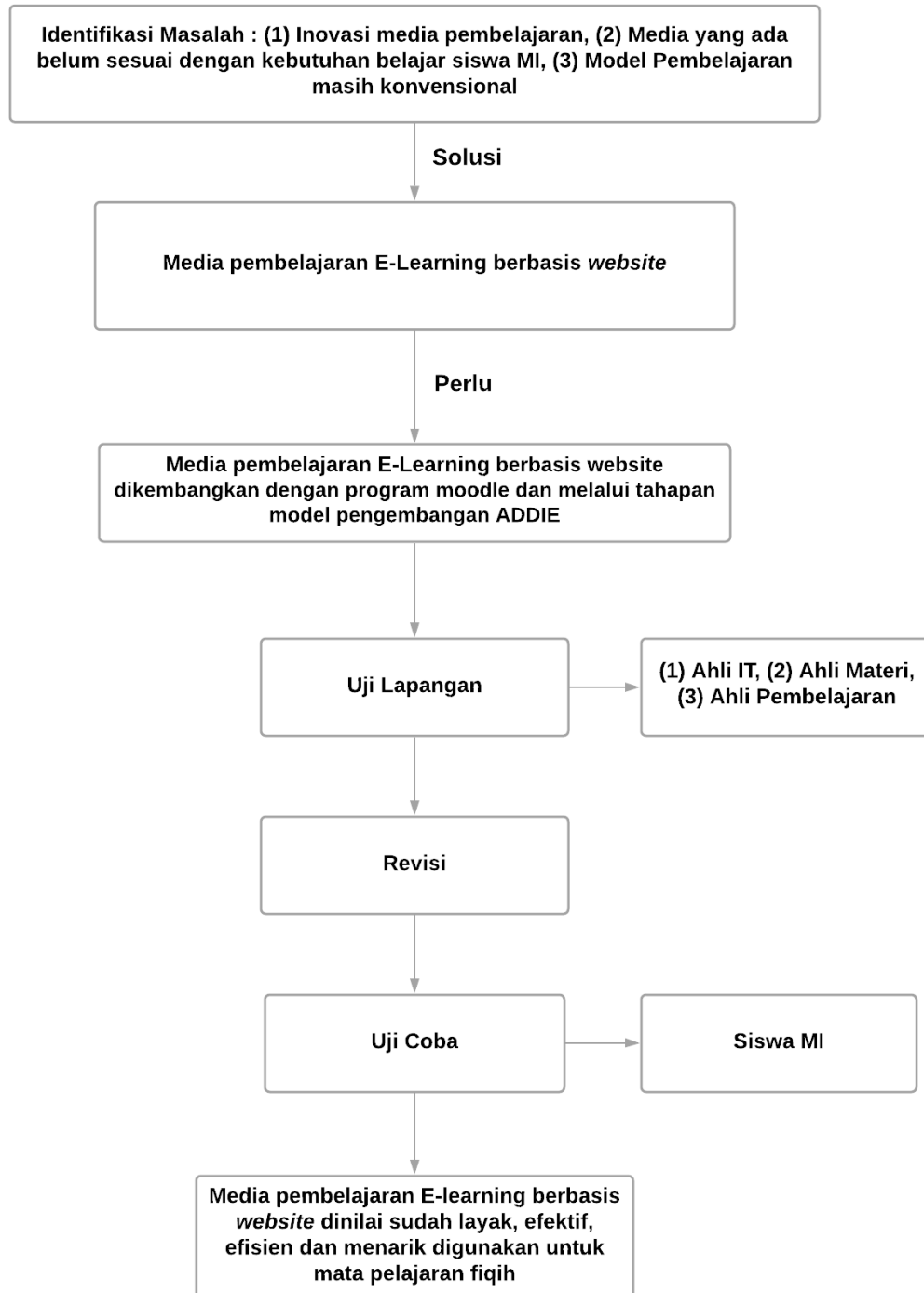
### b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan faktor-faktor ini dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor instrumental ini berupa kurikulum, fasilitas, sarana dan guru.

Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa ada dua, yaitu faktor dari dalam diri (*internal*) dan dari luar (*eksternal*). Dalam penelitian ini, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah faktor yang berasal dari luar diri

siswa (*eksternal*), yaitu faktor instrumental. Faktor instrumental dalam hal ini berkaitan dengan evaluasi melalui penilaian kognitif yaitu ulangan harian, ujian tengah semester dan akhir semester.

#### D. Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

### BAB III

#### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

##### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (*R&D*), yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.<sup>37</sup> Tujuan penelitian pengembangan adalah menghasilkan perangkat pembelajaran untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang merupakan model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *website* melalui portal *website* yang memiliki berbagai fitur yang memudahkan siswa dalam belajar mandiri.

Penelitian ini mengikuti langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk itu akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.<sup>38</sup> Artinya bahwa dari temuan-temuan di lapangan kemudian

---

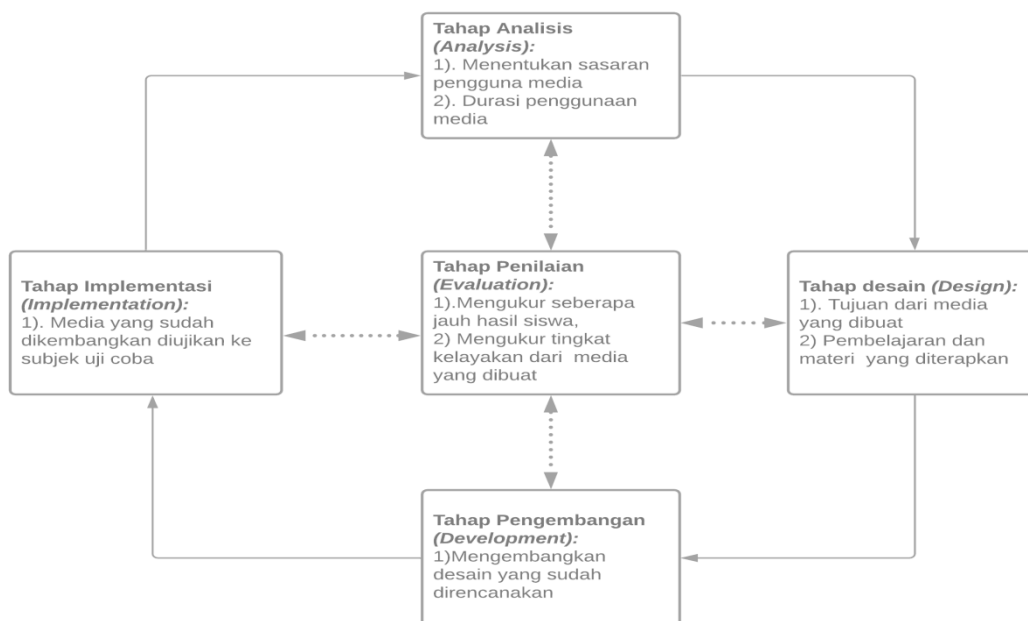
<sup>37</sup>Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, Ed. 1 (Cet. 1; Jakarta: Kencana, 2010), 206.

<sup>38</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Ed. 1 (Cet. 1; Jakarta: Kencana, 2010), 194-195

ditransformasikan menjadi sebuah produk sehingga dapat dimanfaatkan untuk capaian yang diinginkan.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model prosedural rancangan sistem yang menurut peneliti efektif dalam mengembangkan penelitian ini adalah model ADDIE. Karena termasuk model yang prosedural dimana sangat ringkas namun jelas dan padat dari satu urutan ke urutan yang lain. Terdapat lima langkah pengembangan pada model ADDIE pada Gambar 3.1:



**Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Model ADDIE**

Berikut penjabaran dari langkah pengembangan pada Model ADDIE:<sup>39</sup>

1. Tahap Analisis (*Analysis phase*); pada tahap ini pengembang media menentukan sasaran pengguna media, apa yang harus dipelajari, pengetahuan-pengetahuan sebagai prasyarat yang harus dimiliki, berapa lama

<sup>39</sup>Mulyanta,dkk, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Universitas Atma Jaya: Yogyakarta, 2009) cet-02, 5

durasi waktu yang efektif yang diperlukan untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Desain phase*); pada tahap ini diterapkan tujuan apa yang akan dicapai dari media pembelajaran yang akan dibuat, apa jenis pembelajaran yang akan diterapkan serta penetapan isi materi yang akan dijadikan inti pembelajaran dalam media.
3. Tahap Pembuatan (*Development phase*); pada tahap ini media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan sebelumnya di dalam tahapan desain. Perlu diperhatikan dalam tahapan ini adalah penerapan sistem yang akan digunakan serta memperhatikan kembali prinsip 4 kriteria media yang telah disebutkan sebelumnya.
4. Tahap Implementasi (*Implementation phase*); media pembelajaran yang telah dibuat perlu disosialisasikan kepada peserta didik, jika dianggap perlu media interaktif pembelajaran didukung dengan simulasi penggunaan atau manual sebagai panduan awal penggunaan media.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation phase*); evaluasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh peserta didik menguasai materi pembelajaran. Ada dua evaluasi dalam tahap ini yaitu evaluasi dalam rangka memperoleh umpan balik dalam proses pembelajaran dan evaluasi untuk mengukur pencapaian melalui indikator pembelajaran. Evaluasi juga harus memberikan hasil pencapaian nilai dari masing-masing peserta didik sebagai parameter keberhasilan dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang sudah dibuat.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang

bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi, penelitian dan pengembangan bersifat bertahap.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain adalah:

#### **1. Desain Uji Coba**

Uji coba dilakukan dalam rangka mengumpulkan data sebagai dasar untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kelayakan, dan keefektifan produk berupa media pembelajaran guru dan siswa. Data tersebut dapat diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu review oleh para validator ahli isi atau materi yang dilakukan oleh dosen yang ahli bidang materi fiqih, review oleh ahli desain media pembelajaran oleh dosen media pembelajaran atau ahli bidang IT, review ahli pembelajaran fiqih oleh guru fiqih dari sekolah yang diteliti, dan uji coba siswa.

#### **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba pada media pembelajaran E-learning adalah siswa di kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa kelas 5 di MIN 1 Kota Malang. Sedangkan untuk siswa di kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa akan

menjadi subjek uji coba untuk pembelajaran secara konvensional.

### 3. Jenis Data

Jenis data pada penelitian pengembangan ini, berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan 1). Hasil tingkat kelayakan; 2). Hasil keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan media; 3). Hasil kehadiran siswa dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran *e-learning*. Sedangkan data kualitatif berupa informasi-informasi dari wawancara dengan guru kelas, komentar, tanggapan dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian dari para validator serta siswa yang diwawancara setelah menggunakan media *e-learning*.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui lembar validasi dan tes oleh peneliti adalah:

- 1) Penilaian dari validator ahli isi/materi, validator konten atau ahli media pembelajaran dan guru kelas. Penilaian berupa ketepatan komponen media. Ketepatan komponen media pembelajaran meliputi: kecermatan isi, kesesuaian alur, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi dan kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran menjadi efektif, efisien dan menarik.
- 2) Hasil kehadiran dan pengumpulan tugas yang menunjukkan keaktifan siswa.
- 3) Hasil tes belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan yang dilakukan pada kelas

eksperimen dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

Sedangkan data kualitatif yang diperoleh peneliti dalam penelitian pengembangan adalah:

- 1) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan yang dijelaskan secara deskriptif berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui wawancara/konsultasi dengan ahli isi, ahli ketepatan perancangan atau desain media pembelajaran, serta kemenarikan, keefisienan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran dan guru 5 di MIN 1 Kota Malang.
- 2) Hasil wawancara dengan siswa di kelas eksperimen tentang bagaimana keefektifan, keefisienan dan kemenarikan media pembelajaran *E-learning*.

#### **4. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan peneliti sebagai instrumen pengumpul data yaitu berupa wawancara, lembar validasi, hasil kehadiran siswa, tes perolehan hasil belajar.

##### **a. Wawancara**

Wawancara digunakan untuk memperoleh data dan informasi dari guru fiqih kelas 5 tentang pembelajaran yang sudah diterapkan di kelas 5 di MIN 1 Kota Malang. Hasil wawancara dipergunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui angket.

##### **b. Angket atau Lembar Instrumen Validasi**

Angket pada penelitian bisa juga disebut lembar instrumen validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran *e-learning*, ketepatan perancangan atau desain media pembelajaran, ketepatan isi dari media pembelajaran, kelayakan media pembelajaran, serta keefektifan, keefisien dan kemenarikan, penggunaan media pembelajaran yang selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini akan diberikan kepada validator. Validator diantaranya adalah para ahli pembelajaran dan ahli media pembelajaran, yang terdiri dari dosen ahli materi atau isi, dosen yang berkompeten dalam media pembelajaran *e-learning* dan guru kelas sebagai ahli pembelajaran. Angket dalam penelitian ini berfungsi untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran *e-learning* sebagai sebuah alat atau sarana dalam proses pembelajaran fiqih kelas 5 di MIN 1 Kota Malang.

## **5. Teknik Analisis Data**

Untuk mengolah data hasil pengembangan, maka perlu digunakan tiga analisis data yakni analisis yang menggunakan model-model, seperti matematik, model statistik, dan ekonometrik. Hasil analisis disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam uraian.<sup>40</sup>

### **a. Analisis Data Kualitatif**

---

<sup>40</sup>M. Iqbal, *Metode Penelitian dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalmia Indonesia, 2002), 98

Pada tahap uji coba, data yang dikumpulkan diperoleh dari angket tertutup dan terbuka. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara, hasil observasi, serta saran dan komentar dari validator dianalisis secara deskriptif.

b. Analisis Data Kuantitatif

Data yang diperoleh dari proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* kemudian dianalisis secara deskriptif dan selanjutnya digunakan untuk menentukan ketepatan, keefektifan, efisiensi dan kemenarikan suatu produk yang telah dikembangkan. Data hasil validasi yang dilakukan kepada validator yaitu: ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran serta angket respon siswa dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk. Untuk menganalisis digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian karena dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan serta diadaptasi dengan kategori yang telah ditetapkan.

Berikut tabel kualifikasi penilaian.<sup>41</sup>

**Tabel 3.1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Persentase**

<b>Tingkat Pencapaian (%)</b>	<b>Kriteria Kelayakan</b>	<b>Keterangan</b>
0-20	Tidak Valid	Revisi
21-40	Kurang Valid	Revisi
41-60	Cukup Valid	Revisi Kecil
61-80	Valid	Tidak perlu Revisi
81-100	Sangat Valid	Tidak perlu Revisi

Berdasarkan tabel diatas, penilaian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari 60-100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran dan angket siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria valid. Jika kriteria tidak valid maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

**Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Keaktifan Siswa**

<b>Tingkat Pencapaian (%)</b>	<b>Kriteria Keaktifan</b>	<b>Keterangan</b>
0-20	Tidak Aktif	Revisi
21-40	Kurang Aktif	Revisi
41-60	Cukup Aktif	Revisi Kecil
61-80	Aktif	Tidak perlu Revisi
81-100	Sangat Aktif	Tidak perlu Revisi

<sup>41</sup> Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2005), 15

Berdasarkan tabel diatas, penilaian dikatakan aktif jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari 60-100% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Penilaian harus memenuhi kriteria aktif. Jika kriteria tidak aktif maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria aktif.

c. Analisis Hasil Tes

Pada uji coba lapangan, data dihimpun menggunakan angket, hasil kehadiran, dan tes prestasi atau *achievement test* (tes pencapaian hasil belajar). Data uji coba lapangan dikumpulkan menggunakan tes akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui hasil belajar kelompok uji coba sasaran yakni kelas 5 di MIN 1 Kota Malang sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran. Data hasil *post-test* digunakan sebagai penguat keberhasilan media pembelajaran. Berikut ini adalah penjabaran dari proses analisis data kuantitatif:

a. Uji normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan distribusi data. Pengujian normalitas data kelas eksperimen yang diperoleh dalam penelitian menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program SPSS versi 24.0.

b. Uji homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Walaupun telah dicocokkan dan diberikan pasangan, maka masih perlu kiranya dilakukan pembuktian homogenitas agar

lebih valid. Dengan langkah pengujian sebagai berikut:

- 1) Menghitung varian terbesar dan varian terkecil
- 2) Membandingkan nilai *F hitung* dengan nilai *F tabel* dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 5%
- 3) Kriteria Pengujian

Jika *F hitung* < *F tabel* maka tidak homogen

Jika *F hitung* > *F tabel* maka homogen.

c. Uji hipotesis dengan uji *T*

Uji perbandingan yaitu uji *T* dua sampel digunakan untuk membandingkan apakah kedua data (variabel), tersebut sama atau berbeda.

Adapun cara penghitungan pengujian hipotesis data kelas eksperimen menggunakan program SPSS 24.0 dengan *Independent Samples Test*.

Teknik analisis datanya menggunakan teknik Uji *T. Independent Samples Test* dengan bantuan SPSS 24.0. Rumus t- test = <sup>42</sup>

$$T = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

keterangan:

*T* = uji<sub>t</sub>

*Md* = Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test* ( $X_2 -$

*Xd* = Deviasi masing-masing subjek (*d-Md*)

---

<sup>42</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), 300

$\Sigma x^2d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$N$  = Subjek pada sampel

$d.b$  = ditentukan dengan  $N - 1$

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan, maka hasil uji coba dibandingkan dengan  $t$ -tabel dengan taraf signifikansi 5% adalah sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih untuk siswa kelas 5 di MIN 1 Kota Malang

$H_1$ : Ada peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih untuk siswa kelas 5 di MIN 1 Kota Malang

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- 1) Jika  $T$ -hitung  $>$   $T$ -tabel maka hasilnya signifikan, artinya  $H_0$  ditolak
- 2) Jika  $T$ -hitung  $<$   $T$ -tabel maka hasilnya tidak signifikan, artinya  $H_0$  diterima.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Spesifikasi dan Desain Media Pembelajaran *E-Learning*

##### 1. Spesifikasi Media Pembelajaran *E-Learning*

Pengembangan media pembelajaran *e-learning* memaparkan mengenai pembelajaran fiqih untuk siswa kelas V di MIN 1 Kota Malang. Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran *e-learning* berupa link yaitu <http://elearning.pastionline.my.id>. Spesifikasi pembuatan media pembelajaran *e-learning* terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi, sebagai berikut:

##### 1. Pra Produksi

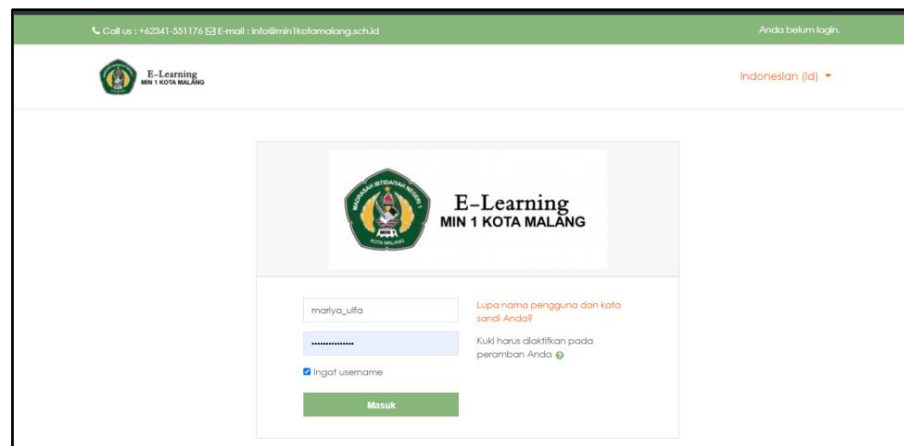
Pada tahap pra produksi membutuhkan proses perencanaan media *e-learning* terdapat beberapa penentuan yaitu penempatan menu pada portal website, pembuatan alur materi pada media, mencari video dan audio yang mendukung materi dan berkaitan dengan materi, data dan menyeleksi soal-soal latihan yang telah divalidasi oleh validator.

##### 2. Produksi

Pada proses produksi melalui beberapa tahap yaitu menginstall *e-learning* berbasis moodle pada sebuah hosting, menentukan nama domain website, memilih dan menginstall *theme* yang sudah tersedia di forum *moodle*, melengkapi fitur-fitur pembelajaran di moodle seperti membuat kelas kursus, menambahkan user, materi pembelajaran, soal-soal pembelajaran. Untuk lebih jelas sebagai berikut:

## 1. *E-learning* Berbasis Moodle

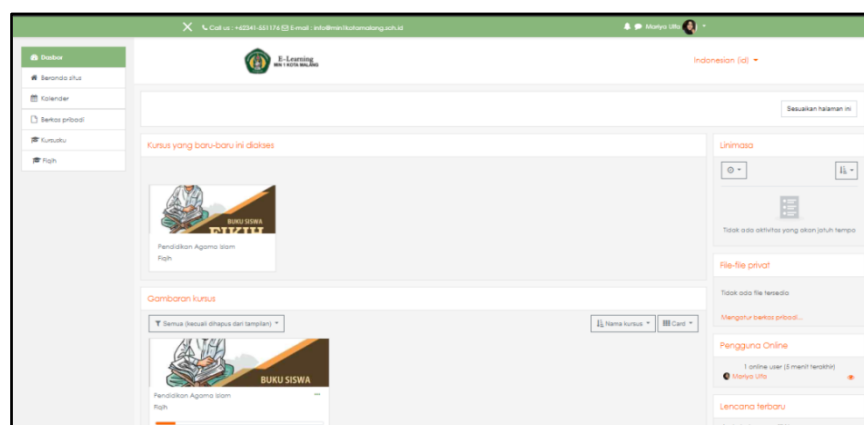
### a) Tampilan *Log in E-learning*



**Gambar 4.1 Tampilan *Log in***

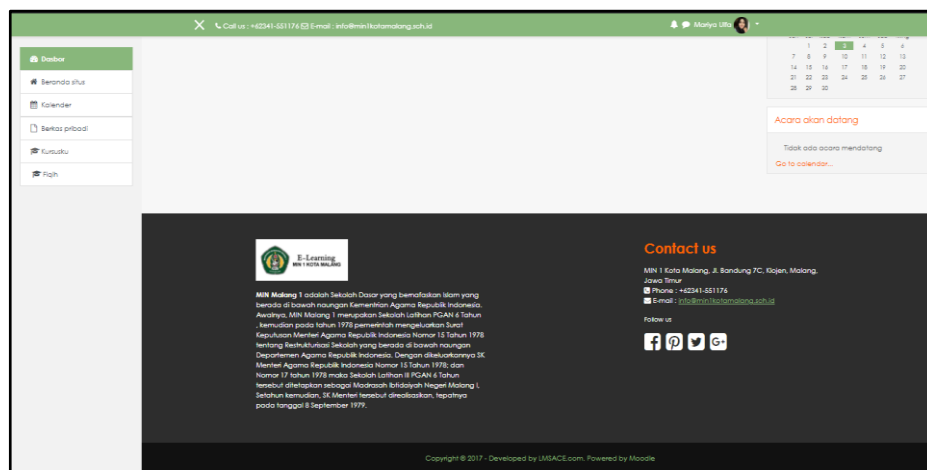
Pada produksi media pembelajaran *e-learning* terdiri dari pembuatan menu *log in*, pada menu ini guru dan murid dapat melakukan *log in* ke *e-learning moodle* menggunakan akun yang sudah terdaftar, selain itu pada menu *log in* ini terdapat profil sekolah, nomor telepon dan email serta logo MIN 1 Kota Malang.

### b) Tampilan Dasbor



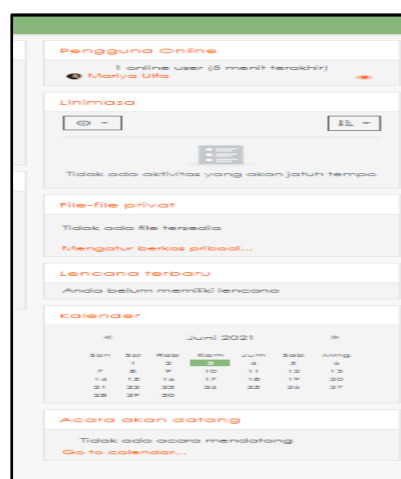
**Gambar 4.2 Tampilan Dasbor**

Menu Dasbor merupakan tampilan awal setelah melakukan *log in*, menu ini memuat berita dan aktivitas terbaru yang terdapat pada *e-learning*. Di bagian bawah pada menu dasbor terdapat identitas sekolah MIN 1 Kota Malang berupa profil, alamat, *contact person*, email serta media sosial sekolah. Seperti pada gambar dibawah ini:



**Gambar 4.3 Tampilan Identitas Sekolah**

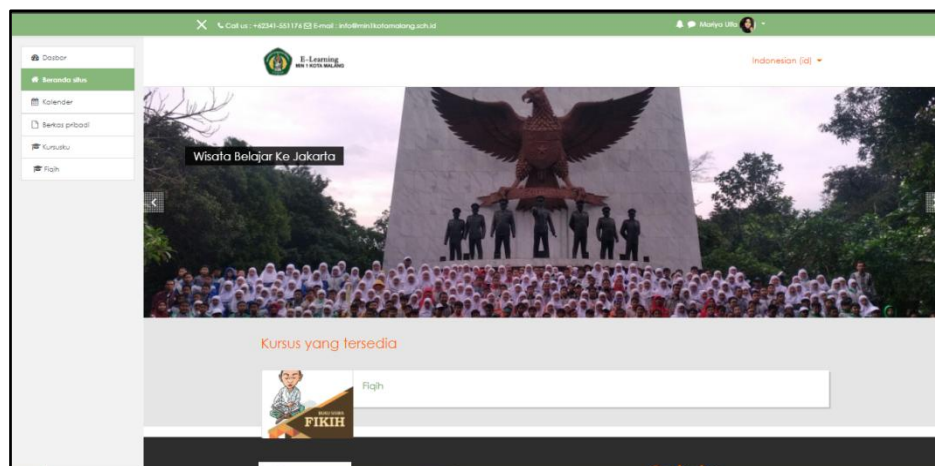
Selanjutnya, di bagian kanan pada menu Dasbor terdapat fitur Pengguna *Online*, Linimasa, File-File Privat, Lencana Terbaru, Kalender, Acara Akan Datang. Seperti pada gambar dibawah ini:



**Gambar 4.4 Menu Pada Dasbor**

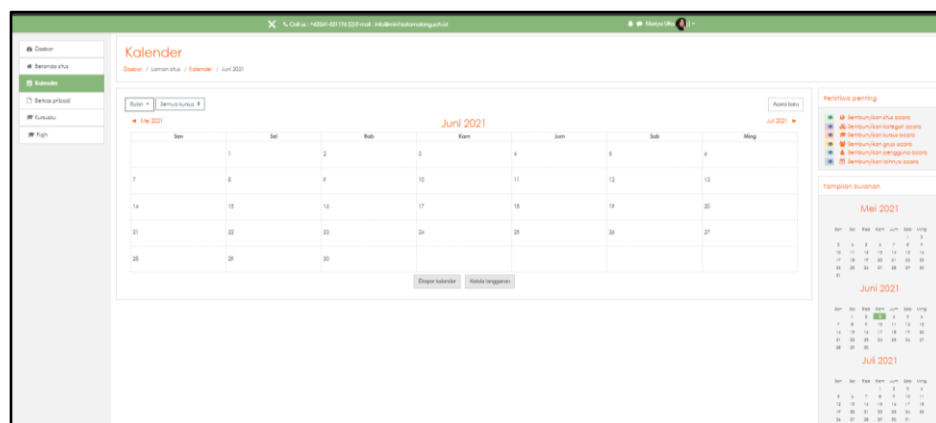
### c) Beranda Situs

Pada menu Beranda Situs terdapat galeri foto kegiatan sekolah yang ditampilkan secara *slide*, kemudian dibawah galeri terdapat pilihan kursus yang tersedia. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.5 Beranda Situs

### d) Kalender

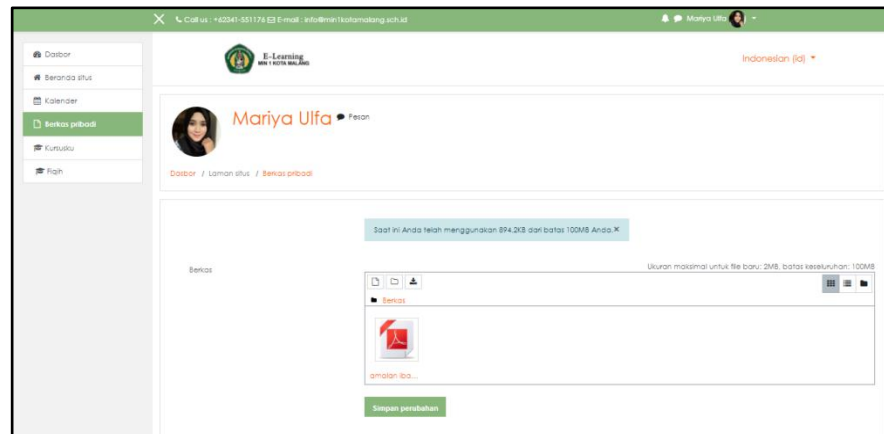


Gambar 4.6 Kalender

Pada menu Kalender terdapat Menu Peristiwa Penting, Tampilan Bulanan, selain itu juga dapat membuat Acara Baru untuk menandai peristiwa penting pada kalender.

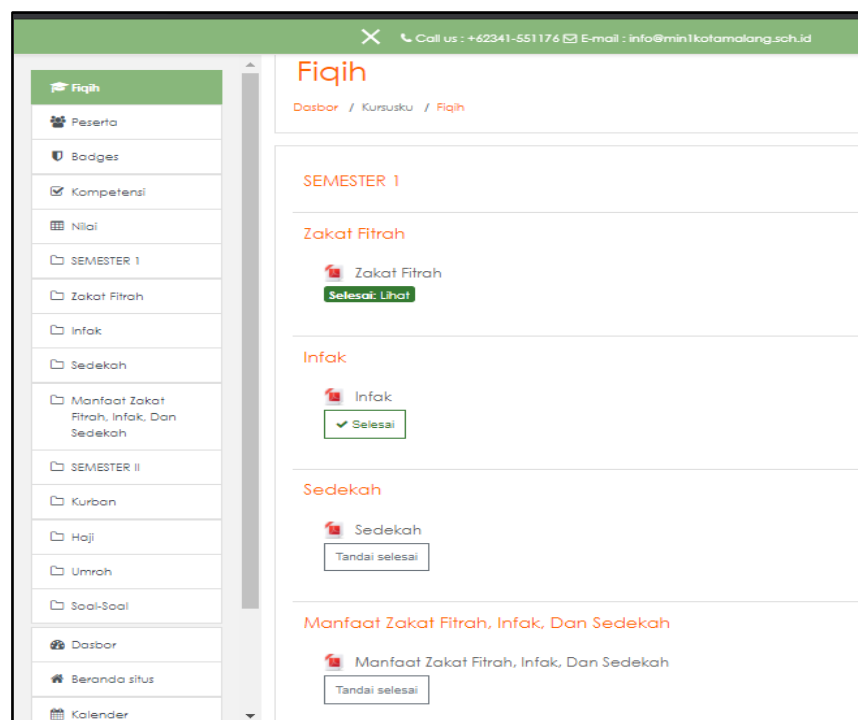
### e) Berkas Pribadi

Pada menu Berkas Pribadi digunakan untuk menyimpan file-file pribadi yang dapat diunggah ke dalam *e-learning*.



Gambar 4.7 Berkas Pribadi

### f) Materi

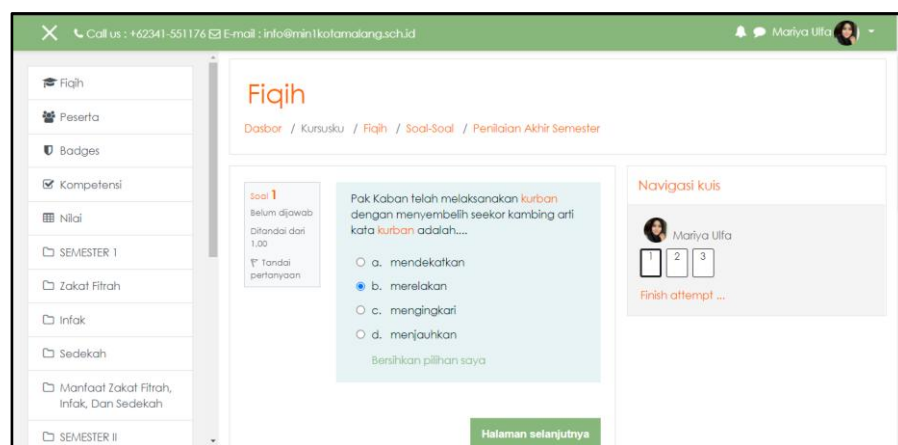


Gambar 4.8 Tampilan Materi

Materi yang telah di *upload* akan tampil pada menu Kursus,

siswa dapat melihat dan mendownloadnya, selain materi juga terdapat soal dan tugas yang sudah di upload oleh guru dan dapat dikerjakan secara langsung oleh siswa, setelah soal selesai dikerjakan, maka nilai akan secara otomatis ditampilkan pada *e-learning*.

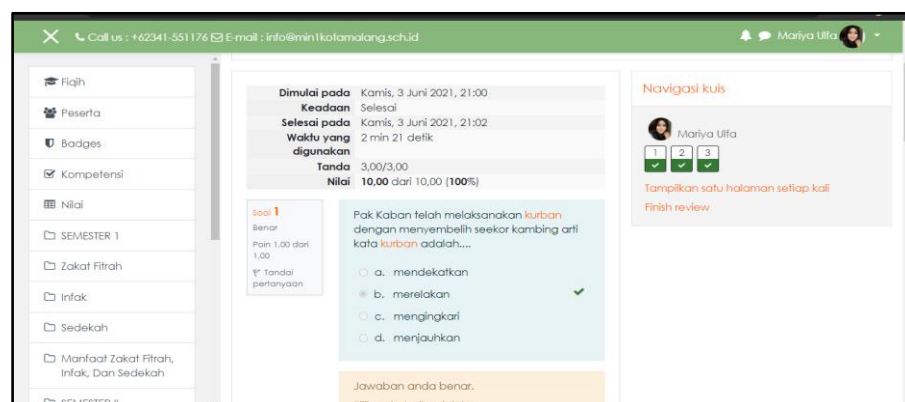
### g) Input Soal



**Gambar 4.9 Input Soal**


Pada menu ini terdapat soal-soal yang dapat dikerjakan oleh siswa, dimana dapat ditentukan waktu dan periode dalam pengerjaan soal oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan.

### h) Nilai



**Gambar 4.10 Nilai**

Setelah siswa selesai mengerjakan soal, maka akan tampil nilai secara otomatis, seperti pada gambar di atas, pada sebuah jendela mendeskripsikan waktu pengerjaan dimulai hingga diselesaikan, waktu yang digunakan dalam mengerjakan soal, jumlah soal yang sudah diselesaikan dan nilai yang diperoleh oleh siswa. Kemudian nilai yang sudah diperoleh oleh siswa akan ditampilkan pada menu Nilai, seperti pada tampilan berikut ini:




The screenshot shows a user report for Mariya Ulfa. The main content is a table with the following data:

Bujur nilai	Bobot terhitung	Nilai	Rentang	Persentase	Umpan balik	Sumbangsih terhadap total kursus
<b>Fiqih</b>						
Penilaian Akhir Semester	100,00 %	10,00	0-10	100,00 %		100,00 %
<b>Total kursus</b>	-	10,00	0-10	100,00 %		-

**Gambar 4.11 User Report**

### i) Profil Pengguna



The screenshot shows the user profile page for Mariya Ulfa. The profile information is as follows:

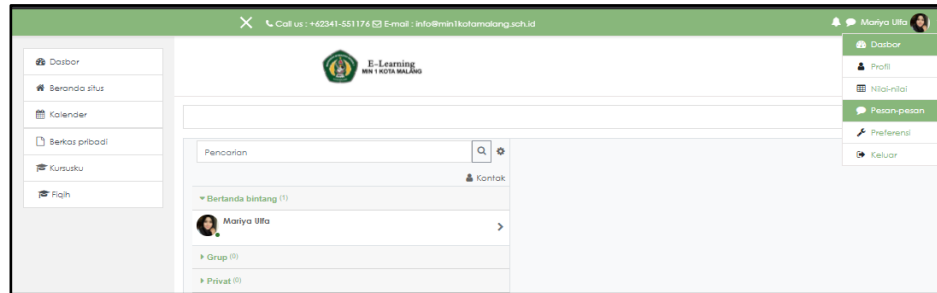
- Detail pengguna:**
  - Alamat surel: mariya.ulfa1992@gmail.com (Terlihat oleh peserta kursus yang lain)
  - Negara: Indonesia
  - Kota: Malang
- Lain-lain:**
  - Emti blog
  - Kiriman forum
  - Forum diskusi
  - Rencana pembelajaran
- Laporan:**
  - Browser sessions
  - Grades overview
- Aktivitas log masuk:**
  - Akses pertama kali: Selasa, 1 Juni 2021, 19:13 (2 hari 4 jam)
  - Akses terakhir ke situs: Kamis, 3 Juni 2021, 23:52 (sekarang)

**Gambar 4.12 Profil Pengguna**

Tampilan ini berisi profil pengguna, yang mendeskripsikan

mengenai Alamat Email, Negara, Kota, Privasi dan Kebijakan, Detail Kursus, Lain-Lain, Laporan, dan Aktivitas Log Masuk.

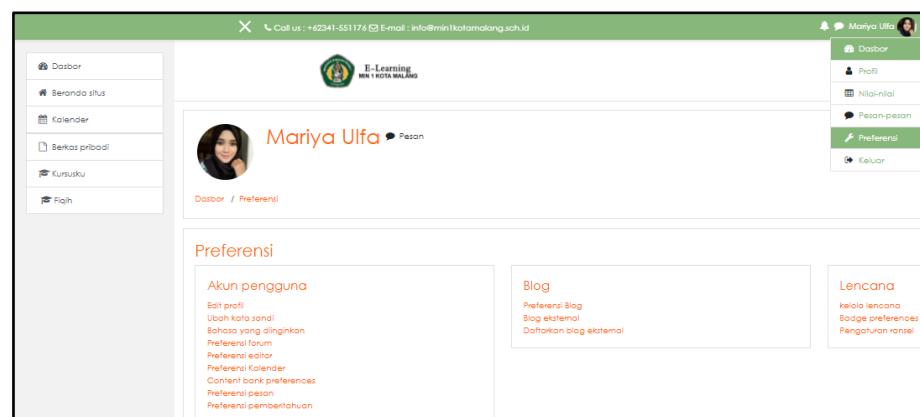
### j) Fitur Chatting



**Gambar 4.13 Fitur Chatting**

Pada fitur chatting, guru maupun siswa dapat mengirim pesan kepada sesama pengguna *e-learning* baik mengirim pesan secara personal maupun grup.

### k) Preferensi



**Gambar 4.15 Preferensi**

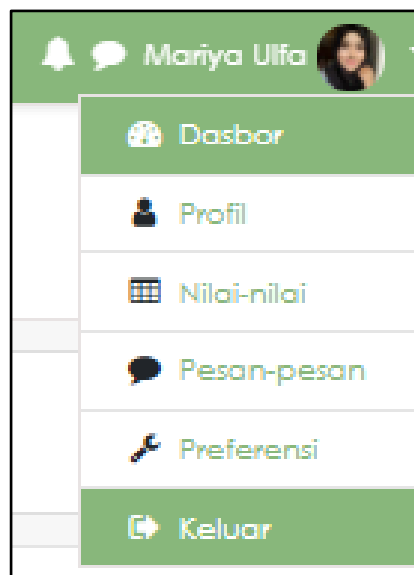
### l) Bahasa



**Gambar 4.16 Pengaturan Bahasa**

Pada tampilan menu diatas, merupakan pengaturan bahasa yang dapat diubah oleh siswa.

### m) Keluar



**Gambar 4.17 Tampilan Keluar**

Pada menu keluar, siswa maupun guru dapat melakukan *log out* dari *e-learning*.

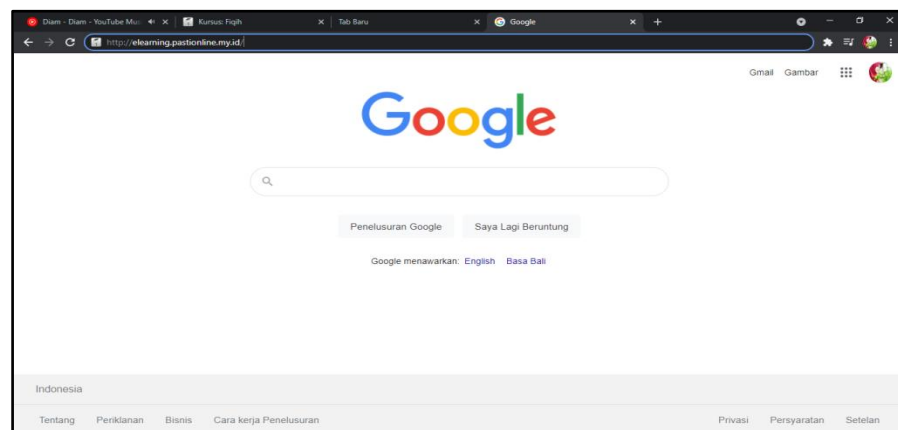
## 2. Panduan Penggunaan Media *E-learning*

Untuk menggunakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Fiqih ini, hal-hal yang perlu dipersiapkan adalah:

1. Laptop/komputer dan HP
2. Koneksi Internet
3. Buku pelajaran atau alat tulis

Setelah mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan seperti yang disebutkan di atas, maka dapat dimulai penggunaan media dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

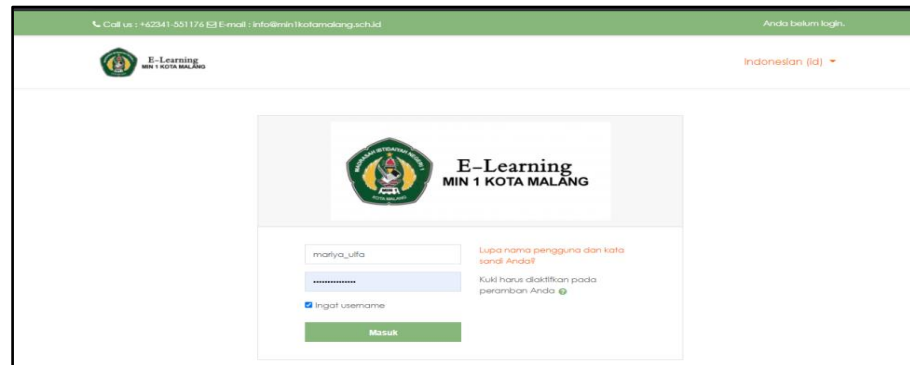
- a) Buka halaman google pada *mozilla* atau *google chrome* di laptop, komputer atau handphone yang sudah terkoneksi dengan internet.
- b) Arahkan pada kursor bagian atas atau tempat alamat *link* dengan memasukan alamat <http://elearning.pastionline.my.id>



**Gambar 4.18 Halaman Web**

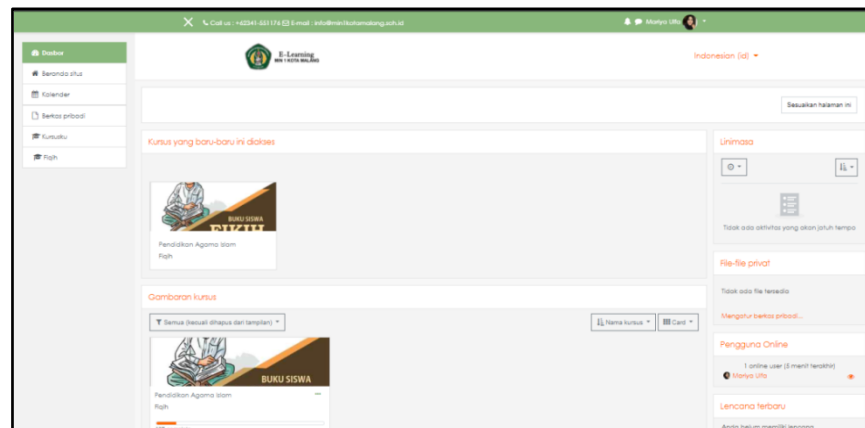
- c) Selanjutnya anda akan masuk pada halaman awal atau halaman pembuka dari media *e-learning* dan masuk ke akses *log in*.

- d) Berikutnya mengisi kolom *log in* dengan nama pengguna dan password yang sudah diberikan oleh guru kemudian klik masuk.



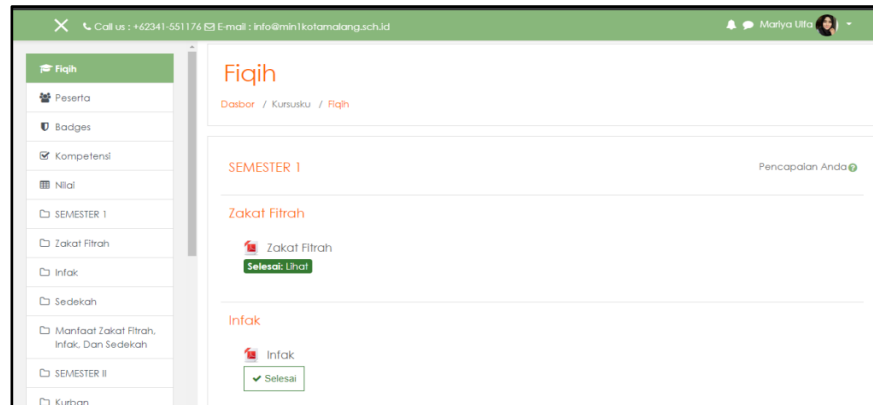
**Gambar 4.19 Halaman Login**

- e) Setelah masuk atau *log in*, anda akan memasuki halaman menu utama yang berisi dasbor, beranda situs, kalender, berkas pribadi, kursus ku. Kemudian pilih kursus yang akan diikuti.



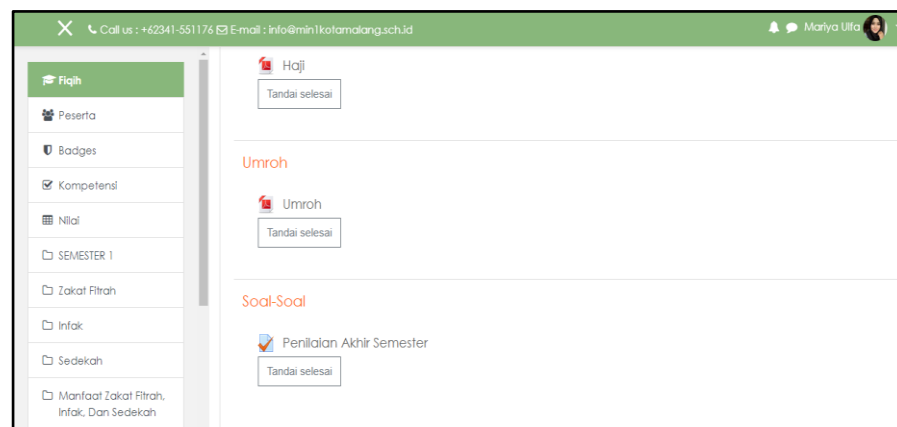
**Gambar 4.20 Halaman Menu Utama**

- f) Setelah di klik judul kursus, maka akan masuk kepada materi-materi yang ada pada kursus. Berikutnya klik materi yang akan anda pelajari. Pada menu inilah anda dapat mendownload dan membaca materi yang sudah tersedia. Didalamnya juga terdapat menu soal yang dapat dikerjakan.



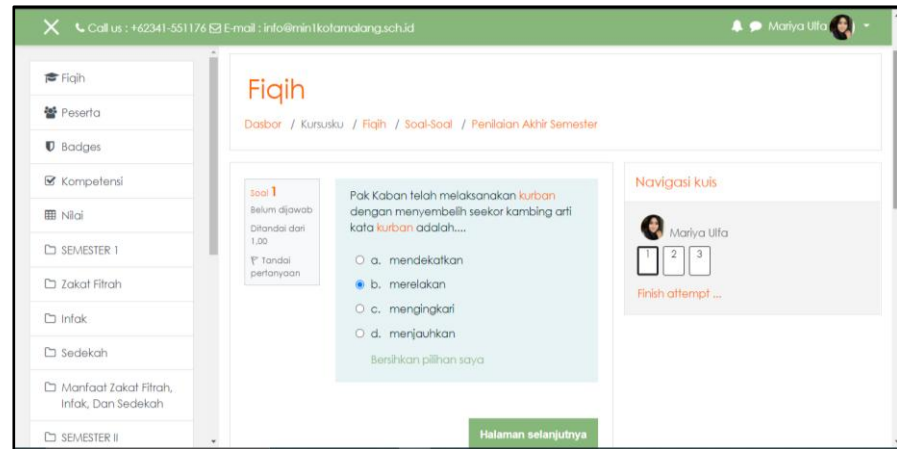
**Gambar 4.21 Halaman Materi Kursus**

- g) Jika materi sudah selesai dipelajari, selanjutnya mengerjakan soal penilaian akhir semester dengan cara mengklik menu soal, anda dapat mengerjakan soal disini, dan nilai akan tampil setelah anda selesai mengerjakannya.

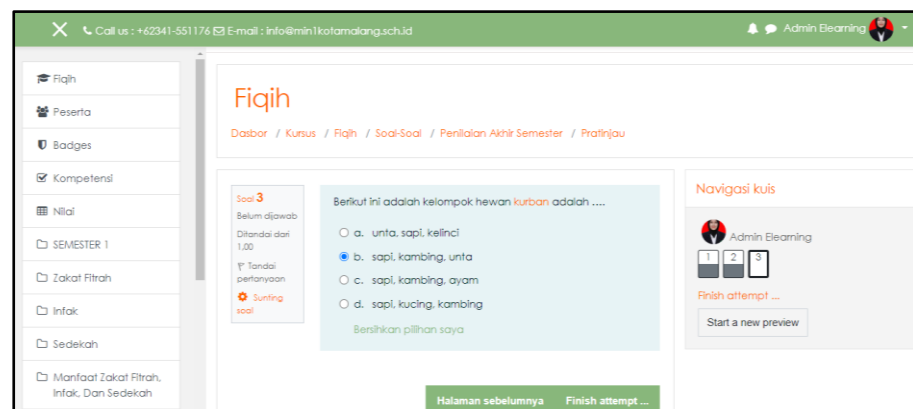


**Gambar 4.22 Menu Soal-Soal**

- h) Selanjutnya anda dapat mengerjakan soal penilaian akhir semester, untuk mengerjakan soal berikutnya, klik tombol Halaman selanjutnya, seperti pada tampilan berikut ini:

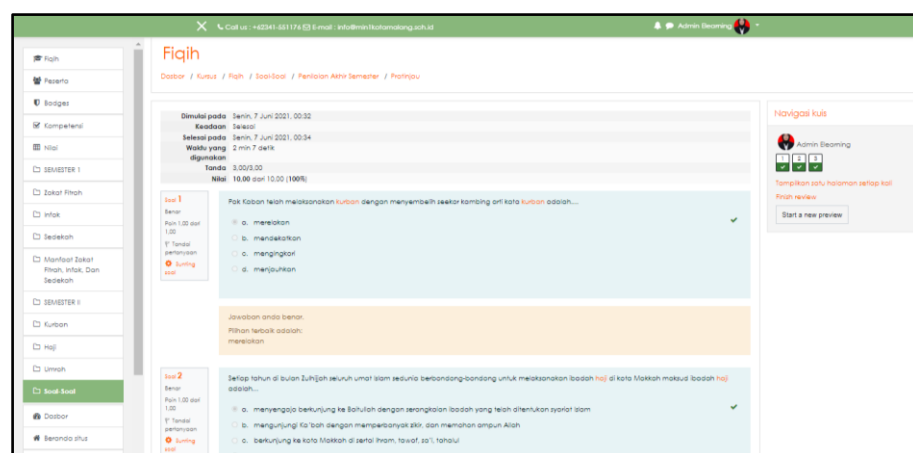


- i) Pilih jawaban yang paling tepat menurut anda, setelah semua soal selesai dikerjakan klik Finish attempt, seperti halaman sebagai berikut ini:



**Gambar 4.24 Halaman Akhir Soal**

- j) Setelah semua soal selesai dikerjakan, jawaban akan dikumpulkan dan disimpan, kemudian akan tampil sebuah ulasan dari jawaban, seperti halaman berikut ini:



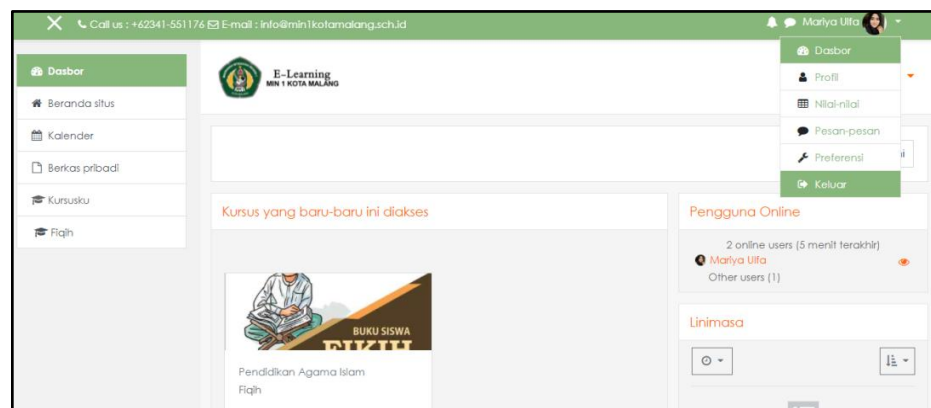
### Gambar 4.25 Halaman Ulasan Jawaban

- k) Berikutnya setelah jawaban diulas, maka akan muncul nilai dari hasil pengerjaan soal tersebut, seperti pada halaman berikut ini:

Butir nilai	Bobot terhitung	Nilai	Rentang	Persentase	Umpan balik	Sumbangsih terhadap total kursus
Penilaian Akhir Semester	100,00 %	10,00	0-10	100,00 %		100,00 %
<b>Total kursus</b>	-	<b>10,00</b>	<b>0-10</b>	<b>100,00 %</b>		-

Gambar 4.26 Halaman Nilai

- l) Selanjutnya, anda dapat mengakhiri media pembelajaran *e-learning* dengan memilih menu *log out* atau keluar pada pojok kanan atas pada halaman media.



### Gambar 4.27 Halaman Keluar

#### 3. Pasca Produksi

Pada tahap ini, dilakukan *final editing* setelah melalui beberapa validator dan selanjutnya dilakukan uji coba produk di beberapa laptop/HP untuk dipersiapkan ke tahap implementasi.

### 3. Desain Media Pembelajaran *E-Learning*

Desain pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang diuraikan dalam Bab III mengacu pada proses desain dengan model pengembangan ADDIE yaitu: a) Tahap Analisis (*Analysis*), b) Tahap Desain (*desain*), c) Tahap Pengembangan (*Development*), d) Tahap Implementasi (*Implementation*), e) Tahap Penilaian (*Evaluation*). Dari tahapan yang dilakukan dalam model pengembangan ADDIE tersebut dipaparkan Langkah- langkah pengembangan produk sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis phase*); pada tahap ini menentukan jenis media yang akan dikembangkan yaitu berupa media *e-learning* berbasis *website*, tujuan dari pembuatan media, subjek yang akan menjadi uji coba media dan memilih materi yang akan diinput pada media.
2. Tahap Desain (*Desain phase*); pada tahap ini diterapkan tujuan apa yang akan dicapai dari media pembelajaran yang akan dibuat, apa jenis pembelajaran yang akan diterapkan serta penetapan isi materi yang akan dijadikan inti pembelajaran dalam media. Pengembang memilih mata pelajaran fiqih kelas V MI, dan selanjutnya membuat desain

pengembangan.

3. Tahap pembuatan (*Development phase*); pada tahap ini media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan sebelumnya di dalam tahap desain. Pada tahap pembuatan media dibuat dengan aplikasi berbantu system *Moodle* yang hasilnya berupa media *e-learning*. Pengembang dapat melakukan tata letak dan desain isi *website* dengan memilih tema yang telah disediakan oleh *system Moodle*. Selanjutnya pengembang menginput materi-materi berupa gambar, peta konsep, video, penjelasan materi atau latihan soal-soal. Perlu diperhatikan dalam tahapan ini adalah penerapan sistem yang akan digunakan serta memperhatikan kembali prinsip kriteria media yang telah disebutkan sebelumnya.

*System Moodle* yang disusun sebagai *e-learning* merupakan pengembangan *Moodle 3.11*. Desain *e-learning* berbasis *Moodle* yang dikembangkan memiliki berbagai fasilitas *resources* dan *activities*. *Resources* berisi sumber belajar berupa materi dalam berbagai format, sedangkan *activities* berisi fasilitas kegiatan yang dapat dilakukan siswa. Penjelasannya sebagai berikut:

#### 1) *Resources*

- a. Modul materi pembelajaran Fiqih kelas V MI
- b. Tambahan materi dari berbagai sumber dalam bentuk link

#### 2) *Activities*

- a. *Assignments* yang berisi soal-soal latihan berupa pilihan ganda

dan uraian dalam bentuk quiz. Siswa diminta berpikir kritis melalui pertanyaan yang terdapat didalamnya. Tugas pengayaan disusun per pembelajaran agar lebih efektif.

- b. *Chats* yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antar siswa dan antara siswa dengan guru. Fasilitas Obrolan atau Chat disusun untuk mempermudah komunikasi antara guru dengan topik, sehingga masih secara umum. Topik yang dibahas dapat merupakan materi yang dianggap sukar. *Chatting* dapat dilakukan apabila guru dan siswa sama-sama sedang *online*. Komunikasi diharapkan dapat lebih lancar dan tidak terbatas saat di kelas saja. Tujuan adanya fasilitas ini lebih khusus, yaitu mengatasi masalah ketidakpahaman tiap siswa yang mungkin saja berbeda satu sama lain.
- c. *Forums* yang diperuntukkan bagi siswa guna mendiskusikan materi yang dianggap sukar bersama guru Fasilitas Forum diskusi lebih luas cakupannya dan penggunaannya bila dibandingkan fasilitas Chat. Pada fasilitas ini, siswa dan guru tidak harus dalam keadaan online secara bersamaan. Diskusi materi juga lebih umum, dan akan mewedahi siswa yang memiliki kesulitan pemahaman siswa untuk topik yang sama. Fungsinya hampir sama dengan *Chatting*, yaitu mendiskusikan bagian materi yang belum dipahami di kelas namun pada penggunaannya akan membuat siswa-siswa dengan kesulitan materi yang sama berada

di topik diskusi yang sama.

- d. *Quizzes*, yang berisi soal kuis per pembelajaran dengan format soal yang bervariasi. Kuis bertujuan mengetes kemampuan siswa. Format kuis dibuat per pembelajaran.
4. Tahap Implementasi (*Implementation phase*); media pembelajaran yang telah dibuat perlu disosialisasikan kepada peserta didik, jika dianggap perlu media interaktif pembelajaran didukung dengan simulasi penggunaan atau manual sebagai panduan awal penggunaan media.
  5. Tahap Evaluasi (*Evaluation phase*); evaluasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh peserta didik menguasai materi pembelajaran. Ada dua evaluasi dalam tahap ini yaitu evaluasi dalam rangka memperoleh umpan balik dalam proses pembelajaran dan evaluasi untuk mengukur pencapaian melalui indikator pembelajaran. Evaluasi juga harus memberikan hasil pencapaian nilai dari masing-masing peserta didik sebagai parameter keberhasilan dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran yang sudah dibuat.

## **B. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih**

Tingkat kelayakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Fiqih ini diuji oleh beberapa validator yang ahli dibidangnya, seperti validator ahli IT/media, validator ahli materi Fiqih, validator ahli pembelajaran yang tentunya mereka mempunyai latar Pendidikan serta lingkungan kerja yang mendukung. Berikut adalah data hasil validasi uji kelayakan media.

## 1. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Materi/isi

### a) Profil Umum Ahli Materi/isi

Ahli validasi materi /isi pada media berbasis *website* terdiri dari satu ahli pembelajaran Fiqih. Adapun kriteria ahli validasi materi /isi dengan kriteria minimal S-2 pendidikan, berkecimpung dalam dunia Pendidikan Islam/dosen, dan bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis.

### b) Hasil Validasi Ahli Materi/isi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi/isi pembelajaran Fiqih pada media pembelajaran berbasis *website*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

**Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi/isi**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media <i>e-learning</i> menarik				√
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)			√	
3	Adanya video dan <i>link</i> gambar akan menambah keragaman media				√
4	Materi yang disampaikan runtut dan sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran			√	
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√

6	Gambar/ilustrasi video sesuai dengan Materi				√
7	Penempatan judul, sub judul dan penempatan kontennya sangat tepat			√	
8	Instruksi dapat dipahami dengan baik				√
9	Soal latihan sesuai dengan materi yang Disajikan			√	
10	Penyajian materi dari berbagai sumber menambah pengetahuan siswa				√
	Jumlah Skor	37			

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran berbasis *website* melalui portal Moodle yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Deskripsi Hasil Validasi Ahli Materi/isi**

Validator	Komentar/saran
Umi Salamah, M. Pd. I	Soal Latihan hendak mengacu pada kriteria soal HOTS sifatnya analisis bukan hanya sekedar mengandalkan hafalan.
	Sebaiknya ada gambar video yang <i>offline</i> sehingga dapat digunakan di daerah yang sulit/tidak ada akses internet.

c) Analisis Data Validasi Ahli Materi/isi

Analisis data dilakukan mulai dari data hasil penilaian produk media pembelajaran berbasis website melalui angket. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi/isi pembelajaran terhadap media pembelajaran berbasis website melalui portal *Moodle* sebagaimana

yang dicantumkan dalam tabel 4.1, maka dapat dihitung persentase tingkat validasi media pembelajaran berbasis *website* melalui portal *Moodle* sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = 92,5$$

Keterangan:

$P$  = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 92,5 setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 92,5 berada pada tingkat kualifikasi cukup valid sehingga media pembelajaran berbasis *website* pada pelajaran Fiqih tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari komentar/saran dari ahli materi/isi pada tabel 4.2 perlu adanya perbaikan soal-soal yang tidak hanya menerapkan hafalan, juga harus dikembangkan ke dalam kriteria HOTS, dan video-video yang bisa diakses secara *offline*.

## 2. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran

### a). Profil Umum Ahli IT/Media Pembelajaran

Ahli validasi materi /isi pada media berbasis *website* terdiri dari satu

ahli IT/Media. Adapun kriteria ahli validasi IT/Media dengan kriteria minimal S-2 pendidikan, berkecimpung dalam dunia Pendidikan/dosen media pembelajaran, dan bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis

b). Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli IT/media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis *website (e-learning)* melalui portal Moodle. Paparan deskriptif hasil validasi ahli desain media pembelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis website melalui portal Moodle yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Sumber materi dapat diakses dengan Mudah				√
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dalam pengoperasiannya)				√
3	Tautan ( <i>link</i> ) web <i>e-learning</i> bekerja dengan baik			√	
4	Dokumentasi media cukup lengkap			√	
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√

6	Gambar/ilustrasi video sesuai dengan Materi				√
7	Penempatan judul, sub judul dan penempatan kontennya sangat tepat			√	
8	Efek warna dan penempatan warna pada media tepat				√
9	Suara pada video/audio jelas dan mudah Dipahami			√	
10	Sederhana dan menarik				√
	Jumlah Skor	38			

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar /saran terhadap perbaikan media pembelajaran *e-learning* melalui portal *Moodle* yang diberikan oleh ahli desain media pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Deskripsi Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran**

Validator	Komentar/saran
Achmad Hamdan, S.Pd., M.Pd.	Materi dan fitur konten lebih ditingkatkan

c). Analisis Hasil Validasi Ahli IT/Media Pembelajaran

Analisa data dilakukan mulai dari data hasil validasi ahli IT/media pembelajaran tentang pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* untuk siswa kelas V MI melalui angket. Berdasarkan hasil penilaian ahli IT/media terhadap produk *e-learning* berbasis *website* melalui portal *Moodle* sebagaimana dicantumkan dalam tabel 4.3 maka,

dapat dihitung persentase tingkat validasi media pembelajaran sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = 95$$

Keterangan:

$P$  = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 95 setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 95 berada pada tingkat kualifikasi cukup valid sehingga media pembelajaran berbasis *website* pada pelajaran Fiqih tidak perlu direvisi.

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari komentar/saran dari ahli IT/media pada tabel 4.4 Perlu dilakukan penambahan fitur pada konten materi sehingga akan lebih menarik siswa.

### 3. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru

#### a). Profil Umum Ahli Pembelajaran/Guru MIN 1 Kota Malang

Ahli validasi pembelajaran media pada pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui portal Moodle terdiri dari satu ahli pembelajaran/guru. Adapun kriteria ahli pembelajaran dengan kriteria minimal S-1 pendidikan Islam, memiliki pengalaman

mengajar minimal 6 (Enam) tahun.

b). Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru MIN 1 Kota Malang

Produk pengembangan yang diserahkan kepada guru MIN 1 Kota Malang adalah berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis *website*. Paparan deskriptif hasil validasi ahli pembelajaran/guru terhadap produk pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui portal Moodle yang diajukan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan data kualitatif.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru MIN 1 Kota Malang**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media <i>e-learning</i> menarik				√
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan)				√
3	Adanya video dan <i>link</i> gambar akan menambah keragaman media			√	
4	Materi yang disampaikan runtut dan Sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran			√	
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				√
6	Gambar/ilustrasi video sesuai dengan Materi				√
7	Penempatan judul, sub judul dan penempatan kontennya sangat tepat				√
8	Instruksi dapat dipahami dengan baik			√	

9	Soal latihan sesuai dengan materi yang Disajikan				√
10	Penyajian materi dari berbagai sumber menambah pengetahuan siswa				√
	Jumlah Skor	36			

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media pembelajaran *e-learning* melalui portal *moodle* yang diberikan oleh ahli pembelajaran/guru MIN 1 Kota Malang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Deskripsi Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/ Guru MIN 1 Kota Malang**

Validator	Komentar/saran
Anik Atus Sa'diyah,S.AgM.PdI	Media lebih ditingkatkan fiturnya

c). Analisis Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/ Guru MIN 1 Kota Malang

Berdasarkan hasil penilaian ahli pembelajaran/ guru MIN 1 Kota Malang terhadap media pembelajaran berbasis website melalui portal Moodle sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.5, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran berbasis *website* melalui portal Moodle sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = 90$$

Keterangan:

$P$  = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum x_i$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 90 setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 5, persentase tingkat pencapaian 90 berada pada tingkat kualifikasi cukup valid sehingga media pembelajaran berbasis *website* pada pelajaran Fiqih tidak perlu direvisi.

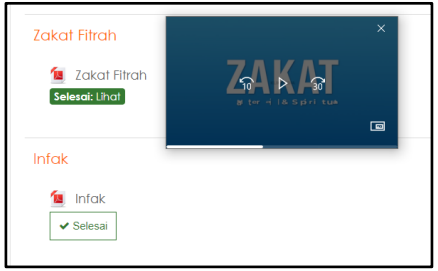
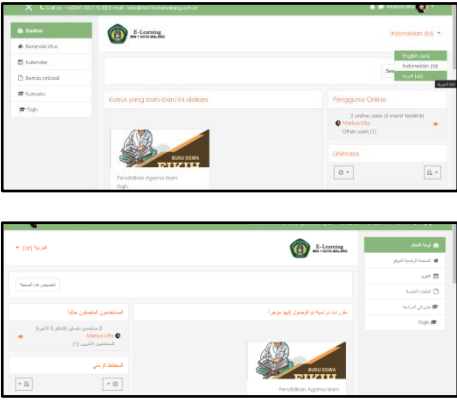
Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari komentar/saran dari ahli IT/media pada tabel 4.6 perlu dilakukan penambahan fitur pada konten materi sehingga akan lebih menarik siswa.

#### 4. Revisi Produk

Pada proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* melalui portal Moodle terdapat beberapa poin yang harus direvisi agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Berikut bagian-bagian dari produk berbasis website melalui portal Moodle yang telah direvisi.

**Table 4.7 Revisi Media Pembelajaran *E-Learning***

No	Poin yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
----	--------------------	----------------	----------------

1	Menambah video pembelajaran		
2	Menambah fitur		<p data-bbox="895 663 1273 696">Menambah fitur bahasa Arab</p> 

### C. Analisis Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa

Pada hasil uji keefektifan pembelajaran ini, peneliti akan menyajikan analisis hasil uji terhadap media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Analisis Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas V Di MIN 1 Kota Malang

Produk hasil pengembangan media diujikan pada siswa kelas V-A

pada tanggal 3 Juni 2021. Data keaktifan siswa diperoleh melalui metode kuesioner yang dinilai oleh ahli pembelajar/guru terhadap 25 siswa di kelas V-A atau disebut kelas eksperimen. Berikut ini hasil kuesioner analisis keaktifan siswa pada kelas eksperimen:

**Table 4.8 Kuesioner Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kehadiran siswa pada mata pelajaran fiqih				√
2	Kehadiran siswa tepat waktu				√
3	Siswa mengikuti panduan <i>e-learning</i>			√	
4	Siswa mengikuti kursus pada <i>e-learning</i>				√
5	Siswa mendownload materi pada <i>e-learning</i>				√
6	Siswa membaca dan mempelajari materi				√
7	Siswa mengerjakan dan mengumpulkan tugas dari <i>e-learning</i>			√	
8	Siswa mengerjakan dan menyelesaikan soal ujian melalui <i>e-learning</i>				√
9	Siswa bertanya kepada guru melalui chatting pada <i>e-learning</i>			√	
10	Siswa menonton video materi pembelajaran pada <i>e-learning</i>			√	
	Jumlah Skor	36			

Berdasarkan hasil analisis keaktifan siswa terhadap kelas eksperimen sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.8, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaiannya sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = 90$$

Keterangan:

$P$  = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase hasil analisis keaktifan siswa menggunakan media *e-learning* mencapai 90% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4.

Berikutnya pembelajaran dengan metode konvensional yang diterapkan pada siswa kelas V-B pada tanggal 4 Juni 2021. Data keaktifan siswa diperoleh melalui metode kuesioner yang dinilai oleh ahli pembelajar/guru terhadap 25 siswa di kelas V-B atau disebut kelas kontrol. Berikut ini hasil kuesioner analisis keaktifan siswa pada kelas kontrol:

**Table 4.9 Kuesioner Keaktifan Siswa Kelas Kontrol**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Kehadiran siswa				√
2	Kehadiran siswa tepat waktu			√	
3	Siswa memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru			√	

4	Siswa membaca dan mempelajari materi			√	
5	Siswa mengerjakan dan mengumpulkan tugas			√	
6	Siswa mengerjakan tugas kelompok				√
7	Siswa memecahkan masalah dan mendiskusikan kepada teman			√	
8	Siswa mencatat dan merangkum materi pelajaran			√	
9	Siswa bertanya kepada guru			√	
10	Siswa mengerjakan dan menyelesaikan soal ujian			√	
Jumlah Skor		32			

Berdasarkan hasil analisis keaktifan siswa terhadap kelas kontrol sebagaimana yang dicantumkan dalam tabel 4.9, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaiannya sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = 80$$

Keterangan:

$P$  = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$  = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase hasil analisis keaktifan siswa pada kelas kontrol mencapai 80% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4.

Selain dianalisis dengan tabel konversi skala 4, hasil dari kuisioner keaktifan siswa juga di analisis dengan *One Sample Test* menggunakan SPSS, dimana hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4.10 Hasil Uji One-Sample Test**

Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
hasil	30,252	19	,000	3,400	3,16	3,64
kelas	13,077	19	,000	1,500	1,26	1,74

Berdasarkan hasil analisis keaktifan siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana keaktifan siswa pada kelas eksperimen mencapai 90% sedangkan pada kelas kontrol mencapai 80%, pada hasil uji *One Sample Test* menunjukkan bahwa Sig.(2-tailed) adalah  $0,000 < 0,005$ , maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* berpengaruh pada tingkat keaktifan siswa.

## 2. Analisis Uji Keefektifan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih dari Hasil Belajar *Pre-test* dan *Post-test* di Kelas Kontrol Dan Eksperimen

Produk hasil pengembangan media diujikan pada siswa kelas V di MIN 1 Kota Malang tanggal 3 Juni 2021. Data *Pre-test* dan *Post-test* yang diperoleh dari hasil media pembelajaran *e-learning* dilakukan kepada siswa di kelas eksperimen dan kontrol.

Berikut adalah tabel perbandingan hasil *Pre-test* dan *Post-test* pada siswa di kelas eksperimen dan kontrol.

**Tabel 4.11 Perbandingan Nilai *Pre-Test/Post-Test* Pada Kelas Kontrol Dan Eksperimen**

No	Kontrol			Eksperimen		
	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Nama	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1	Alessandra Raisa Ataita	68	71	Ahmad Zidan Faiq	57	88
2	Alvar Reyhan Izzananda	78	91	Almira Naima Wibowo	72	95
3	Ameera Myiesha Azalea	56	67	Almira Nur Wicaksono	68	91
4	Andi Pakerti Utomo Hasyim	56	72	Ayra Nafisah Jasmine	56	85
5	Annaira Prameswari	72	76	Azra Rizqon Al Hamid	72	90
6	Aqila Nawal Fathinah	75	79	Balqis Talita Salsabila	68	86
7	Assafa Aish Salma	81	83	Elfarina Aurelly Cahya	78	95
8	Brilliant Shafira Ramadhani	73	86	Fadhilah Azzam	72	86
9	Chalyta Almaqfira	70	79	Fatimah Ajeng Nabihah	69	85
10	Chelsea Selvia Yusuf	56	77	Felicia Clarissa	59	85
11	Clarinta Zahra Fahmida	68	83	Fidelya Afkarunisa	65	90
12	Davina Madhivilata Putri	68	81	Gabriel Akmal Zuhri	70	83
13	Dewa Basma Narendra	61	76	Kalinda Bumi Gantari	75	80
14	Fatimah Hilwa	69	75	Kalistha Alya Nadhiroh	68	87

15	Freya Kayaru Paramanindya	71	83	Latifa Alifia Nur Az	72	82
16	Ghani Adhitya Manggala	70	77	Maula Azmi Adinegoro	75	83
17	Haura' Sasikirana	73	82	Mochammad Chevalier	76	88
18	Ilham Farianto Wibowo	64	76	Muhaimin Khoirudin	69	82
19	Kenzie Azyumardi	62	77	Muhammad Asyam	62	92
20	Miftachus Sa'adah	62	82	Muhammad Daffa Putra	62	88
21				Muhammad Hareez	57	88

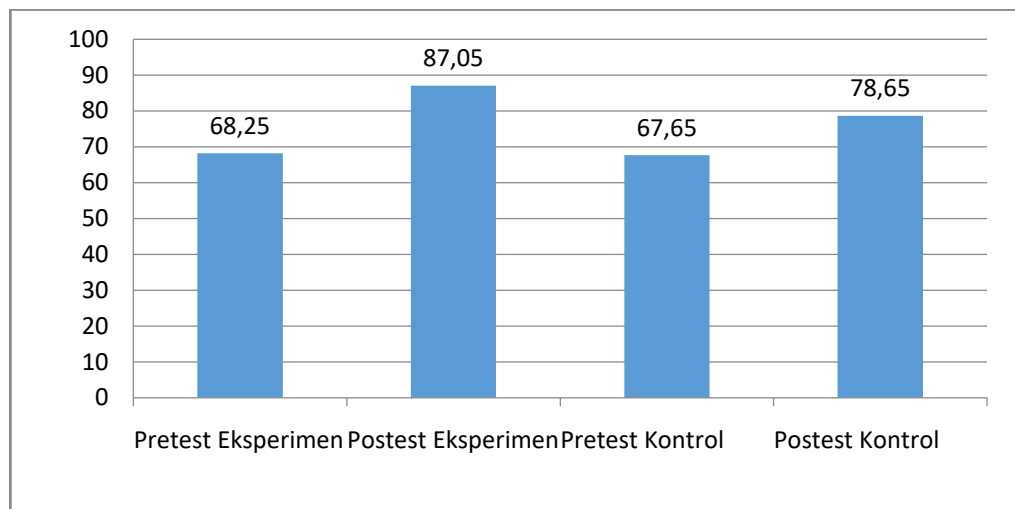
Adapun rekapitulasi nilai hasil *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol tertera pada Tabel 4.12, seperti berikut ini:

**Tabel 4.12 Rekapitulasi Nilai Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Kelas**

**Eksperimen dan Kontrol**

No	Kelas	Jenis Tes	Jumlah	Nilai Rata-Rata
1.	Eksperimen	<i>Pre-test</i>	1365	68,25
		<i>Post-test</i>	1741	87,05
2	Kontrol	<i>Pre-test</i>	1353	67,65
		<i>Post-test</i>	1573	78,65

Berdasarkan Tabel 4.12 maka dapat diketahui bahwa di kelas eksperimen nilai rata-rata *pre-test* sebesar 68,25 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 87,05. Artinya ada peningkatan nilai sebesar 18,8. Sedangkan di kelas kontrol nilai rata-rata *pre-test* sebesar 67,65 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 78,65. Artinya ada peningkatan sebesar 11. Selain itu dapat dianalisis bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.



**Gambar 4.13 Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Untuk mengetahui tingkat keefektifan menggunakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqh dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, maka akan diuji dengan analisis sebagai berikut:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menganalisis data yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil dari analisis data statistik kemampuan awal siswa untuk mengukur hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil *pre-test* di kelas eksperimen dan kontrol. Uji normalitas ini menggunakan program SPSS 24.0 dengan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov test* seperti pada tabel berikut ini.

Berdasarkan uji normalitas dengan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov test* maka diperoleh hasil uji normalitas data kemampuan awal siswa kelompok eksperimen dan kontrol di atas akan dijelaskan berikut ini.

**Tabel 4.14 Hasil Test Uji Normalitas Menggunakan *Kolmogorov-Smirnov***

Kelas		Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre-Test Eksperimen (PBL)	,184	20	,074	,942	20	,266
	Post-Test Eksperimen (PBL)	,110	20	,200(*)	,964	20	,632
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	,170	20	,134	,955	20	,448
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	,118	20	,200(*)	,977	20	,894

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

a Lilliefors Significance Correction

**Tabel 4.15 Uji Normalitas *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelompok	N	Signifikansi		Interpretasi ( $P \geq 0,05$ )
		<i>P</i> -hitung	<i>P</i> -tabel	
Eksperimen	20	0,184	0,05	Normal
Kontrol	20	0,170	0,05	

Berdasarkan tabel 4.15 maka dapat dianalisis bahwa hasil data kelas eksperimen adalah berdistribusi normal karena nilai probabilitas ( $0,184 \geq 0,05$ ) dan nilai data awal kelas kontrol disimpulkan bahwa kedua data nilai *pre-test* dari kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Analisis data statistik hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *e-learning* dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Adapun penjelasan dari hasil normalitas data *post-test* siswa kelas eksperimen dan kontrol

dijelaskan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.16 Uji Normalitas *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelompok	N	Signifikansi		Interpretasi ( $P \geq 0,05$ )
		<i>P</i> -hitung	<i>P</i> -tabel	
Eksperimen	20	0,110	0,05	Normal
Kontrol	20	0,118	0,05	

Berdasarkan tabel 4.16 maka didapatkan hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi 0,110 dan 0,118. Jika hasil uji normalitas di kelas eksperimen  $0,110 \geq 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data di kelas eksperimen dan uji normalitas di kelas kontrol  $0,118 \geq 0,05$  berdistribusi normal karena uji normalitas dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*.

Maka data penelitian dari penggunaan media pembelajaran *e-learning* dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa berdistribusi normal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hasil skor *post-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Peneliti menggunakan uji homogenitas dengan bantuan SPSS versi 24.0. Berdasarkan *Test of Homogeneity of Variance* diperoleh hasil uji homogenitas nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol menggunakan program komputer SPSS 24.0.

Hasil uji homogenitas kelas eksperimen yang menggunakan media

pembelajaran *e-learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut. Hasil uji homogenitas sebagai berikut.

**Tabel 4.17 Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,581	3	76	,201
	Based on Median	1,320	3	76	,274
	Based on Median and with adjusted df	1,320	3	66,753	,275
	Based on trimmed mean	1,621	3	76	,191

**Tabel 4.18 Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelompok	Data	Signifikansi		Kesimpulan
		<i>P-hitung</i>	<i>P-tabel</i>	
Eksperimen Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,201	0,05	Homogen
Eksperimen Kontrol	<i>Post-test</i>	0,191	0,05	

Berdasarkan tabel 4.18 hasil dari analisis data uji homogenitas data *pre-test* diperoleh 0,201. Adapun hasil dari analisis data uji homogenitas data *post-test* diperoleh 0,191. Jika signifikansi yang diperoleh  $\geq 0,05$ , maka data diambil dari sampel yang homogen. Oleh karena signifikansinya adalah  $0,201 \geq 0,05$  untuk *pre-test* dan  $0,191 \geq 0,05$  untuk *post-test*, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diambil dari penelitian ini adalah dari sampel yang homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran fiqih di MI kelas V. Penelitian ini menggunakan dua kelompok sebagai subjek penelitian yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari besarnya peningkatan *pre-test* ke *post-test* yang diuji melalui uji<sub>t</sub>. Pengambilan keputusan dalam uji<sub>t</sub> dapat mengacu pada dua hal, yakni dengan membagikan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  atau dengan membandingkan nilai signifikan dengan nilai probabilitas 0,05.

Uji hipotesis ini menggunakan program SPSS 24.0 dengan *Independent Samples Test*. Adapun hasil uji<sub>t</sub> tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.19 Hasil Uji *Independent Samples Test*

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Hasil	1,242	,272	Equal variances assumed	39	,000	-8,445	1,508	-11,495	-5,395
			Equal variances not assumed	35,120	,000	-8,445	1,519	-11,528	-5,363

Tabel 4.20 Hasil Uji *One-Sample Test*

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Kelas	83,002 19,134	40 40	,000 ,000	82,976 1,512	80,96 1,35	85,00 1,67

Hasil uji hipotesis hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji *Independent Sample Test* dan *One Sample Test*, keduanya menghasilkan Sig.(2-tailed) adalah  $0,000 \leq 0,005$ , dimana dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dimana nilai *post-test* eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai *post-test* kontrol.

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk

##### 1. Spesifikasi dan Desain Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis Website

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung sangat cepat sehingga mengubah pola pikir masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dari perkembangan ini adalah bidang pendidikan. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bahwa Pendidikan merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan serta membuat peserta didik berpikir aktif. Proses tersebut memiliki unsur-unsur seperti pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian gagasan dan materi pendidikan, serta peserta didik itu sendiri. Sebagian dari unsur ini mendapatkan sentuhan teknologi informasi dan komunikasi yang akan mencetuskan ide *e-learning*.

*E-Learning* didefinisikan sebagai pemanfaatan teknologi internet untuk mendistribusikan materi pelajaran sehingga peserta didik dapat mengakses dari mana saja.<sup>43</sup> Menurut Prasetio salah satu perbedaan pembelajaran tradisional dengan *e-learning* yang menggunakan web adalah terletak pada siapa yang menjadi pusat dalam pembelajaran. Pada kelas

---

<sup>43</sup> Pepen Permana, *E-Learning, Sistem Manajemen Pembelajaran Online*, (Bandung, UPI, 2009), 4

tradisional, guru atau dosen dianggap sebagai orang yang serba tahu di bidangnya dan ditugaskan untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada anak didiknya, sedangkan di dalam pembelajaran *e-learning* berbasis web fokus utamanya adalah pelajar atau mahasiswa. Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa pelajar atau mahasiswa memainkan peran yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Pelajar atau mahasiswa akan mencari materi dengan usaha dan inisiatif sendiri.<sup>44</sup>

Selaras dengan pernyataan di atas, pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada siswa kelas V MI pada mata pelajaran Fiqih memanfaatkan media sebagai alat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, sehingga materi tersebut menjadi lebih menarik, dengan upaya ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* merupakan sebuah inovasi dari media pembelajaran yang didalamnya terdapat wadah yang menampung materi, gambar, audio dan video dalam satu media yang penggunaannya melalui *gadget* atau komputer. Spesifikasi pembuatan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

#### a. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi membutuhkan proses perencanaan media berbasis *website* terdapat beberapa penentuan yaitu penempatan menu

---

<sup>44</sup> Prasetio, dkk, "Perancangan dan Implementasi Content Pembelajaran Online Dengan Metode Blended Learning", *Jurusan Teknik Elektro -FT, UNSRAT*, Volume 1, No. 3 (2012), 1-7

pada portal *website*, pemilihan tema pada portal, pembuatan alur materi pada media, mencari video dan audio yang mendukung materi dan berkaitan dengan materi, dan menyeleksi soal-soal latihan yang telah divalidasi oleh validator.

b. Produksi

Pada proses produksi melalui beberapa tahap yaitu menginstall *e-learning* berbasis *moodle* pada sebuah hosting, menentukan nama domain *website* untuk *e-learning*, memilih dan menginstall *theme* yang sudah tersedia di forum *moodle*, melengkapi fitur-fitur pembelajaran di *moodle* seperti membuat kelas kursus, menambahkan *user*, menambahkan materi pembelajaran, menambahkan soal-soal pembelajaran.

c. Pasca Produksi

Pada tahap ini, dilakukan *final editing* setelah melalui beberapa validator dan selanjut dilakukan uji coba produk di beberapa laptop/HP untuk dipersiapkan ke tahap implementasi.

Pada tahap desain media pembelajaran berbasis *website* dengan model pengembangan ADDIE yaitu: a) Tahap Analisis (*Analysis*), b) Tahap Desain (*desain*), c) Tahap Pengembangan (*Development*), d) Tahap Implementasi (*Implementation*), e) Tahap Penilaian (*Evaluation*). Penjabarannya sebagai berikut:

- a. Tahap Analisis (*Analysis phase*); pada tahap ini menentukan jenis media yang akan dikembangkan yaitu berupa media *e-learning* berbasis

*website*, tujuan dari pembuatan media, subjek yang akan menjadi uji coba media dan memilih materi yang akan diinput pada media.

- b. Tahap Desain (*Desain phase*); pada tahap ini diterapkan tujuan apa yang akan dicapai dari media pembelajaran yang akan dibuat, apa jenis pembelajaran yang akan diterapkan serta penetapan isi materi yang akan dijadikan inti pembelajaran dalam media. Pengembang memilih mata pelajaran fiqih kelas V MI, dan selanjutnya membuat desain pengembangan.
- c. Tahap Pembuatan (*Development phase*); pada tahap ini media pembelajaran mulai dikembangkan sesuai dengan apa yang sudah ditetapkan sebelumnya di dalam tahap desain. Pada tahap pembuatan media dibuat dengan aplikasi berbantu system *Moodle* yang hasilnya berupa media *e-learning*. Pengembang dapat melakukan tata letak dan desain isi *website* dengan memilih tema yang telah disediakan oleh *system Moodle*. Selanjutnya pengembang menginput materi-materi berupa gambar, peta konsep, video, penjelasan materi atau latihan soal-soal. Perlu diperhatikan dalam tahapan ini adalah penerapan sistem yang akan digunakan serta memperhatikan kembali prinsip kriteria media yang telah disebutkan sebelumnya.
- d. Tahap Implementasi (*Implementation phase*); media pembelajaran yang telah dibuat perlu disosialisasikan kepada peserta didik, jika dianggap perlu media interaktif pembelajaran didukung dengan simulasi penggunaan atau manual sebagai panduan awal penggunaan media.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation phase*); evaluasi digunakan untuk mengukur seberapa jauh peserta didik menguasai materi pembelajaran dalam tahap ini yaitu evaluasi dalam rangka memperoleh umpan balik dalam proses pembelajaran dan evaluasi untuk mengukur pencapaian melalui indikator pembelajaran. Evaluasi juga harus memberikan hasil pencapaian nilai dari masing-masing peserta didik sebagai parameter keberhasilan dalam pengembangan serta implementasi media pembelajaran yang sudah dibuat.<sup>45</sup>

## **2. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas V MIN 1 Kota Malang**

Media juga memiliki andil dalam meningkatkan mutu dan kualitas dari proses pembelajaran. Kehadiran media tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tapi juga memberi nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Sejumlah kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran diantaranya adalah: penyajian materi agar menjadi lebih standar, kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menarik, lebih interaktif, waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran dapat disajikan dimana dan kapan saja, meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar dapat menjadi lebih baik, dan memberikan nilai positif untuk pengajar.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Mulyanta,dkk, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Universitas Atma Jaya: Yogyakarta, 2009) cet-02, 5

<sup>46</sup> Uno, Hamzah B, *Tekhnologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 124

*E-Learning* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah kinerja guru dalam mengajar. *E-learning* adalah pembelajaran yang paling efisien dan dekat dengan siswa. Jika media ini dikemas dengan baik, unik dan serius maka *e-learning* tidak hanya sebagai media pembelajaran, tetapi juga bisa sebagai media informasi, hiburan dan pendidikan.<sup>47</sup>

Efektivitas proses belajar mengajar (pembelajaran) sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan, dengan kata lain bahwa harus ada kesesuaian di antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.<sup>48</sup>

Tujuan pembelajaran akan tercapai jika metode yang digunakan tepat, begitu juga dengan media yang digunakan, media tersebut harus mencapai tingkat kelayakan untuk digunakan guru maupun siswa. Salah satu media yang dapat digunakan dan dapat diukur tingkat kelayakannya ialah *e-learning* berbasis *website*.

Tingkat kelayakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada mata pelajaran Fiqih ini diuji oleh beberapa validator yang ahli dibidangnya, seperti validator ahli IT/media, validator ahli materi Fiqih, validator ahli pembelajaran yang tentunya mereka mempunyai latar

---

<sup>47</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2011), 168

<sup>48</sup> Jalinus N, Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran (Pertama)*, (Jakarta: Kencana, 2016), 4

pendidikan serta lingkungan kerja yang mendukung. Berikut adalah data hasil validasi uji kelayakan media pembelajaran.

- a. Berdasarkan uji validasi ahli materi/isi diperoleh nilai 37 dari nilai maksimum 40 dengan persentase kelayakan 92,5% dalam Skala Linkert dalam kategori sangat valid.
- b. Berdasarkan uji validasi ahli media/IT diperoleh nilai 38 dari nilai maksimum 40 dengan persentase kelayakan 95% dalam Skala Linkert dalam kategori sangat valid.
- c. Berdasarkan uji validasi ahli guru pembelajaran diperoleh nilai 36 dari nilai maksimum 40 dengan persentase kelayakan 90% dalam Skala Linkert dalam kategori sangat valid.
- d. Berdasarkan uji validitas dan tingkat kemenarikan media aspek pengguna oleh siswa memperoleh nilai 341 dari nilai maksimum 400 dengan persentase kelayakan 85% dalam Skala Linkert dalam kategori valid.

Hasil dari para ahli terhadap kelayakan media pembelajaran diatas, menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-learning pada mata pelajaran fiqih* untuk siswa kelas V MI

### **3. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas V MIN 1 Kota Malang**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang menghadirkan guru dan siswa dalam ruang kelas maupun di luar ruang kelas, dengan kemajuan zaman pembelajaran tidak lagi mengharuskan siswa dan guru hadir dalam satu

tempat yang kita sebut ruang kelas. Pada era teknologi terdapat media yang mewakili pembelajaran tanpa tatap muka langsung antara siswa dan guru.

Nu'man menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi sangat cepat serta memberikan kemudahan bagi seseorang untuk mendapatkan informasi, pemenuhan informasi sangat mudah dengan hadirnya internet, pada bidang pendidikan teknologi internet merupakan sarana pembelajaran yang disebut *e-learning*, teknologi informasi yang merupakan suatu inovasi memiliki kontribusi terhadap perubahan proses belajar mengajar yang sangat besar yang disebut dengan istilah *e-learning*.<sup>49</sup>

Menurut Daryanto salah satu media *e-learning* dalam proses belajar tidak mengandalkan kehadiran guru melainkan mengandalkan media dalam kegiatan pembelajarannya. *E-Learning* merupakan sistem pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik, yang dapat disediakan oleh sekolah sehingga siswa dapat mengakses bahan ajar maupun tugas dari guru.<sup>50</sup> *E-Learning* memerlukan seorang guru yang terampil tidak hanya dalam membuat bahan ajar tetapi guru juga diperlukan mampu membuat rancangan proses pembelajaran yang efektif.<sup>51</sup>

Dengan *e-learning* siswa tidak perlu menyimak langsung setiap perkataan guru dengan duduk manis dalam suatu ruang kelas, *e-learning* bisa meningkatkan waktu belajar mengajar, serta menghemat keuangan. *E-*

---

<sup>49</sup>Nu'man, "Efektivitas Penerapan E-learning Model Edmodo dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal STMIK Duta Bangsa* 7 (2014), 20

<sup>50</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung, PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), 17

<sup>51</sup>Hanum, "Keefektifan E-learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)". *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3 (2013), 5

*Learning* yang sering digunakan dalam dunia pendidikan ialah *e-learning* berbasis *web*.<sup>52</sup>

Menurut Hannay & Newvine *e-learning* memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan cara konvensional selain menghemat waktu pembelajaran, serta mengurangi biaya perjalanan, dapat menjangkau lebih luas dan sebagainya.<sup>53</sup> Dijelaskan oleh Siahaan yang dikutip oleh Arief mengatakan manfaat penerapan *e-learning* pada proses pembelajaran sebagai suplemen karena materi bisa dipilih oleh siswa, sebagai komplemen sebab bisa melengkapi proses yang berjalan, sebagai substitusi karena bisa mengganti materi serta proses yang dirasa kurang bagi siswa.<sup>54</sup> Penggunaan media *e-learning* di MIN 1 Kota Malang pada pembelajaran daring merupakan kebutuhan utama, dimana proses belajar mengajar harus tetap berjalan selama masa pandemi. Dengan adanya fasilitas sekolah yang menunjang, disertai dengan penyediaan gawai untuk setiap siswa dari orang tua masing-masing, maka pada proses pembelajaran menggunakan media *e-learning* akan dapat dilakukan pengukuran efektivitasnya.

Penggunaan efektivitas pada dasarnya untuk menggambarkan seberapa dalam tujuan pembelajaran yang dicapai dengan siswa.<sup>55</sup> Rohmawati mengemukakan untuk melihat efektivitas pembelajaran pada siswa diantaranya aktivitas siswa saat proses belajar mengajar, respon yang

---

<sup>52</sup>Darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 30

<sup>53</sup>Handani, "Penerapan Konsep Gamifikasi pada *E-Learning* untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi", *Jurnal Telematika* 9 (2016), 15

<sup>54</sup>Arief, "Implementasi Media *E-learning* untuk Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik", *Jurnal Taman Cendekia* 2 (2018), 9

dimiliki siswa terhadap pembelajaran, penguasaan siswa terhadap konsep.<sup>56</sup>

Pada penelitian ini, efektifitas produk pengembangan di uji oleh para validator ahli dibidang masing-masing, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji lapangan berupa media pembelajaran yang sudah dijabarkan pada bab IV, menunjukan bahwa media pembelajaran *e-learning* untuk siswa kelas V MI yang terdiri dari 20 responden atau kelas eksperimen. Pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok yang akan dilakukan tes uji kemampuan awal dan kemampuan akhir. Kelas eksperimen adalah kelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* untuk siswa kelas V MI, sedangkan untuk kelas kontrol adalah kelompok siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uji validasi ahli guru pembelajaran dari kelas eksperimen diperoleh nilai 36 dari nilai maksimum 40 dengan persentase keaktifan mencapai 90% dalam Skala Linkert dengan kategori sangat aktif, sedangkan uji validasi ahli guru pembelajaran dari kelas kontrol diperoleh nilai 32 dari nilai maksimum 40 dengan persentase kelayakan 80 % dalam Skala Linkert dengan kategori aktif, maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *e-learning* lebih aktif daripada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

---

<sup>56</sup> Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9 (2015), 10

Berdasarkan data tabel 4.16 dapat diketahui bahwa di kelas eksperimen nilai rata-rata *pre-test* sebesar 68,25 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 87,05. Artinya ada peningkatan nilai sebesar 18,8. Sedangkan di kelas kontrol nilai rata-rata *pre-test* sebesar 67,65 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 78,65. Artinya ada peningkatan sebesar 11. Selain itu dapat dianalisis bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Untuk menguji normalitas dilakukan untuk menganalisis data yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal atau tidak. Dari hasil *pre-test* dapat dianalisis bahwa hasil data kelas eksperimen adalah berdistribusi normal karena nilai probabilitas ( $0,184 \geq 0,05$ ) dan nilai data awal kelas kontrol adalah berdistribusi normal karena nilai ( $0,170 \geq 0,05$ ) dapat disimpulkan bahwa kedua data nilai *pre-test* dari kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Sedangkan data *post-test* didapatkan hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi 0,110 dan 0,118. Jika hasil uji normalitas di kelas eksperimen  $0,110 \geq 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data di kelas eksperimen dan uji normalitas di kelas kontrol  $0,118 \geq 0,05$  berdistribusi normal.

Maka data penelitian dari penggunaan media pembelajaran *e-learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdistribusi normal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hasil skor *pre-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Peneliti menggunakan uji homogenitas dengan bantuan SPSS versi 24.0. Berdasarkan *Test of Homogeneity of Variance* diperoleh hasil uji homogenitas nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol menggunakan program komputer SPSS 24.0. analisis data uji homogenitas data *pre-test* diperoleh 0,201. Adapun hasil dari analisis data uji homogenitas data *post-test* diperoleh 0,191. Jika signifikansi yang diperoleh  $\geq 0,05$ , maka data diambil dari sampel yang homogen. Oleh karena signifikansinya adalah  $0,201 \geq 0,05$  untuk *pre-test* dan  $0,191 \geq 0,05$  untuk *post-test*, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diambil dari penelitian ini adalah dari sampel yang homogen.

Sedangkan untuk uji hipotesis peneliti menggunakan spss dengan *Independent Samples Test*. Hasil uji hipotesis hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol adalah  $0,000 \leq 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih kelas V di MIN 1 Kota Malang.

## **B. KESIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat ditarik kesimpulan berikut ini:

1. Spesifikasi dan Desain Media Pembelajaran *E-Learning*

Pengembangan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih untuk siswa kelas V di MIN 1 Kota Malang dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan, media pembelajaran tersebut sebagai alat pembelajaran untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa

menjadi lebih menarik sehingga nantinya memotivasi siswa dalam belajar sehingga nantinya mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Spesifikasi pembuatan media pembelajaran *e-learning* terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Pada tahap desain media pembelajaran berbasis *website* dengan model pengembangan ADDIE yaitu: a) Tahap Analisis (*Analysis*), b) Tahap Desain (*desain*), c) Tahap Pengembangan (*Development*), d) Tahap Implementasi (*Implementation*), e) Tahap Penilaian (*Evaluation*).

2. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas V MIN 1 Kota Malang

Tingkat kelayakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran Fiqih ini diuji oleh beberapa validator yang ahli dibidangnya, seperti validator ahli IT/media, validator ahli materi Fiqih, validator ahli pembelajaran yang tentunya mereka mempunyai latar pendidikan serta lingkungan kerja yang mendukung. Berikut adalah data hasil validasi uji kelayakan media pembelajaran.

- a. Berdasarkan uji validasi ahli materi/isi diperoleh nilai 37 dari nilai maksimum 40 dengan persentase kelayakan 92,5% dalam Skala Linkert dalam kategori sangat valid.
- b. Berdasarkan uji validasi ahli media/IT diperoleh nilai 38 dari nilai maksimum 40 dengan persentase kelayakan 95% dalam Skala

Linkert dalam kategori sangat valid.

- c. Berdasarkan uji validasi ahli guru pembelajaran diperoleh nilai 36 dari nilai maksimum 40 dengan persentase kelayakan 90% dalam Skala Linkert dalam kategori sangat valid.
- d. Berdasarkan uji validitas dan tingkat kemenarikan media aspek pengguna oleh siswa memperoleh nilai 341 dari nilai maksimum 400 dengan persentase kelayakan 85% dalam Skala Linkert dalam kategori valid.

Hasil dari para ahli terhadap kelayakan media pembelajaran diatas, menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-learning pada mata pelajaran fiqih* untuk siswa kelas V di MIN 1 Kota Malang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa.

3. Hasil Uji Keefektifan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas V MIN 1 Kota Malang

Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji lapangan berupa media pembelajaran *e-learning*, media tersebut di uji cobakan kepada siswa kelas V di MIN 1 Kota Malang yang terdiri dari 20 responden atau kelas eksperimen. Pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok yang akan dilakukan tes uji kemampuan awal dan kemampuan akhir. Kelas eksperimen adalah kelompok siswa yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* untuk siswa kelas V MI, sedangkan untuk kelas kontrol adalah kelompok siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uji validasi ahli guru pembelajaran dari kelas eksperimen diperoleh nilai 36 dari nilai maksimum 40 dengan persentase keaktifan mencapai 90% dalam Skala Linkert dengan kategori sangat aktif, sedangkan uji validasi ahli guru pembelajaran dari kelas kontrol diperoleh nilai 32 dari nilai maksimum 40 dengan persentase kelayakan 80 % dalam Skala Linkert dengan kategori aktif, maka dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *e-learning* lebih aktif daripada kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan data tabel 4.16 dapat diketahui bahwa di kelas eksperimen nilai rata-rata *pre-test* sebesar 68,25 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 87,05. Artinya ada peningkatan nilai sebesar 18,8. Sedangkan di kelas kontrol nilai rata-rata *pre-test* sebesar 67,65 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 78,65. Artinya ada peningkatan sebesar 11. Selain itu dapat dianalisis bahwa nilai rata-rata di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Untuk menguji normalitas dilakukan untuk menganalisis data yang digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal atau tidak. Dari hasil *pre-test* dapat dianalisis bahwa hasil data kelas eksperimen adalah adalah berdistribusi normal karena nilai probabilitas ( $0,184 \geq 0,05$ ) dan nilai data awal kelas kontrol adalah berdistribusi normal karena nilai ( $0,170 \geq 0,05$ ) dapat disimpulkan bahwa kedua data nilai *pre-test* dari kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Sedangkan data *post-test* didapatkan hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi 0,110

dan 0,118. Jika hasil uji normalitas di kelas eksperimen  $0,110 \geq 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data di kelas eksperimen dan uji normalitas di kelas kontrol  $0,118 \geq 0,05$  berdistribusi normal.

Maka data penelitian dari penggunaan media pembelajaran *e-learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdistribusi normal untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa hasil skor *pre-test* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Peneliti menggunakan uji homogenitas dengan bantuan SPSS versi 24.0. Berdasarkan *Test of Homogeneity of Variance* diperoleh hasil uji homogenitas nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kontrol menggunakan program komputer SPSS 24.0. analisis data uji homogenitas data *pre-test* diperoleh 0,201. Adapun hasil dari analisis data uji homogenitas data *post-test* diperoleh 0,191. Jika signifikansi yang diperoleh  $\geq 0,05$ , maka data diambil dari sampel yang homogen. Oleh karena signifikansinya adalah  $0,201 \geq 0,05$  untuk *pre-test* dan  $0,191 \geq 0,05$  untuk *post-test*, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diambil dari penelitian ini adalah dari sampel yang homogen.

Sedangkan untuk uji hipotesis peneliti menggunakan spss dengan *Independent Samples Test*. Hasil uji hipotesis hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol adalah  $0,000 \leq 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran *e-learning* pada mata pelajaran fiqih kelas V di MIN 1 Kota Malang.

## C. SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, terdapat beberapa saran dari peneliti yang ingin disampaikan kepada pembaca sebagai berikut:

### 1. Saran Pemanfaatan

- a. Guna mengefektifkan dan mengefisien proses pembelajaran, disarankan kepada guru untuk menggunakan media jenis gambar atau video yang akan menarik siswa, terlebih untuk materi sejarah. Sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa.
- b. Pada penelitian ini, diadakan uji tes kemampuan awal dan kemampuan akhir guna untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website*, diharapkan untuk menerapkannya pada siswa yang memiliki kemampuan kognitif rendah. Sehingga apabila media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan nilai siswa yang berkemampuan kognitif rendah, maka media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* tersebut efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Saran Diseminasi Produk

Produk media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* ini memiliki keterbatasan diantaranya: 1) diujicobakan pada satu kelompok atau kelas eksperimen, 2) waktu pelaksanaan uji coba relatif singkat berkaitan dengan waktu penelitian uji coba yang tersedia dan terbatas, 3) media ini hanya memuat satu materi pelajaran yaitu Fiqih. Dengan demikian, disarankan produk media pembelajaran *e-learning* dapat

diujicobakan pada kelompok yang lebih luas dan dapat digunakan untuk semua materi pembelajaran.

### 3. Saran Pengembangan Penelitian Lanjut

- a. Guna menambah keefektifan media pembelajaran jenis *e-learning* diharapkan para peneliti yang bersedia mengembangkan media tersebut untuk menerapkan terhadap beberapa sekolah. Sehingga tingkat keefektifan media tersebut lebih baik.
- b. Guna menambah kelayakan pengembangan media jenis *e-learning* berbasis *website*, diharapkan kepada para peneliti yang bersedia mengembangkan media tersebut untuk mengembangkan pada mata pelajaran lainnya. Sehingga tingkat kelayakan media pembelajaran lebih baik.

### Daftar Pustaka

- Abdul Kadir. *Dasar Pemrograman Web dengan ASP*. Yogyakarta: Andi, 2005.
- Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, Grobogan: CV Sarnu Untung, 2020.
- Albert Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*, Grobogan: CV Sarnu Untung, 2020.
- Allen Michael Allen, *Michael Allen's Guide to E-learning*, (Canada : John Wiley & Sons, 2013
- Anderson, R.H. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: PAUT dan CV. Rajawali, 1983.
- Anggun Riella Hidayati, *Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Web Melalui Blended Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Nusantara Kota Probolinggo, Thesis MA*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020.
- Arief, "Implementasi Media *E-learning* untuk Pendidikan Karakter Bagi Peserta Didik", *Jurnal Taman Cendekia* 2.2018.
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- Arsyad Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja

Grafindo Persada, 2011.

Bahri Syaiful Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Darmawan Deni, *Inovasi Pendidikan*, Bandung: Rosda, 2012.

Darmawan, *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Daryanto, *Manajemen Pemasaran: Sari Kuliah*, Bandung: Satu Nusa, 2011.

Daryanto, *Media Pembelajaran*, Bandung, PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011.

Dedi S Utomo dkk, “Pengembangan Bahan Ajar E-learning Berbasis Edmodo pada Materi Litosfer Kelas X Sekolah Menengah Atas”, *Jurnal Pendidikan Geografi, Th. 20, No.2*.

Deni Darmawan, *Inovasi Pendidikan*, Bandung: Rosda, 2012.

Depdiknas, Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.

Devi Luh Herliandry, Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, Heru Kuswanto, Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19, *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 22, No. 1.April, 2020*.

Erwin Januarisman, Anik Ghufon, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII”, *Jurnal Inovasi Teknologi*

*Pendidikan*, Volume 3, No 2 Oktober, 2016.

Evi Wijayanti, Trija Fayeldi, Yuniar Ika Putri Pranyata, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas VII” *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, Volume IX Nomor 2 .September, 2020.

Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2003.

Hamdan Husein Batubara, *Pembelajaran Berbasis Web Dengan Moodle Versi 3.4* Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Hamzah Uno, B, *Tekhnologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

Handani, “Penerapan Konsep Gamifikasi pada *E-Learning* untuk Pembelajaran Animasi 3 Dimensi”, *Jurnal Telematika* 9. 2016.

Hanum, “Keefektifan E-learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)”. *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3,2013.

Hasbi T.M Ash-Shiddieqy, *Pengantar Hukum Islam*. Jakarta, Bulan Bintang, 1996.

Hasil wawancara dari Fitriya (guru mata pelajaran fiqih) pada hari Jumat 26 Februari 2021, pukul 11.00 via Telepon

Hasil wawancara dari Fitriya (guru mata pelajaran fiqih) pada hari

Jum'at 26 Februari 2021, pukul 11.00 via Telepon

Iqbal M., Hassan, *Metode Penelitian dan Aplikasinya* Jakarta: Ghlmia Indonesia, 2002.

Jalinus N, Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran (Pertama)*, Jakarta: Kencana, 2016

Jumantoro Totok dan Samsul Munir Amin, *Kamus Ushul Fikih*, Jakarta: Amzah, 2009.

Kadir Abdul. *Dasar Pemrograman Web dengan ASP*. Yogyakarta: Andi, 2005.

Komang Sudewa dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Edmodo Dengan Discovery Learning Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII Di SMP Lab Undiksha Singaraja”, *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* Volume 10, Nomor 1, 2021.

Kuswanto, *Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 22, No. 1 April, 2020.

Luh Devi Herliandry, Nurhasanah, Maria Enjelina Suban, Heru

M., Hassan Iqbal, *Metode Penelitian dan Aplikasinya* Jakarta: Ghlmia Indonesia, 2002.

Muhammad Khoir dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Hamdi Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian”, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (PenSil)*, Volume 9,

No. 1. Januari, 2020.

Muhson Ali, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII, No.2.2010.

Mulyanta, dkk, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, Universitas Atma Jaya: Yogyakarta, 2009.

Nasiruddin, Pendidikan Fiqih Berbasis Kompetensi, *Jurnal Pendidikan Islami*, Vol 14 no 1.2005.

Nu'man, "Efektivitas Penerapan E-learning Model Edmodo dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal STMIK Duta Bangsa* 7 2014.

Nursalam, *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*, Jakarta: Salemba Medika, 2008.

onny Ronny Muntu, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Di SMK, Thesis MA*, Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2017.

Permana Pepen, *E-Learning, Sistem Manajemen Pembelajaran Online*, Bandung, UPI, 2009.

Prasetio, dkk, "Perancangan dan Implementasi Content Pembelajaran Online Dengan Metode Blended Learning", *Jurusan Teknik Elektro -FT, UNSRAT*, Volume 1, No. 3. 2012.

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*,

Ed. 1 Cet. 1; Jakarta: Kencana, 2010.

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar 2011.

Rahman Arif Hakim, Pengembangan E-learning Berbasis Moodle Sebagai Media Pengelolaan Pembelajaran, *Kodifikasia, Volume, 12 No. 2* Desember, 2018.

Ridwan, *Skala Pengukuran Variabel-variabel penelitian* Bandung:Alfabeta, 2005.

Riella Anggun Hidayati, *Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Web Melalui Blended Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah Tsanawiyah Nusantara Kota Probolinggo, Thesis MA* Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020.

Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9,2015.

Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung:Alfabeta, 2012.

Rusman, dkk. *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

Setyosari Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Ed. 1.Cet. 1; Jakarta: Kencana, 2010

- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*  
Jakarta: Rineka Cipta, 1998.
- T.M Ash-Shiddieqy Hasbi, *Pengantar Hukum Islam*, Jakarta, Bulan  
Bintang, 1996.
- Teguh Aryanto, *Pengembangan Website Pada Pembelajaran Ilmu  
Pengetahuan Sosial Dengan Aplikasi Cms Wordpress, Thesis  
MA*, Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2020.
- Totok Jumentoro dan Samsul Munir Amin, *Kamus Ushul Fikih*,  
Jakarta: Amzah, 2009.
- Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan  
Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, Ed. 1, Cet. 1;  
Jakarta: Kencana, 2010.
- Wijoyo Toto, “*Pengembangan Media Pembelajaran E-learning  
Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Keterampilan Membaca  
Bahasa Arab Siswa Mts Kelas VIII*”, Tesis, Semarang: UNNES,  
2015.
- Winkel, W.S, *Psikologi Pembelajaran*, Yogyakarta, Media Abadi,  
2004

## Lampiran I : Surat keterangan penelitian



<https://fittk.uin-malang.ac.id/persuratan/mahasiswa/penelitianinstansi-cetak.php?nodata=125>

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533  
Website: [www.fittk.uin-malang.ac.id](http://www.fittk.uin-malang.ac.id) E-mail: [fittk@uin-malang.ac.id](mailto:fittk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 125/Un.03.1/TL.00.1/04/2021 22 April 2021  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah MIN 1 Kota Malang  
di  
Jl. Bandung, No. 7C, Klojen, Malang, Jawa Timur

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Tesis mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Mariya Ulfa  
NIM : 19770061  
Jurusan : Magister Pendidikan Agama Islam  
Semester : Ganjil Tahun Akademik 2020/2021  
Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MATA PELAJARAN FIQH DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA DI MIN 1 KOTA MALANG

Lama Penelitian : 22 April 2021 sampai dengan 22 Juli 2021

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu. Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Magister Pendidikan Agama Islam;
2. Arsip.

**Lampiran II : Surat Keterangan hasil penelitian**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 KOTA MALANG  
Jalan Bandung Nomor 7C Kota Malang 65113 Telepon (0341) 551170.  
Website : [www.min1kotamalang.sch.id](http://www.min1kotamalang.sch.id) ; E-mail : [info@min1kotamalang.sch.id](mailto:info@min1kotamalang.sch.id)

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
No: B- /Mi.13.25.01/PP.00.4/6/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Drs. Suyanto, M.Pd  
NIP. : 196701091998031001  
Pangkat / Gol. R. : Pembina / IV-a  
Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa

Nama : **Mariya Ulfa**  
NIM. : 19770061  
Jenjang : Strata 2  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Perguruan Tinggi : Fak. Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Maliki Kota Malang.

Benar-benar telah melakukan penelitian di MIN 1 Kota Malang mulai tanggal 22 April sampai dengan 15 Juni 2021 untuk penyusunan Tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Fiqih Dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di MIN 1 Kota Malang".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 15 Juni 2021



Kepala,

J

Suyanto



- B. Sehat, kakinya pincang
- C. Sehat, jantan, gemuk dan tidak cacat, cukup umur
- D. Sehat, jantan, gemuk dan belum cukup umur

**Kunci jawaban C**

5. Perhatikan tabel di bawah ini!

No	Uraian
1	Bulan Dzulhizah
2	Bulan Dzulhizah tanggal 9,10
3	Tanggal 10,11,12,13 Dzulhizah
4	Tanggal 10,11,12,13 Syawal

Dari tabel di atas waktu yang diperbolehkan menyembelih hewan kurban di tunjukkan oleh nomor ... .

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

**Kunci jawaban C**

6. Hewan yang bisa untuk berkorban diantaranya kambing, sapi dan unta. Untuk hewan sapi dikurbankan untuk ... orang.

- A. 1
- B. 3
- C. 5
- D. 7

**Kunci jawaban D**

7. Hewan yang bisa digunakan untuk berkorban pada bulan Dzulhizah adalah... .

- A. Sapi, kelinci, kambing
- B. Sapi, kambing, unta
- C. Sapi, kambing, ayam
- D. Sapi, unta,

**Kunci jawaban B**

8. Perhatikan tabel di bawah ini!

No	Uraian
1	Gajah, kelinci, ayam
2	Ayam, kelinci, sapi
3	Unta, domba
4	Unta, domba, sapi

Dari tabel di atas yang termasuk hewan yang *tidak boleh* untuk berkorban di tunjukkan oleh nomor ....

- A. 1,2
- B. 2,3
- C. 3,4
- D. 4

**Kunci jawaban A**

9. Fakir miskin berhak mendapat bagian daging kurban. Bagian hewan kurban untuk fakir miskin sebanyak...

- A.  $\frac{1}{2}$  bagian
- B.  $\frac{1}{3}$  bagian

- C.  $\frac{1}{4}$  bagian
- D.  $\frac{1}{5}$  bagian

**Kunci jawaban B**

10. Dalam berkorban hendaknya diperhatikan tata caranya, antara lain sebelum menyembelih hewan kurban harus diperhatikan alat untuk menyembelihnya harus...
- A. kuat
  - B. tumpul
  - C. lancip
  - D. tajam
11. Allah SWT memerintahkan hambanya untuk berkorban pasti ada hikmahnya dibawah ini yang *bukan* hikmah berkorban adalah... .
- A. Menghilangkan sifat tamak, rakus dan mewujudkan sifat murah hati mau membelanjakan harta di jalan Allah
  - B. Mengharap dapat pujian dan penghargaan dari ta'mir masjid
  - C. Menjalin hubungan kasih sayang sesama manusia terutama antara golongan berada dengan golongan yang kurang beruntung
  - D. Mewujudkan sifat murah hati mau membelanjakan harta di jalan Allah

**Kunci jawaban B**

12. Ibadah kurban yang dilaksanakan karena Allah SWT, untuk menghidupkan syariat Nabi Ibrahim AS diperintahkan Allah dalam Al Qur'an surat...
- A. Al Kautsar
  - B. Al Maun
  - C. Al Maidah
  - D. Al Ashr

**Kunci jawaban A**

13. Rukun Islam yang ke 5 adalah ibadah haji ke tanah suci. Pengertian haji secara istilah adalah...
- A. Menuju tempat yang diagungkan
  - B. Menuju ke Baitullah
  - C. Sengaja pergi keluar negeri untuk ibadah haji
  - D. Sengaja mengunjungi ka'bah di kota Makkah untuk melaksanakan ibadah haji dengan syarat tertentu.

**Kunci jawaban D**

14. Bu Anik sudah mendaftar haji dan sudah lama menunggu kuota haji dan selalu memimpikan untuk berangkat ke tanah suci karena beliau belum pernah naik haji. Hukum berangkat haji bagi Bu Anik adalah... .
- A. sunnah
  - B. wajib
  - C. makruh
  - D. haram

**Kunci jawaban B**

15. Pada tahun 2006 Pak Sholeh berangkat haji, pada tahun 2019 Pak Sholeh mendaftar haji lagi, padahal adik pak Sholeh masih kekurangan untuk biaya sekolah anaknya. Hukum berangkat haji Pak Sholeh adalah...
- A. sunnah
  - B. wajib
  - C. haram

D. makruh

**Kunci jawaban D**

16. Amran dan kawan –kawanya mempunyai misi khusus ingin meledakkan Ka’bah, maka Amran dan kawan-kawannya mendaftar haji agar bisa pergi menuju kota Mekkah dimana Ka’bah berdiri kokoh di kota Mekkah. Kepergian Amran dan kawan-kawannya untuk haji hukumnya... .
- A. wajib  
B. makruh  
C. haram  
D. sunnah

**Kunci jawaban C**

17. Haji wajib dikerjakan dengan segera bagi muslim yang cukup syarat dan mampu untuk menunaikan ibadah haji tetapi tidak melakukannya. Kewajiban melaksanakan haji adalah satu kali seumur hidup bagi orang Islam yang mampu. Ibadah haji wajib bagi Muslim setelah memenuhi lima syarat diantara syarat tersebut adalah ... .
- A. Islam, Akil, Baligh (dewasa), tidak wajib bagian anak-anak, Merdeka, Istita’ah  
B. Islam, Akil, pandai, tidak wajib bagian anak-anak, Merdeka, Istita’ah  
C. Islam, pandai, punya kedudukan, tidak wajib bagian anak-anak, Merdeka, Istita’ah  
D. Islam, Akil, Baligh (dewasa), sudah tua, Merdeka, Istita’ah

**Kunci jawaban A**

18. Kewajiban melaksanakan haji adalah satu kali seumur hidup bagi orang Islam yang mampu. Adapun syarat haji salah satunya adalah Istita’ah. Arti dari Istita’ah adalah ... .
- A. Mampu dari sisi jasmani dan rohani. Mempunyai keluarga yang lengkap, Ada kendaraan, baik milik sendiri atau menyewa. Aman dalam perjalanan  
B. Mampu dari sisi jasmani dan rohani. Mempunyai bekal yang cukup untuk pulang pergi ke Makkah dan keluarga yang ditinggalkan. Ada kendaraan, baik milik sendiri atau menyewa. Aman dalam perjalanan  
C. Mampu mempunyai keluarga yang lengkap, Ada kendaraan, baik milik sendiri atau menyewa, dalam perjalanan ada wabah penyakit.  
D. Mampu berdiri, Mempunyai keluarga yang lengkap, Ada kendaraan, baik milik sendiri atau menyewa, Aman dalam perjalanan

**Kunci jawaban B**

19. Dalam pelaksanaan ibadah Haji ada syarat, rukun dan wajib haji yang harus diketahui oleh seorang muslim sebelum melaksanakan ibadah haji. Adapun rukun haji berjumlah... .
- A. 4  
B. 5  
C. 6  
D. 7

**Kunci jawaban C**

20. Dalam pelaksanaan haji rukun haji harus dilaksanakan dengan urutan, maka urutan rukun haji yang benar adalah... .
- A. Muhammad Saw  
B. Ibrahim as  
C. Adam as

D. Isa as

21. Perhatikantabel di bawahini!

No	Uraian
1	Wukuf di Arofah
2	Sa'i
3	Tahalul
4	Mabit di musdalifah

Dari tabel di atas yang termasuk yang termasuk *rukun haji* ditunjukkan oleh nomor ....

- A. 1,2,3
- B. 2,3,4
- C. 2,4,1
- D. 1,3,4

**Kunci jawaban A**

22. Perhatikantabel di bawahini!

No	Uraian
1	Wukuf di Arofah
2	Mabit di Mina
3	Tahalul
4	Mabit di musdalifah

Dari tabel di atas yang termasuk yang termasuk *wajib haji* ditunjukkan oleh nomor ....

- A. 1,2
- B. 2,4
- C. 3,4
- D. 4,1

**Kunci jawaban B**

23. Perbedaan rukun haji dan wajib haji adalah... .

- A. Rukun haji harus dikerjakan oleh jamaah haji tersebut dengan urutan dan wajib haji apabila jamaah haji berhalangan secara sar'i (sakit) boleh diwakilkan dan harus bayar dam hajinyasah
- B. Rukun haji harus dikerjakan oleh jamaah haji tersebut tidak harus urutan dan wajib haji apabila jamaah haji berhalangan secara sar'i (sakit) boleh diwakilkan dan harus bayar.
- C. Rukun haji harus dikerjakan oleh jamaah haji tersebut dengan urutan dan wajib haji apabila jamaah haji berhalangan secara sar'i(sakit) tidak boleh diwakilkan dan harus bayar dam.
- D. Rukun haji harus dikerjakan oleh jamaah haji tersebut dengan urutan dan wajib haji apabila jamaah haji berhalangan secara sar'i (sakit) boleh diwakilkan dan tidak bayar dam.

**Kunci jawaban A**

24. Sunnah menurut Imam Syafi'i adalah semua pekerjaan yang diperintahkan Allah tetapi tidak bersifat *jazim* (tegas), diberi pahala bagi orang yang melaksanakannya serta tidak disiksa orang yang meninggalkannya. Sunnah, Mandhub, Mustahab dan Tatawu' adalah kata-kata sinonim (sama) yang memiliki satu arti. Diantara sunnah haji, adalah... .

- A. Berwudhu, membaca takbir, berjima'

- B. Mandi ketika hendak ihram, membaca Talbiyah, sholat sunnah thawaf
- C. Membaca Alquran,bersuci, mencabut tanaman
- D. Bersuci,menutup aurat, rofas

**Kunci jawaban B**

25. Dibawah ini yang termasuk amalan-amalan dalam ibadah haji, yaitu:
- A. ta'aruf dan tahalul
  - B. mandi dan berwudhu
  - C. makruhbelanja dan berlari
  - D. ihram dan wukuf

**Kunci jawaban D**

26. Didalam pelaksanaan ibadah haji ketika sudah berihram dan berniat haji maka ada larangan-larangan yang harus dipatuhi oleh jamaah haji. Larangan bagi jamaah haji *perempuan* adalah... .
- A. Menutup kepala
  - B. Menutup mata kaki
  - C. Membuka aurat (kelihatan rambutnya)
  - D. Memakai pakaian berjahit

**Kunci jawaban C**

27. Didalam pelaksanan ibadah haji ada istilah Dam. Pengertian/arti dari Dam menurut Bahasa adalah... .
- A. Denda
  - B. Imbalan
  - C. Sedekah
  - D. santunan

**Kunci jawaban A**

28. Ihram untuk umrah dari mikat yang telah ditentukan dan diselesaikan semua ibadah yang berkenaan dengan umrah. Kemudian melaksanakan ihram lagi untuk haji dari Makkah. Ini pelaksanaan haji yang melakukan umrah baru melakukan haji dan harus membayar Dam Nushu', pelaksanaan haji seperti ini disebut haji... .
- A. tamattu'
  - B. ifrod
  - C. qiron
  - D. plus-plus

**Kunci jawaban A**

29. Setelah semua ibadah yang berkenaan dengan haji selesai ,berulah mengerjakan ihram untuk umrah dari Makkah hingga semua selesai. Pelaksanaan haji seperti ini disebut haji... .
- A. tamattu'
  - B. ifrod
  - C. qiron
  - D. plus-plus

**Kunci jawaban B**

30. Mengerjakannya bersama-sama dengan urusan ibadah haji dan umrah. Tetapi wajib membayar dam nushu' (denda) dengan menyembelih seekor kambing, pelaksanaan haji seperti ini disebut haji...
- A. Tamattu'
  - B. Ifrod

- C. Qiron
- D. plus-plus

Kunci jawaban C

**Lampiran IV : Instrumen Uji Coba Tenaga Ahli****ANGKET UJI TENAGA AHLI MATERI/ISI****Identitas Penguji**

Nama lengkap : Umi Salamah, S.Pd., M.Pd.

Bidang keahlian : Dosen Pendidikan Agama Islam  
Di STAIMA Al-Hikam

Masa kerja : -

**Petunjuk**

Dalam angket ini diajukan sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yang ada di tangan Bapak/Ibu. Pernyataan itu digunakan untuk mengungkapkan pendapat atau penilaian Bapak/Ibu terhadap aspek-aspek tertentu dalam media pembelajaran tersebut. Pernyataan ini bersifat terbuka, berbentuk uraian pendapat dan penilaian Bapak/Ibu dan dapat dituliskan secara langsung pada lembar penilaian ini.

**Petunjuk Pengisian**

1. Berikan tanda centang (  $\checkmark$  ) pada kolom yang sudah disediakan, sebagai bentuk penilaian.
2. Pedoman penilaian
  - a. Nilai 4 menunjukkan layak/ tinggi
  - b. Nilai 3 menunjukkan cukup layak/ cukup
  - c. Nilai 2 menunjukkan kurang layak/ rendah
  - d. Nilai 1 menunjukkan sangat tidak layak/ sangat rendah
3. Untuk menyempurnakan bahan ini, mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan saran atau masukan terhadap media pembelajaran tersebut.

**INSTRUMEN UJI COBA TENAGA AHLI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA**

**MATA PELAJARAN FIQIH DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN**

**DAN HASIL BELAJAR SISWA**

**DI MIN 1 KOTA MALANG**

No	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
1	Sumber materi dapat diakses dengan mudah				
2	<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dalam pengoperasiannya)				
3	Tautan ( <i>link</i> ) web <i>e-learning</i> bekerja dengan baik				
4	Dokumentasi media cukup lengkap				
5	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				
6	Gambar/ilustrasi video sesuai dengan materi				
7	Penempatan judul, sub judul dan penempatan kontennya sangat tepat				
8	Efek warna dan penempatan warna pada media tepat				
9	Suara pada video/audio jelas dan mudah dipahami				
10	Sederhana dan menarik				
	Jumlah Skor				

**Komentar:** \_\_\_\_\_

---

## Lampiran IV : Hasil SPSS

### Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar						
Pre-Test Eksperimen (PBL)	,184	20	,074	,942	20	,266
Post-Test Eksperimen (PBL)	,110	20	,200(*)	,964	20	,632
Pre-Test Kontrol (Konvensional)	,170	20	,134	,955	20	,448
Post-Test Kontrol (Konvensional)	,118	20	,200(*)	,977	20	,894

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

a Lilliefors Significance Correction

### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	1,581	3	76	,201
	Based on Median	1,320	3	76	,274
	Based on Median and with adjusted df	1,320	3	66,753	,275
	Based on trimmed mean	1,621	3	76	,191

### Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)		Mean Difference
		Lower	Upper	Lower	Upper	Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	2,449	,126	-11,087	38	,000		-18,80
	Equal variances not assumed			-11,087	33,052	,000		-18,80



**Lampiran V : Dokumentasi Foto**





### Curriculum Vitae



Nama : Mariya Ulfa  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tanggal Lahir : Semarang, 19-01-1992  
Alamat : Perum Citra Omah Ndeso blok C7,  
Ds. Kalisari, Kel. Wonokoyo, Kec.  
Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur  
Email : mariya.ulfa1992@gmail.com  
Contact Person : 0857-8897-8688

#### Pengalaman Pendidikan Formal :

1. MI Al-Islam Gunung Pati, selesai tahun 2003
2. MTs Miftakhul Khoirot, selesai tahun 2006
3. SMK Informatika NU, selesai tahun 2009
4. S1 Teknik Informatika UNSIQ Wonosobo, selesai tahun 2013
5. S2 Pendidikan Agama Islam UIN MALIKI Malang, selesai tahun 2021