



YAYASAN NURUL JADID PAITON

**LEMBAGA PENERBITAN, PENELITIAN, &
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NURUL JADID
PROBOLINGGO JAWA TIMUR**

PP. Nurul Jadid
Karanganyar Paiton
Probolinggo 67291
☎ 0888-3077-077
e: lp3m@unuja.ac.id
w: <https://lp3m.unuja.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : NJ-T06/0148/A.03/LP3M/07.2023

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Nurul Jadid Probolinggo menerangkan bahwa artikel/karya tulis dengan identitas berikut ini:

No. Pemeriksaan : 2137395350
Judul : Pengembangan E-Modul dengan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran PAI
Penulis : Dr. Nur Aisyah, M.Pd
Identitas Terbitan : MANAZHIM Volume 3 Nomor 2 Tahun 2021, ISSN :2656-0216

Telah selesai dilakukan *similarity check* dengan menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada tanggal 23 Juli 2023 dengan hasil sebagai berikut:

Tingkat kesamaan diseluruh artikel (**Similarity Index**) adalah **15%** dengan publikasi yang telah diterbitkan oleh penulis MANAZHIM Volume 3 Nomor 2 Tahun 2021, ISSN :2656-0216

(<https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazhim/article/view/1397>)

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 23 Juli 2023

Kepala LP3M,



ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.
NIDN. 2123098702

Pengembangan E Modul Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI

by Nur Aisyah

Submission date: 26-Jul-2023 08:41PM (UTC-0700)

Submission ID: 2137395350

File name: 1397-Article_Text-3267-1-10-20210818.pdf (247.63K)

Word count: 3695

Character count: 23319

Pengembangan E Modul Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI

Nur Aisyah¹, Santi Laili Safitri², Fatimatus Zahra³, Dwi Irma Santoso⁴
Universitas Nurul Jadid
nuraisyah@unuja.ac.id , santisafitri646@gmail.com

Abstract

Learning during the current pandemic requires innovation so that students do not miss the material. One thing that teachers can do is develop e-modules. The purpose of the e-module is so that students can continue to study independently according to their respective needs and abilities. Research method using the Borg and Gall model with 8 systematic steps. The results of the study show that the e-module can be used properly according to expert validation and students input.

Keywords: E-module, Problem Based Learning

Abstrak : Pembelajaran pada masa pandemi saat ini memerlukan inovasi agar siswa tidak ketinggalan mengikuti materi. Salah satu yang bisa dilakukan guru adalah mengembangkan e-modul. E-modul dibuat dengan harapan siswa dapat tumbuh mandiri di tengah pandemi Covid-19 yang mengharuskan pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh seperti saat ini. Tentunya, pembelajaran yang dilakukan secara mandiri oleh siswa harus disesuaikan dengan kecerdasan dan kemampuan setiap siswa. Penelitian ini mengembangkan e-modul berbasis Problem Based Learning Mata Pelajaran PAI guna dapat dimanfaatkan oleh siswa SMA. Adapun metode penelitian menggunakan model Borg dan Gall dengan 8 langkah sistematis. Hasil penelitian menunjukkan e-modul bisa digunakan dengan baik sesuai validasi ahli dan masukan siswa..

Kata Kunci: E-modul, Problem Based Learning

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informatika yang semakin canggih telah menjangkau segala bidang, tak terkecuali bidang pendidikan. Dunia pendidikan telah memanfaatkan kemajuan TIK khususnya internet dalam aktivitas pembelajaran secara optimal^{1, 2} mengatakan bahwa dunia pendidikan perlu memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran untuk mengikuti perkembangan zaman.

¹ & Simamora Siddiq, Sudarma, "Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.," *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 49–63.

² Effendi, D., & Wahidy (2019)

Generasi saat ini yang dikenal dengan generasi Z sangat familiar dengan penggunaan teknologi. Hal tersebut tentu mendukung dan menguntungkan bagi pelaksanaan pembelajaran online, utamanya di era pandemi seperti saat ini. Adanya wabah covid 19, memaksa semua pihak terkait untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh, yang sebelumnya belum pernah dilakukan secara serentak³. Kebijakan ini tentu memiliki tantangan tersendiri baik bagi guru, siswa, maupun orangtua. Pembelajaran jarak jauh menjadi alternatif agar proses pembelajaran tetap berlangsung meski tanpa tatap muka^{4, 5, 6}.

Kegiatan belajar dari rumah (BDR) menuntut perkembangan inovasi, salah satunya bahan ajar. Bahan ajar yang dapat digunakan dan disesuaikan dengan pembelajaran daring adalah modul elektronik (e-modul). E-modul sebenarnya bukanlah hal yang baru. Beberapa penelitian dan pengembangan terdahulu telah banyak dilakukan.⁷ mengatakan bahwa melalui e-modul, siswa dapat belajar secara mandiri dan dapat mengevaluasi diri sendiri, tetapi permasalahannya terbatas pada teks.

Menurut⁸, rancangan modul elektronik atau e-modul yang sistematis membuat siswa menjadi lebih mandiri dan aktif meski tidak dibimbing langsung oleh guru. Dengan begitu, siswa dapat belajar secara mandiri karena komponen modul yang memang didesain agar siswa dapat lebih terarah untuk belajar sendiri^{9, 10, 11}.

³ W. Sun, L., Tang, Y., & Zuo, "Coronavirus Pushes Education Online.," *Nature Materials* 19, no. 6 (2020): 687.

⁴ D. Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Di SD Islam An-Nuriyah.," in *In Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM (1) (Vol. 1, No. 1)*, vol. 1, 2020.

⁵ E. Setiawan, R., & Komalasari, "Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi Di Tengah Pandemi Covid-19.," *EDUSOCIUS: Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan Dan Sosiologi*, 4(1), 1-13. 4, no. 1 (2020): 1-13.

⁶ C. Aisyah, N., & Chotimah, "Dinamika Pembelajaran Jaring Melalui Belajar Dari Rumah (BDR) Pada PAUD Miftahul Ulum Saat Pandemi Covid 19.," *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 8, no. 1 (2021): 71-84.

⁷ Suhartini, N., Sumbawati, M. S., & Sitompul, (2019)

⁸ Larasati, dkk (2020)

⁹ R. Indra, M. R. I., & Saleh, "Pengembangan E Modul Praktik Batu Beton Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan UNJ.," *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil Sipil* 10, no. 1 (2021): 41-46.

¹⁰ I. Sidik, F. D. M., & Kartika, "Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan Problem Based Learning Untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas XI Materi Gejala Gelombang.," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 2 (2020): 185-201.

¹¹ Y. Latifah, "Pengembangan E-Modul Berbasis Creative Problem Solving (CPS) Pada Materi Momentum Impuls Dan Getaran Harmonis Kelas X SMA/MA.," 2020, 2020.

Pemilihan media dan bahan ajar berbasis teknologi digunakan untuk alternatif menyampaikan materi pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi yang akan disampaikan, strategi pembelajaran, dan target yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut. Semakin canggihnya perkembangan teknologi menyebabkan munculnya inovasi yang digunakan di proses pembelajaran, salah satunya pemanfaatan audio, video, dan animasi pada modul pelajaran yang dikenal dengan e modul interaktif. E modul interaktif mengadopsi dari komponen komponen yang ada pada modul yang biasanya dicetak.

Dalam hal ini, pengembangan modul elektronik atau *e-modul* materi “larangan pergaulan bebas dan zina” menggunakan pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*). *Problem Based Learning* atau *Problem Based Learning* atau *PBL*, adalah sebuah model pembelajaran di mana siswa dilibatkan untuk dapat mengatasi sebuah problematika nyata dengan tahapan metode ilmiah. Hal tersebut membuat siswa dapat memperoleh teori pengetahuan baru sekaligus bagaimana cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari^{12, 13, 14}.

Manfaat menggunakan model pembelajaran *PBL*¹⁵ diantaranya meningkatkan kecakapan pemecahan masalah, lebih mudah mengingat, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan yang sesuai dengan kondisi nyata dan lingkungan sekitar, mendorong kemampuan berpikir, membangun kemampuan koordinasi dan jiwa pemimpin, kecakapan belajar, dan motivasi. Masalah yang menjadi contoh kajian untuk dipahami dan dipecahkan dapat dikerjakan oleh siswa secara mandiri maupun melalui diskusi *online* sehingga dapat memberi pengalaman-pengalaman belajar yang beragam pada

³⁰ . Astari, F. A., Suroso, S., & Yustinus, “Efektifitas Penggunaan Model Discovery Learning Dan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD,” *Jurnal Basic Edu* 2, no. 1 (2018): 1–10.

¹³ G. W. Devi, P. S., & Bayu, “Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual,” *Mimbar Pgsd Undiksha*, 8(2), 238-252. 8, no. 2 (2020): 238–52.

¹⁴ E. Pandiangan, L. W. H., & Surya, “Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Swasta Santa Maria Medan,” *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2020).

¹⁵ E. Santoso, “Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik,” *Jurnal Theorems* 3, no. 1 (2018): 70–80, <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76887-8%0A45> <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-93594-2%0A25> <http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-409517-5.00007-3%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jff.2015.06.018%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41559-019-0877-3%0Aht>.

siswa. Misalnya, siswa dapat melakukan interaksi dalam kelompok di samping mendapat pengalaman belajar yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Interaksi yang dimaksud berkaitan dengan penyusunan hipotesis, percobaan, penyelidikan, pengumpulan data, penginterpretasian data, membuat kesimpulan, dan pembuatan laporan. Itu berarti, model pembelajaran berbasis masalah dapat memberi banyak pengalaman belajar yang nyata bagi siswa. Maksudnya, penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat memicu peningkatan pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari sebab mereka diajarkan untuk mampu mengaplikasikannya dalam sebuah problematika yang relevan^{16, 17, 18}.

Sudah empat belas abad berlalu sejak Rasulullah *Shallallahu 'alaibi wasallam* wafat. Sejak itu pula, perlahan nilai-nilai ajaran Islam mulai pudar. Terlebih lagi di era globalisasi saat ini, para pemuda Islam mulai banyak terpengaruh oleh budaya-budaya Barat yang bertentangan dengan syariat Islam. Salah satu nilai ajaran Islam yang mulai pudar ialah batasan pergaulan antara laki-laki dan perempuan.

Islam mengajarkan umatnya untuk senantiasa menjaga pandangan sebagaimana yang terdapat dalam ayat berikut ini.

قُلْ لِلْمُؤْمِنِينَ يَغُضُّوْا مِنْ أَبْصَارِهِمْ وَيَحْفَظُوْا فُرُوْجَهُمْ ذٰلِكَ اَزْكٰى لَهُمْ ۗ اِنَّ اللّٰهَ خَبِيْرٌۢ بِمَا يَصْنَعُوْنَ

Katakanlah kepada orang laki-laki yang beriman: "Hendaklah mereka menahan pandangannya, dan memelihara kemaluannya; yang demikian itu adalah lebih suci bagi mereka, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang mereka perbuat". (QS. An Nur ayat 30). Apabila perihalan pandangan saja sudah diatur sedemikian rupa oleh Islam, tentu pergaulan antarlawan jenis juga diatur dengan begitu rapi guna agar manusia tidak tergelincir dalam kemaksiatan.

¹⁶ W. Nurhayati, N., Angraeni, L., & Wahyudi, "Pengaruh Model Problem Based Learning. Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi,," *EDUSAINS* 11, no. 1 (2019): 12–20.

¹⁷ N. Puspitasari, N., & Hardjono, "Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematikasiswa SD Kelas 4 Melalui Model Problem Based Learning,," *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2019): 2019.

¹⁸ H. Sriwahyuni, E., Wiryokusumo, I., & Karyono, "Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar,," *Journal of Education Technology*, 4, no. 1 (2020): 80–87.

Sayangnya, arus globalisasi yang begitu deras membuat para pemuda Islam mulai meniru gaya hidup orang Barat yang terbiasa dengan pergaulan bebas. Tidak ada batasan antara laki-laki dan perempuan bukan mahram. Bahkan, pakaian yang digunakan pun tidak menutup aurat mereka dengan sempurna, terutama pakaian para perempuan non-muslimnya. Padahal, batasan aurat laki-laki dalam Islam adalah mulai pusar hingga lutut, sementara aurat untuk perempuan adalah seluruh tubuh kecuali tangan dan wajah.

Pergaulan bebas yang terjadi saat ini berdampak sangat besar pada remaja dan kalangan anak-anak. Semisal dalam berpacaran mereka menganggap hal itu biasa, sehingga memancing pada perilaku perzinaan. Ketika seseorang mulai beranjak dewasa mereka akan sering berinteraksi dengan lingkungan masyarakat. Dalam memilih pergaulan lingkungan masyarakat sangat penting bagi perilaku seseorang, internet salah satu sebab maraknya terjadi perzinaan.

Dalam kasus ini, lembaga pendidikan memiliki peran besar untuk dapat membimbing dan membina akhlak para pemuda Islam agar terhindar dari pergaulan bebas dan zina. Adapun salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah mengembangkan materi dengan tema “menjaga kehormatan diri dengan menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina”. Meski demikian, pengembangan materi terkait saja masih belum cukup. Di tengah pandemi Covid-19 yang masih merebak di Indonesia, perlu adanya inovasi baru dalam menyampaikan materi tersebut mengingat pembelajaran masih dilakukan secara jarak jauh.

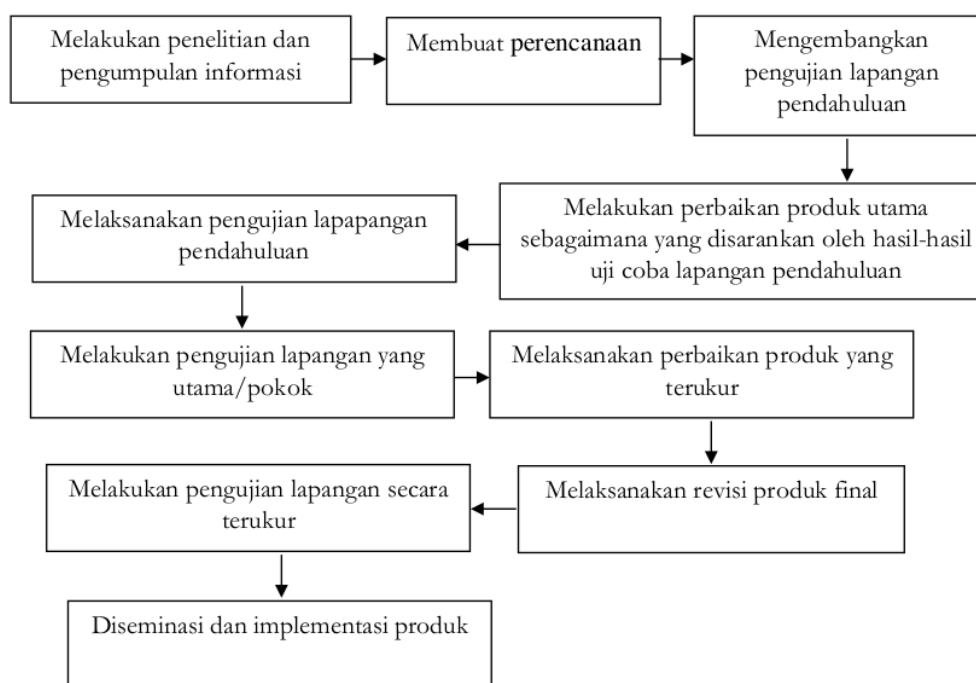
METODE PENELITIAN

Adapun pembuatan modul elektronik atau *e-modul* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan materi “larangan pergaulan bebas dan zina” menerapkan model penelitian pengembangan produk Borg dan Gall. Menurut Sukmadinata dalam Wynarti, Borg dan Gall mengembangkan 10 tahap penelitian pengembangan (*Research and Development*)¹⁹ yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3)

¹⁹ Indah Agustina Wynarti, “Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Ritel Kelas XI Pemasaran Di SMK Negeri 2 Buduran,” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga* 6, no. 3 (2018): 63–70.

pengembangan draf produk, 4) uji coba lapangan awal (terbatas), 5) revisi hasil uji lapangan terbatas, 6) uji lapangan (lebih luas), 7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, 9) penyempurnaan produk akhir, dan 10) diseminasi dan implementasi.²⁰

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan (*Research and Development*) Borg dan Gall. Dalam model ini, Borg dan Gall menetapkan 10 langkah penelitian pengembangan sebagaimana berikut²¹



Walau demikian, 10 langkah tersebut disederhanakan menjadi 8 langkah yang penulis gunakan karena keterbatasan dalam pelaksanaan uji coba dalam skala besar. 8 langkah tersebut yakni:

1) penelitian dan pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh informasi dan data terkait muatan materi, pemilihan materi yang disesuaikan dengan kompetensi

²¹ Muji, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dan Keterampilan Membaca Model Pembelajaran Kontekstual," *Pancaran* 3, no. 4 (2014): 1–14, <https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/saglikli-beslenme-hareketli-hayat-db/Yayinlar/kitaplar/diger-kitaplar/TBSA-Beslenme-Yayini.pdf>.

dasar dan indikator ketercapaian. 2) perencanaan, merupakan kegiatan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti untuk menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. 3) pengembangan format produk awal, merupakan langkah peneliti untuk mengembangkan e-book mencakup alat, bahan, dan kelengkapan lainnya. 4) validasi ahli, adalah langkah yang dilakukan setelah peneliti mengembangkan e-book. Tahapan ini, produk divalidasi oleh ahli yang kompeten di bidangnya sebelum diujicoba baik dari segi media ataupun isi materinya. Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kesiapan e-book sebelum diujicobakan untuk selanjutnya dilakukan perbaikan dari kekurangan yang diberikan tim ahli. 5) revisi produk I, dilakukan setelah ada catatan dari tim ahli terkait e-book yang dibuat. Tahapan ini meminimalisir kekurangan baik dari isi materi maupun tampilan e-book yang dikembangkan. 6) uji coba lapangan, dilakukan dengan melibatkan siswi kelas X SAMA Nurul Jadid. Setelah mengujicoba media, peneliti memberikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap e-book yang dikembangkan. Selain itu, peneliti juga mengobservasi siswa selama menggunakan e-book. 7) revisi produk II, dimaksudkan untuk memperbaiki kembali sesuai angket dan hasil observasi yang dilakukan. Tujuannya adalah agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik. 8) desiminasi dan implementasi, setelah dinyatakan baik dan direvisi sesuai catatan, produk bisa digunakan untuk proses pembelajaran di kelas X tingkat SMA.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang telah divalidasi sebelumnya oleh 3 tenaga ahli yaitu ahli media, ahli isi dan teman sejawat. selanjutnya angket diberikan kepada siswa dengan skala perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Instrumen yang digunakan meliputi aspek penggunaan bahasa, kegunaan, pokok bahasan, dan tampilan *layout*. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan statistika deskriptif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sesuai metode pengembangan produk Borg dan Gall, modul elektronik atau *e-modul* berbasis *Problem Based Learning* materi “Larangan Pergaulan Bebas dan Zina” menghasilkan bahan ajar yang efektif. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada siswi kelas X Unggulan SMA Nurul Jadid, *e-modul* dapat meningkatkan semangat belajar

mereka. Melalui pengembangan *e-modul* ini, siswi dapat belajar secara mandiri karena komponen modul yang memang didesain agar siswa dapat lebih terarah untuk belajar lebih mandiri.²²

Adapun komponen *e-modul* berbasis *Problem Based Learning* materi “Larangan Pergaulan Bebas dan Zina” terdiri dari:

1. Pendahuluan. Bagian ini menguraikan petunjuk penggunaan modul, Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran.
2. Isi. Bagian ini menguraikan materi yang terdiri dari konsep pergaulan bebas dan zina, ciri-ciri, faktor penyebab, macam-macam zina dan dampaknya, hukuman bagi setiap macam pelaku zina, cara menjauhi pergaulan bebas dan zina, serta kisah inspiratif.
3. Lembar Kerja Siswa. Bagian ini berisi tugas-tugas berbasis *Problem Based Learning* seperti pemecahan masalah mengenai kasus pergaulan bebas yang ada di sekitar siswa.
4. Evaluasi. Bagian ini berisi latihan-latihan soal yang disertai kunci jawaban untuk mengukur tingkat ketuntasan siswa.

E-modul berbasis *Problem Based Learning* materi “Larangan Pergaulan Bebas dan Zina” yang dikembangkan untuk siswi kelas X Unggulan SMA Nurul Jadid dibuat menggunakan aplikasi Sigil ePub. *Electronic Publication* (ePub) termasuk sebuah format buku digital hasil kesepakatan Internasional Digital Publishing Forum (idpf) pada Oktober 2011.

Kelebihan aplikasi Sigil ePub ialah berbentuk format yang tidak mengacu kepada salah satu pengembang tertentu. Jadi, file Pub dapat dibaca di berbagai perangkat misalnya komputer (AZARDI), Calibre, plugin firefox, plugin geoogle chrome, android (FBReader, Idealreader), ios (ireader), Kobo eReader, black berry playbook, barnes and, Noble Nook, sony Reader, dan berbagai perangkat lainnya. Selain itu, format file ePub memiliki fitur yang mampu menyesuaikan tampilan teks sehingga dapat mengikuti ukuran layar kecil sekalipun, tergantung perangkat yang digunakan.

Sementara agar tampilan modul elektronik semakin menarik, format ePub memungkinkan untuk pembuat menyertakan fitur audio maupun vidio serta animasi

²² Anggia Dwi Larasati, dkk, *Pengembangan E-Modul Terintegrasi Nilai-Nilai Islam Pada Materi Sistem Respirasi*, Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi, Vol. 4, No. 1. 2020, hal. 1-9.

ke dalam modul. Dengan demikian, siswi tidak merasa bosan ketika membaca modul “Larangan Pergaulan Bebas dan Zina”. Hal tersebut penting mengingat modul elektronik atau *e-modul* digunakan untuk pembelajaran jarak jauh yang menuntut siswi untuk belajar secara mandiri.

Adapun beberapa manfaat dari penggunaan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* pada modul ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based-Learning) akan terjadi pembelajaran bermakna. Siswa yang belajar memecahkan suatu masalah akan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya. Maksudnya, siswa memahami konteks dari sebuah konsep sebab siswa dihadapkan langsung dengan sebuah problematika yang menerapkan suatu konsep materi.
2. Dalam situasi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based-Learning), siswa mendapatkan pengetahuan sekaligus keterampilan secara bersamaan. Artinya, apa yang dipahami oleh siswa pada sebuah kondisi nyata tidak hanya berupa teori, melainkan juga sebuah pemahaman bagaimana cara menerapkan teori tersebut dalam kehidupan sehari-hari.
3. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based-Learning) dapat melatih kekritisan siswa dalam berpikir, memunculkan jiwa kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah, memberi motivasi belajar dari dalam diri siswa, serta melatih jiwa interaksi sosial ketika belajar bersama teman (secara berkelompok).
4. pemecahan masalah merupakan teknik yang bagus untuk memahami isi pembelajaran.
5. merangsang kemampuan peserta didik untuk menemukan pengetahuan baru bagi mereka
6. meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
7. Dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berfikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa dan menjadi pembelajar yang mandiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan *e-modul* berbasis *Problem Based Learning* materi “Larangan Pergaulan Bebas dan Zina”, ditemukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum menggunakan *e-modul* dan sesudah menggunakan *e-modul*. Setelah menggunakan *e-modul* siswi merasa lebih semangat ketika belajar di rumah. Selain itu, tidak terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara metode PBL dan metode pembelajaran konvensional dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Dengan tidak adanya pengaruh interaksi, dapat dikatakan bahwa metode PBL dapat memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional ditinjau dari siswa yang memiliki motivasi tinggi maupun rendah.²³

Lebih jauh lagi, pengembangan modul elektronik ini dapat mempermudah guru maupun siswi ketika melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Dengan adanya *e-modul*, materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami, diingat, serta diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari sebab menggunakan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., & Chotimah, C. “Dinamika Pembelajaran Daring Melalui Belajar Dari Rumah (BDR) Pada PAUD Miftahul Ulum Saat Pandemi Covid 19.” *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 8, no. 1 (2021): 71–84.
- Astari, F. A., Suroso, S., & Yustinus, Y. “Efektifitas Penggunaan Model Discovery Learning Dan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 3 SD.” *Jurnal Basic Edu* 2, no. 1 (2018): 1–10.
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. “Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual.” *Mimbar Pgsd Undiksha*, 8(2), 238-252. 8, no. 2 (2020): 238–52.
- Effendi, D., & Wahidy, A. “Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21.” In *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, 2019. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977/2799>.
- Indah Agustina Wynarti. “Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis Jenis Bisnis Ritel Kelas XI Pemasaran Di SMK Negeri

²³ Becti Wulandari, *Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK*, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 3, No. 2, 2013, hal. 178-191.

- 2 Buduran.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga* 6, no. 3 (2018): 63–70.
- Indra, M. R. I., & Saleh, R. “Pengembangan E Modul Praktik Batu Beton Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan UNJ.” *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil Sipil* 10, no. 1 (2021): 41–46.
- Larasati, A. D., Lepiyanto, A., Sutanto, A., & Asih, T. “Pengembangan E-Modul Terintegrasi NilaiNilai Islam Pada Materi Sistem Respirasi.” *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*. 4, no. 1 (2020): 1–9.
- Latifah, Y. “Pengembangan E-Modul Berbasis Creative Problem Solving (CPS) Pada Materi Momentum Impuls Dan Getaran Harmonis Kelas X SMA/MA,,” 2020, 2020.
- Muji. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Keterampilan Membaca Model Pembelajaran Kontekstual,,” *Pancaran* 3, no. 4 (2014): 1–14. <https://hsgm.saglik.gov.tr/depo/birimler/saglikli-beslenme-hareketli-hayat-db/Yayinlar/kitaplar/diger-kitaplar/TBSA-Beslenme-Yayini.pdf>.
- Nurhayati, N., Angraeni, L., & Wahyudi, W. “Pengaruh Model Problem Based Learning, Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi.” *EDUSAINS* 11, no. 1 (2019): 12–20.
- Pandiangan, L. W. H., & Surya, E. “Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP Swasta Santa Maria Medan.” *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2020).
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Di SD Islam An-Nuriyah.” In *In Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ (Vol. 1, No. 1)*, Vol. 1, 2020.
- Puspitasari, N., & Hardjono, N. “Peningkatan Proses Dan Hasil Belajar Matematikasiswa SD Kelas 4 Melalui Model Problem Based Learning.” *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2019): 2019.
- Santoso, E. “Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik.” *Jurnal Theorems* 3, no. 1 (2018): 70–80. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-76887-8%0Ahttp://link.springer.com/10.1007/978-3-319-93594-2%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-409517-5.00007-3%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jff.2015.06.018%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41559-019-0877-3%0Aht>.
- Setiawan, R., & Komalasari, E. “Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi Di Tengah Pandemi Covid-19.” *EDUSOCIUS; Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan Dan Sosiologi*, 4(1), 1-13. 4, no. 1 (2020): 1–13.
- Siddiq, Sudarma, & Simamora. “Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 2 (2020): 49–63.
- Sidik, F. D. M., & Kartika, I. “Pengembangan E-Modul Dengan Pendekatan Problem Based Learning Untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas XI Materi Gejala

- Gelombang.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 2 (2020): 185–201.
- Sriwahyuni, E., Wiryokusumo, I., & Karyono, H. “Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar.” *Journal of Education Technology*, 4, no. 1 (2020): 80–87.
- Suhartini, N., Sumbawati, M. S., & Sitompul, N. C. “Pengembangan Modul Pembelajaran IPS Berorientasi Student Center Learning Dalam Blended Learning Kelas VII SMP Negeri 4 Surabaya.” *Jurnal Education and Development* 7, no. 3 (2019): 304.
- Sun, L., Tang, Y., & Zuo, W. “Coronavirus Pushes Education Online.” *Nature Materials* 19, no. 6 (2020): 687.

Pengembangan E Modul Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	1%
2	files1.simpkb.id Internet Source	1%
3	Hulya Yilmaz Onal, Banu Bayram, Aysun Yuksel. "Factors associated with the weight change trend in the first year of the COVID-19 pandemic: the case of Turkey", Nutrition Research and Practice, 2021 Publication	<1%
4	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	<1%
5	ejurnal.pps.ung.ac.id Internet Source	<1%
6	Submitted to IAIN Pontianak Student Paper	<1%
7	Isra Syahputri, Febrina Dafit. "Pengembangan E-Modul Membaca Siswa Kelas 3 SDN 029	<1%

Pekanbaru", QALAMUNA: Jurnal Pendidikan,
Sosial, dan Agama, 2021

Publication

8	jurnal.peneliti.net Internet Source	<1 %
9	publikasi.stkippgri-bkl.ac.id Internet Source	<1 %
10	staffnew.uny.ac.id Internet Source	<1 %
11	www.paismk.com Internet Source	<1 %
12	Mitha Frilia, Hapizah, Ely Susanti, Scristia Scristia. "Pengembangan Bahan Ajar Materi Prisma Berbasis Android untuk Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas VIII", Jurnal Gantang, 2020 Publication	<1 %
13	journal.ibrahimy.ac.id Internet Source	<1 %
14	jurnal.unma.ac.id Internet Source	<1 %
15	slejournal.springeropen.com Internet Source	<1 %
16	repository.binadarma.ac.id Internet Source	<1 %

17	Inda Puspita Sari, Juwati Juwati. "Pengembangan bahan ajar Cerita Rakyat di SD Xaverius Lubuklinggau", BAHASTRA, 2019 Publication	<1 %
18	acinn.uibk.ac.at Internet Source	<1 %
19	budiruhiaat.blogspot.com Internet Source	<1 %
20	republika.co.id Internet Source	<1 %
21	theeducationhub.org.nz Internet Source	<1 %
22	"Towards a Maqāṣid al-Sharīḥah Index of Socio-Economic Development", Springer Science and Business Media LLC, 2019 Publication	<1 %
23	M. Agung Setiawan. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DIPADU STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS X SMAN 6 KEDIRI PADA POKOK BAHASAN FUNGI", Florea : Jurnal Biologi dan Pembelajarannya, 2017 Publication	<1 %
24	Muh. Yunus, Amran Hapsan, Khadijah, Iwan Setiawan HR. "Pelatihan Penyusunan Naskah	<1 %

dan Pembuatan E-Modul bagi Guru SMAN 3 Takalar", Panrannuangku Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2021

Publication

-
- | | | |
|-------|--|------|
| 25 | Syafni Gustina Sari, Ambiyar Ambiyar, Ishak Aziz, Citra Leffega. "Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Pada Kelas I SDN 52 Parupuk Tabing (Studi Berdasarkan Asesmen)", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 | <1 % |
| <hr/> | | |
| 26 | academic-accelerator.com
Internet Source | <1 % |
| <hr/> | | |
| 27 | ajit-e.org
Internet Source | <1 % |
| <hr/> | | |
| 28 | apanamadotcom.wordpress.com
Internet Source | <1 % |
| <hr/> | | |
| 29 | ejournal.uin-malang.ac.id
Internet Source | <1 % |
| <hr/> | | |
| 30 | jurnalfai-uikabogor.org
Internet Source | <1 % |
| <hr/> | | |
| 31 | repository.uhn.ac.id
Internet Source | <1 % |
| <hr/> | | |
| 32 | www.tumblr.com
Internet Source | <1 % |
-

33	Lenny Gusti Anggraini, Asmin Asmin, Mulyono Mulyono. "Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2023 Publication	<1 %
34	Yudha Nata Saputra, Yuspita Sari Dewi Mendrofa. "Pengaruh Penggunaan Metode Ceramah dan Media Slide Presentasi terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa", Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen dan Musik Gereja, 2021 Publication	<1 %
35	ejournal.unib.ac.id Internet Source	<1 %
36	ejournal.unsrat.ac.id Internet Source	<1 %
37	journal.um.ac.id Internet Source	<1 %
38	jurnal.fkip.untad.ac.id Internet Source	<1 %
39	lib.unj.ac.id Internet Source	<1 %
40	rdeni79.wordpress.com Internet Source	<1 %

-
- 41 stt-tawangmangu.ac.id Internet Source <1 %
-
- 42 www.openarchives.org Internet Source <1 %
-
- 43 www.promagmulia.com Internet Source <1 %
-
- 44 www.ypk.or.id Internet Source <1 %
-
- 45 Gustavo Pereira Zago. "Novos polímeros de base natural para desaguamento de rejeitos de minério de ferro.", Universidade de Sao Paulo, Agencia USP de Gestao da Informacao Academica (AGUIA), 2022
Publication <1 %
-
- 46 Dian Trisna Wardani. "PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD (STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS) DAN JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA TAHUN AJARAN 2014/2015", EQUILIBRIUM : Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Pembelajarannya, 2015
Publication <1 %
-

Exclude bibliography On