

---

## PENGEMBANGAN MODUL MATERI JUJUR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DENGAN MOTODE BERMAIN PERAN

Oleh

Lelih Umiyati<sup>1</sup>, Supardi<sup>2</sup>, Eko Wahyu Wibowo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Email: <sup>1</sup>[lelihumiwati0704@gmail.com](mailto:lelihumiwati0704@gmail.com), <sup>2</sup>[supardi@uinbanten.ac.id](mailto:supardi@uinbanten.ac.id),

<sup>3</sup>[Eko.wibowo@uinbanten.ac.id](mailto:Eko.wibowo@uinbanten.ac.id)

---

### Article History:

Received: 02-05-2022

Revised: 12-05-2022

Accepted: 25-06-2022

### Keywords:

Pengembangan modul,  
bermain peran,  
pembelajaran PAI

**Abstract:** Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan Modul materi jujur pada mata pelajaran PAI dengan metode bermain peran kelas VIII di SMP Negeri 1 Rangkasbitung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul materi jujur pada mata pelajaran PAI dengan bermain peran agar tersusunnya desain, konsep isi materi modul, yang sesuai dengan peserta didik Sehingga dapat menumbuhkan persepsi, minat peserta didik yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran PAI. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, dengan model pengembangan Dick & Carey. Kelayakan produk dilakukan dengan beberapa tahap yaitu validasi produk dengan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, peneliti melakukan uji lapangan pada pengguna yaitu 30 siswa SMP Negeri 1 Rangkasbitung. Penelitian ini menghasilkan produk berupa Modul Berdasarkan hasil validasi produk diperoleh persentasi hasil penilaian ahli materi 94,5 %, ahli media 69,75 % dan ahli bahasa 90%. hasil dari uji lapangan diperoleh hasil 71,28 %, prestasi siswa diperoleh rata rata nilai 90. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa modul dengan metode bermain peran layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI pada peserta didik.

---

## PENDAHULUAN

Materi jujur merupakan sub bahasan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan dengan mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian dalam bidang kejujuran . Materi pelajaran jujur merupakan materi pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mempersiapkan peserta didik yang tidak hanya memiliki pengetahuan namun juga memiliki akhlak mulia. Oleh karena itu, materi jujur hendaknya tidak hanya berisi materi kognitif namun harus ada penerapannya yang akan memacu peserta didik untuk membiasakan akhlak mulia dalam kesehariannya. Seperti halnya mata pelajaran lain, proses pembelajaran pada materi pelajaran jujur tidak dapat di pisahkan dari pendidikan karakter sebagai materi ajar yang merupakan sumber pengetahuan dalam pembelajaran

Pendidikan karakter merupakan bagian dari kelangsungan pendidikan, yang merupakan bukti nyata akan keberhasilan suatu pembelajaran dan menjadikan pelaksanaan pendidikan semakin efektif.

Untuk meningkatkan pembelajaran yang efektif dan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa di perlukan metode dan media yang mendukung terhadap bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengidentifikasi di SMP Negeri 1 Rangkasbitung Kabupaten Lebak beberapa bahan ajar dan metode pembelajaran yang masih kurang sehingga berdampak kepada kurangnya motivasi dan minat belajar siswa karena masih belum menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran.

Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan karakter di kelas di butuhkan bahan ajar, metode serta kesatu paduan antara bahan ajar dengan proses pembelajaran. Peneliti mengidentifikasi ada bahan ajar berupa buku yang digunakan di SMP negeri 01 Rangaksbitung Kabupaten Lebak, di antaranya buku paket yang di miliki oleh siswa serta buku penunjang lainnya, yang bisa di baca di perpustakaan. Dari bahan ajar yang dimiliki tersebut peneliti menemukan adanya kekurangan dalam penerimaan materi bahan ajar karena peserta didik hanya di berikan materi secara umum saja tanpa menggunakan metode yang tepat dan masih belum memasukan pendidikan karakter tentang kejujuran ini dalam suatu proses yang menyeluruh dalam pembelajaran, dan tidak adanya contoh nyata dalam materi kejujuran ini, dalam analisis peneliti juga masih ada guru yang dalam pemberian bahan ajar tidak menggunakan metode yang sesuai dengan bahan ajar yang mengarah kepada kejujuran yakni menumbuhkan kejujuran sehingga pengetahuan kognitif yang di terima oleh pesera didik hanya sampai kepada di ketahui saja, belum sampai kepada cara bagaimana siswa melaksanakan dalam kehidupannya

Dalam sebuah jurnal hasil penelitian yang berjudul pengembangan bahan ajar dalam bentuk media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas x sman 9 cirebon pada pokok bahasan ekosistem yang ditulis oleh Resti Wayu Danaswari, Evi Roviati, Kartimi Kartimi. Uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikan menunjukkan  $0,000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media komik dan kelas yang tidak menggunakan media komik. Hasil respon siswa terhadap media komik menunjukkan kriterium 77% yang berkategori kuat.<sup>1</sup>

Berdasarkan masalah di atas tentang masih kurangnya modul pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran, kurangnya kebutuhan bahan ajar dalam penyampaianya dengan harapan karakter siswa harus di minimalisir. Di antaranya dengan pengembangan bahan ajar dan dengan metode yang tepat karena dengan metode yang tepat akan menghasilkan harapan yang sesuai serta siswa lebih cepat memahami dan contoh nyata dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan mengembangkan bahan ajar cetak berupa modul tentang kejujuran yang ada ini berupa bermain peran sehingga agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu dalam penelitian ini berjudul "Pengembangan Modul materi jujur pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan

<sup>1</sup> <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/sceducatia/article/view/477/0>, diakses tgl 19 Juli 2020

Metode bermain peran di kelas VIII SMP Negeri 01 Rangkasbitung

## METODE PENELITIAN

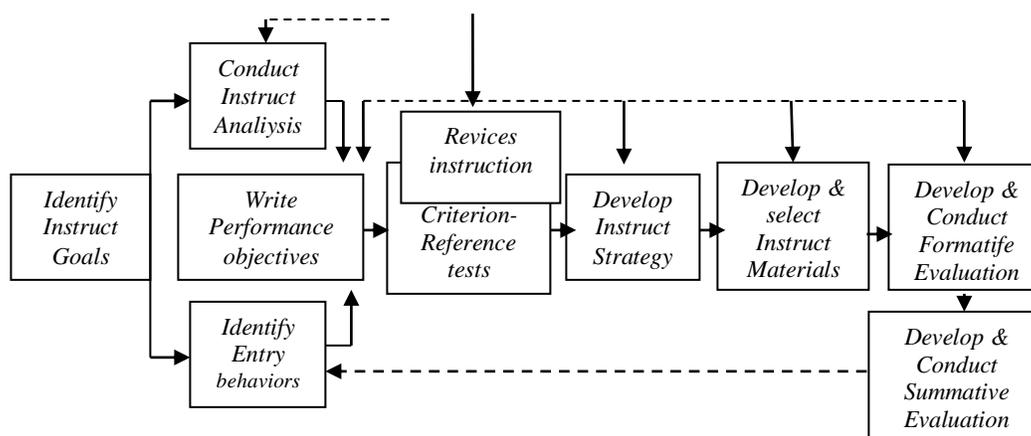
Dalam penelitian pengembangan modul ini merupakan penelitian Pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berupaya untuk menghadirkan sebuah produk baru berupa modul pembelajaran jujur dengan bermain peran. Tujuan penelitian ini ialah mengembangkan materi jujur pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Pendekatan yang digunakan pada penelitian pengembangan berasumsi bahwa materi Jujur dalam modul bermain peran yang dikembangkan oleh penulis akan memebawa dampak yang positif terhadap minat belajar siswa yang diasumsikan dengan angka-angka hasil angket dari responden tentang persepsi dan minat belajar siswa terhadap modul yang dikembangkan.

Objek penelitian Dalam penelitian ini yaitu siswa/I SMP 1 rangkasbitung kelas VIII yang berjumlah 11 kelas dengan total lebih dari 100 siswa. Pada tahap uji coba kelompok kecil, produk modul diujicobakan kepada 10 siswa dan jika mendapat respon yang positif, maka produk diujikan pada skala besar dengan jumlah siswa yang berada di kelas VIII pada tahun pelajaran 2020-2021.

Metode pengembangan modul atau *research and development* (R&D) yang akan digunakan dalam penelitian ini dengan materi Jujur pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu adalah model prosedural *Dick And Carey*. Model ini terdiri dari 10 langkah penelitian dalam *Reseach & Develovment*. Sebagaimana diuraikan di bawah ini. Sukmadinata (2012:167) mengungkapkan bahwa dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ada beberapa metode yang digunakan, yaitu: metode deskriptif, evaluasi, dan eksperimental. Dari pendapat yang diutarakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan pada dasarnya merupakan pengembangan kemudian menguji keefektifan produk tersebut dalam mencapai tujuan.

Pengembangan modul ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan semakin menumbuhkan karakter siswa yang baik serta hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 01 Rangkasbitung.

Berikut ini model pengembangan yang dikemukakan oleh Dick & Carey yang terdiri dari 10 langkah seperti penjelasan di bawah ini:



### A. Prosedur Analisis Data Penelitian

Data yang diperoleh pada setiap uji coba dianalisis untuk merevisi produk yang dikembangkan (modul pendidikan agama islam materi jujur), teknik analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Data kualitatif dianalisis dengan analisis isi, yaitu data yang berupa saran, persepsi, tanggapan dan saran perbaikan dikelompokkan. Dari hasil analisis data tersebut dijadikan sebagai acuan untuk melakukan revisi terhadap produk pengembangan modul kejujuran mata pelajaran pendidikan agama islam.
2. Data kuantitatif yang terkumpul melalui proses angket penilaian dianalisis dengan deskriptif presentase. Rumus perhitungan presentase dilakukan untuk mengetahui kualitas modul yang dihasilkan yang telah dinilai oleh para ahli maupun oleh peserta didik sebagai pengguna modul. Rumus perhitungan data sebagai berikut :

$$\text{Presentase Jawaban} = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

F = Frekuensi subjek uji coba yang memilih alternative jawaban

N= jumlah seluruh subjek uji coba

Hasil perhitungan prosentase tersebut dijadikan dasar untuk mengambil keputusan apakah modul PAI materi ajar kejujuran telah memiliki kelayakan dan keefektifan yang baik atau belum. Tingkat kelayakan dan keefektifan modul PAI materi ajar kejujuran ditampilkan dalam kriteria sebagai berikut:

**Table 1. Kategori kelayakan dan keefektifan**

No	Tingkat Keefektifan/Kelayakan	Kriteria penilaian
1	20% - 35 %	Sangat Kurang
2	36% - 51 %	Kurang
3	52% - 67 %	Cukup
4	68% - 83 %	Baik
5	20% - 35 %	Sangat Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dalam penelitian pengembangan modul Pendidikan Agama Islam (PAI) ini peneliti memuat tiga tahapan yang mengadaptasi dari Model *Dick dan Carey*. Dengan pertimbangan waktu dan dana yang ada, maka langkah-langkah proses pengembangan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi jujur dengan metode bermain peran ini disederhanakan dan dimodifikasi namun masih berlandaskan teori yang ada. Hal ini merujuk pada pemaparan Sukmadinata (2010:187) bahwa dalam penelitian program S2 atau penyusunan tesis, kegiatan penelitian pengembangan dapat dihentikan sampai didapatkan draft final tanpa pengujian hasil. Ini pula yang dijadikan dasar dalam pengembangan model *Dick dan Carey* meliputi tujuan instruksional yang diawali dengan analisis instruksional, analisis peserta didik dan konteks, merumuskan sasaran kinerja, pengembangan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih materi, dan mengembangkan serta melakukan evaluasi

---

formatif yang hanya membatasi pada evaluasi formatif.

Agar memudahkan dalam menentukan langkah kerja, model pengembangan tersebut penulis bagi dalam tiga tahapan, yang diadopsi dari Atwi Suparman. Secara umum model pengembangan instruksional (MPI) menurut Atwi Suparman terdiri dari tiga tahap yaitu tahap mengidentifikasi, tahap mengembangkan, dan tahap mengevaluasi dan merevisi (Suparman, 2012).

#### 1. Tahap Identifikasi

Untuk mengetahui tingkat kebutuhan terhadap bahan ajar yang dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi jujur, peneliti melakukan pretes kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 01 Rangkasbitung

Dari data hasil tes awal pengetahuan siswa tentang Materi jujur, diperoleh nilai total sebesar 780 dengan nilai rata-rata 37,142, nilai tertinggi dari 21 siswa yang mengikuti tes yaitu sebesar 60 dan nilai terendah sebesar 20. Berdasarkan data nilai yang diperoleh tersebut, peneliti merasa sangat perlu untuk meningkatkan pengetahuan siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi jujur dengan cara mengembangkan modul pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam kegiatan belajar di sekolah maupun di rumah.

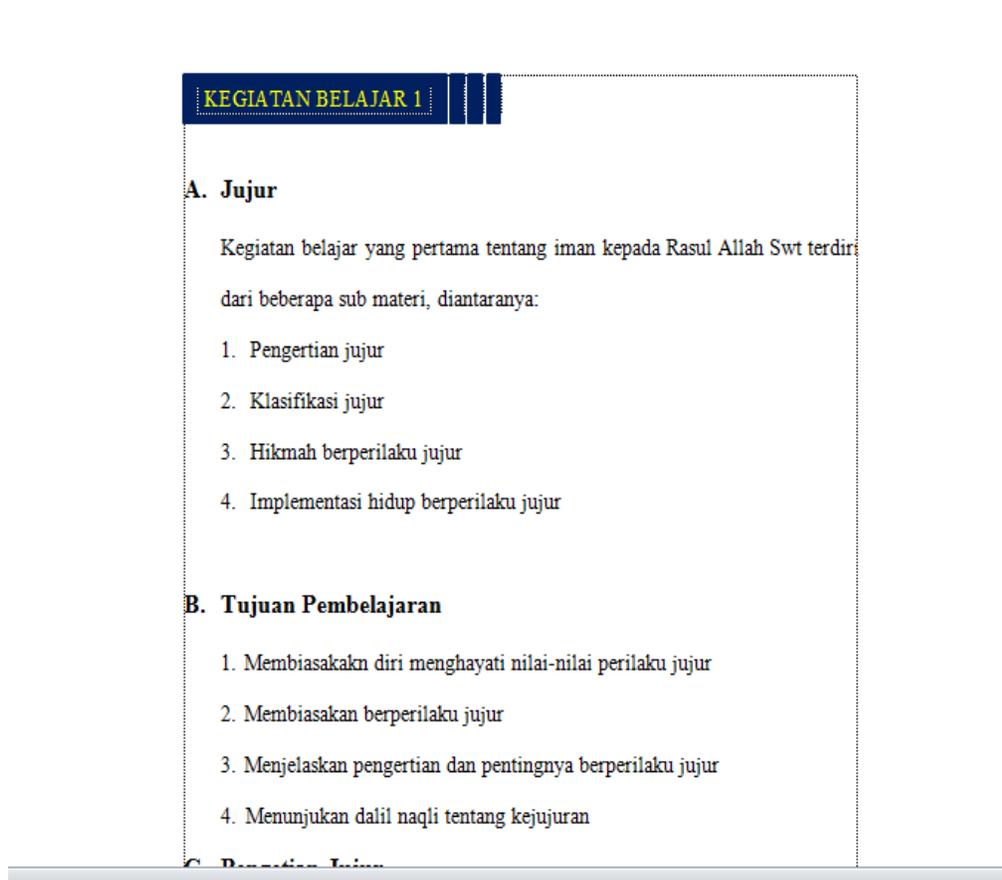
#### 2. Tahap Mengembangkan

Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator-indikator yang didapatkan dari RPP dan Silabus PAI materi jujur di SMP Negeri 01 Rangkasbitung, terdapat 4 materi yang akan dikembangkan dalam mempersiapkan modul pembelajaran PAI materi jujur dengan metode bermain peran ini mencakup:

##### a. Jujur

Pada materi tentang pengertian dan pentingnya jujur ada pada kegiatan belajar satu sampai kegiatan belajar 5 yang dirangkum dalam tampilan gambar modul seperti pada gambar 4.1 berikut

Menerangkan kegiatan pembelajaran tentang pengertian, klasifikasi, hikmah dan implementasi perilaku jujur

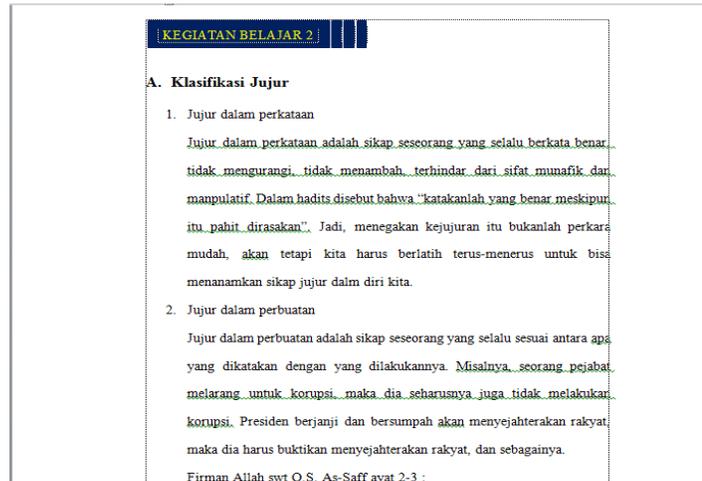


**Gambar 1. tampilan kegiatan belajar satu pada modul**

Pada tampilan modul berdasarkan validasi dari ahli materi yang memberikan saran bahwa “materi sebaiknya diambil dari buku referensi, ayat-ayat sebaiknya diambil dari sumber ahli”. Dari saran ahli materi tersebut, peneliti telah melakukan perbaikan pada aspek pengambilan referensi dan pengambilan ayat ayat sesuai dengan saran ahli materi. Catatan yang diberikan oleh ahli materi berkenaan dengan modul pembelajaran pendidikan agama islam materi jujur dengan bermain peran dinyatakan layak digunakan tanpa adanya reisi. Sehingga dari hasil penilaian ahli materi modul yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik dengan nilai mencapai 85.

b. Kegiatan belajar 2

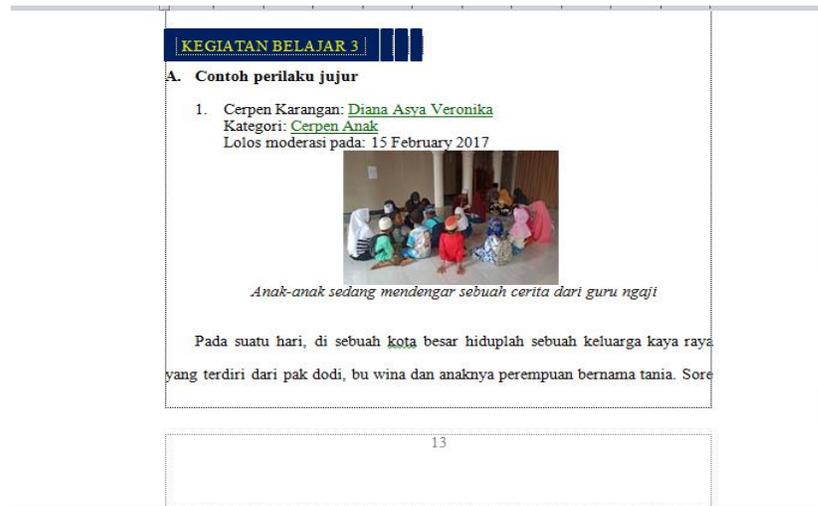
Dalam kegiatan pembelajaran 2 dalam modul ini di mana akan membahas atau menerangkan tentang klasifikasi jujur seperti terlihat dalam gambar 4.2 di bawah ini



Gambar 2 tampilan kegiatan belajar dua pada modul

c. Kegiatan belajar 3

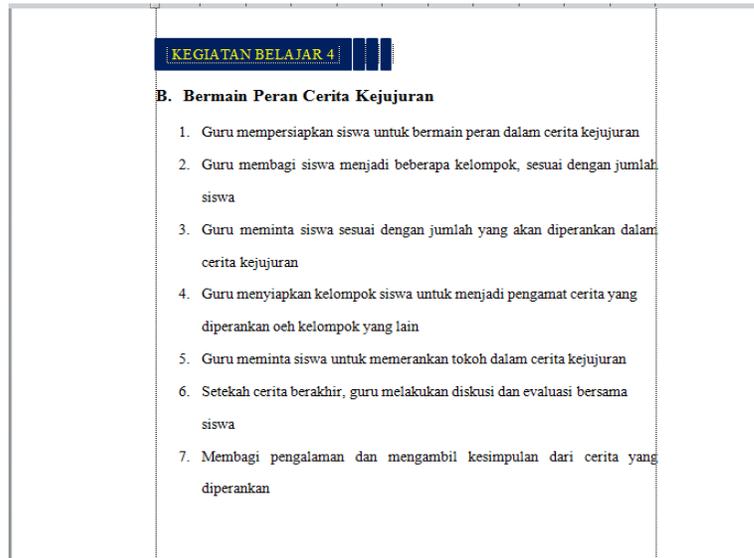
Dalam kegiatan pembelajaran 3 dalam modul ini di mana akan membahas atau menerangkan tentang contoh perilaku jujur seperti terlihat dalam gambar 4.3 di bawah ini :



Gambar 3 tampilan kegiatan belajar tiga

d. Kegiatan Belajar 4

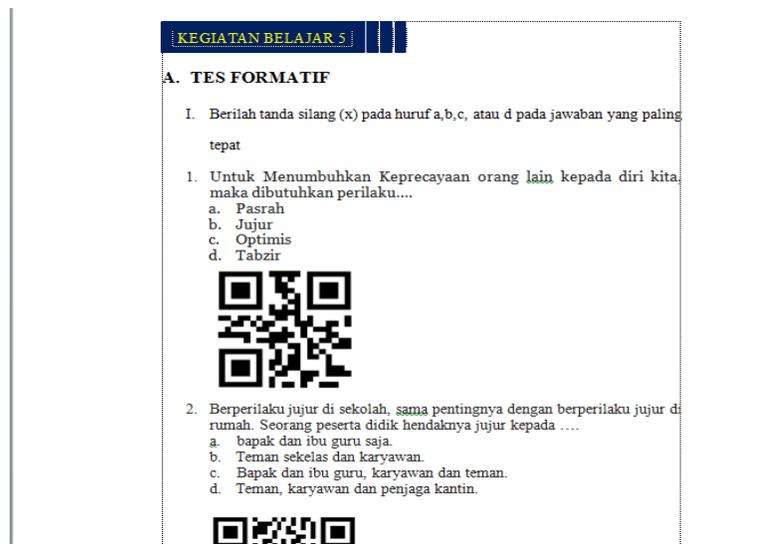
Dalam kegiatan pembelajaran 4 dalam modul ini di mana akan menerangkan tentang bermain peran cerita kejujuran seperti terlihat dalam gambar 4.4 di bawah ini :



**Gambar 4. tampilan kegiatan belajar empat**

e. Kegiatan Belajar 5

Dalam kegiatan pembelajaran 5 dalam modul ini di mana akan melakukan tes formatif materi tentang jujur seperti terlihat dalam gambar 4.5 di bawah ini :



**Gambar 5. tampilan kegiatan belajar 5**

## f. Tampilan cover modul



**Gambar 6. tampilan draf awal cover modul pada readium**

Draf cover modul yang ditampilkan merupakan draf hasil revisi sesuai saran dari dosen ahli media.

Hasil pengembangan modul yang dilakukan oleh peneliti, bahan ajar modul sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, modul pembelajaran materi jujur pada mata pelajaran pendidikan agama islam berbentuk cetak yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran materi jujur.

### 3. Tahap Evaluasi

#### 1. Uji Perorangan (one –two-one)

Produk yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya dilakukan uji perorangan kepada 5 orang siswa untuk mengetahui respon siswa mengenai produk yang dikembangkan. Dari hasil uji perorangan diperoleh respon siswa

Dari hasil uji one-two-one diperoleh nilai sebesar 420 dengan nilai rata-rata sebesar 67,2 . Dengan demikian dari hasil penilaian respon kelima siswa mengenai produk modul yang dikembangkan berkategori cukup dan dapat dilanjutkan kepada tahap uji kelompok kecil.

#### 2. Uji coba kelompok kecil

Setelah divalidasi, draft produk awal kemudian diaplikasikan dalam pembelajaran kelompok kecil yang selanjutnya peserta didik diminta untuk menanggapi modul pembelajaran pendidikan agama islam materi jujur dengan metode bermain peran

Data mengenai respon peserta didik yang menggunakan media ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket dengan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (sugiyono, 2010:107).

bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan dan keefektifan dengan presentase penilaian 75,84% kriteria baik dan dapat digunakan pada skala besar, adapun hasil angket dalam penilaian modul materi jujur

#### 3. Uji coba lapangan

Produk yang diujicobakan pada tahap uji lapangan yang diwakili oleh kelas VIII semester 2 yang berjumlah 30 peserta didik adalah produk pengembangan

modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Jujur dengan metode bermain peran. Adapun data kuantitatif dari hasil penilaian uji coba lapangan sebanyak 30 orang

Setelah dilakukan uji lapangan tentang apresiasi siswa diperoleh skor nilai yaitu sebesar 2672 ,dengan presentase penilaian 71,2 dengan kategori baik, beberapa saran dan masukan dari peserta didik yang menjadi responden berkenaan dengan perbaikan modul yang dikembangkan diterima dan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan modul ini.

#### 4. Minat Siswa Terhadap Modul yang dikembangkan

Untuk mengetahui minat siswa terhadap modul yang dikembangkan, peneliti melakukan uji minat dengan cara memberikan angket kepada siswa dengan beberapa kriteria penilaian terhadap modul.

Dari rekapilulasi nilai angket tentang minat siswa terhadap modul pembelajaran pendidikan agama islam materi jujur yang dikembangkan oleh peneliti, diperoleh nilai Persentase angket sebesar 93,5 %. Angka tersebut berada pada standar rentang nilai antara 93,5 berada pada kriteria nilai *Sangat Baik*.

Dengan demikian, minat siswa terhadap modul pembelajaran yang dikembangkan dapat disimpulkan Baik dan modul dapat digunakan unuk pembelajaran

#### 5. Validasi Ahli

Kisi-kisi angket yang akan diberikan kepada ahli media (*media expert judgement*) meliputi: desain sampul depan dan desain isi modul sedangkan oleh ahli materi (*content expert judgement*) meliputi: aspek umum, aspek pembelajaran kesesuaian dengan kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, ahli desain pembelajaran meliputi: komponen pembelajaran, tujuan pembelajaran, penyajian modul, strategi pembelajaran dan evaluasi serta ahli bahasa (*bahasa expert Judgment*) meliputi : aspek lugas, komunikatif, dialogis dan interkatif, kesesuaian dengan perkembangan siswa dan konsistensi dalam penggunaan istilah dan symbol

hasil penilaian keseluruhan indikator dari ahli materi menunjukkan skor rata-rata dari masing-masing aspek sebesar (94,5% termasuk pada kriteria sangat baik. Dari hasil validasi dan penilaian oleh ahli materi terhadap modul yang dikembangkan, modul layak digunakan sebagai bahan pembelajaran Pendiidkan Agama Islam materi jujur dengan bermain peran.

Nilai presentasi pada angka 69,75 % berada pada tingkat keefektipan dan kelayakan 68% - <84%. Ditinjau dari komponen desain sampul modul dengan skor nilai rata-rata 69,75%, sehingga dapat disimpulkan bahwa modul memiliki desain sampul yang sesuai dengan materi isi bahan ajar yang dikembangkan dengan kategori Baik dan layak digunakan dengan asanya catatan perbaikan dari dosen ahli media. Adapun saran dari dosen ahli media diantaranya : layout desain cover agar lebih serasi warna huruf dengan cover, juga tata letak judul , penulis agar diatur ulang, ukuran huruf judul dan sub judul agar dibedakan ukuran dan penulisannya, nuansa artistis dan estetik penulisan isi tulisan , setiap gambar perlu ada penjelasan, sistematika modul agarmenyesuaikan dengan pedoman penulisan modul. Dari beberapa catatan dari dosen ahli tersebut, peneliti telah melakukan perbaikan dan kemudian modul layak digunakan.

modul yang dikembangkan ditinjau dari lima aspek penilaian memperoleh skor total rata-rata 90% dengan kategori sangat baik, maka bahan ajar yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan sangat layak digunakan sebagai sumber pembelajaran, meskipun masih ada beberapa yang harus direvisi sesuai dengan saran dosen Ahli bahasa. Saran perbaikan dari ahli bahasa diantaranya : untuk kata asing bahasa arab yang diindonesiakan dicetak miring, setting gambar lebih memorial posisi disimpan di tengah, sebaiknya di setiap kegiatan belajar ada latihan. Dari saran dan arahan dosen ahli tersebut, peneliti telah melakukan perbaikan pada produk modul yang dikembangkan sehingga modul dapat digunakan untuk pembelajaran.

#### 6. Kelayakan Modul

Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini yaitu sebuah produk modul pembelajaran pendidikan agama islam materi jujur dengan metode bermain peran sebagai salah satu bahan ajar yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan meningkatkan prestasi belajar. Tujuan penelitian pengembangan modul ini sebagaimana disebutkan pada bagian pendahuluan adalah menghasilkan modul pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar pendidikan agama islam materi jujur dengan metode bermain peran yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam kondisi pembelajaran peserta didik di SMP Negeri 01 Rangkasbitung.

Adanya modul yang dikembangkan ini yang dapat dipelajari oleh peserta didik dimanapun baik di sekolah maupun di rumah akan mampu meningkatkan pengetahuan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi jujur dapat menambah bahan ajar yang digunakan para peserta didik di SMP Negeri 01 Rangkasbitung yang sebelumnya hanya menggunakan bahan ajar modul yang disediakan di sekolah.

Modul pembelajaran ini diharapkan juga dapat berfungsi sebagai bahan ajar yang siap dipelajari dimana saja melalui kerja kelompok dengan cara memainkan peran pada materi jujur yang memperagakan tentang perilaku jujur dalam perkataan maupun perbuatan. produk yang dikembangkan berupa modul yang dihasilkan sudah sesuai dengan harapan dan kelebihan serta kelemahannya.

#### 7. Efektifitas Modul

Efektifitas penggunaan modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi jujur dengan metode bermain peran dapat diketahui melalui skor data yang diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan ahli bahasa serta implemmentasi modul yang di ujicobakan kepada kelompok besar dengan jumlah responden sebanyak 30 orang peserta didik di SMP Negeri 01 Rangkasbitung.

Efektifitas modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Jujur dengan metode bermain peran juga dapat diukur melalui aspek yang tercantum pada lembar penilaian ahli materi pada tahap revisi draft final

ahli media menyatakan baik terhadap modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Jujur dengan metode bermain peran berdasarkan hasil perhitungan presentasi dan rata rata nilai masing –masing aspek, kelayakan dan keefektifan modul berada pada rentasng nilai presentase 68% - 83% dengan kriteria penilaian Baik. Efektifitas yang dihasilkan dapat terukur pula melalui hasil data angket tentang

beberapa pernyataan peserta didik yang menyatakan bahwa desain sampul dan desain isi modul sangat efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman materi pelajaran

Berdasarkan hasil uji validasi ahli materi, modul yang dikembangkan memperoleh nilai total rata-rata 94,5 %, hal tersebut sebagaimana pendapat riduan, bahwa tingkat keefektifan dan kelayakan modul berada pada rentang presentase 84 % - 100 % dengan kriteria penilaian sangat baik. Maka dari hasil nilai presentasi tersebut modul layak digunakan untuk pembelajaran.

ahli Bahasa menyatakan baik terhadap modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Jujur dengan metode bermain peran berdasarkan hasil perhitungan presentasi dan rata rata nilai masing –masing aspek, kelayakan dan keefektifan modul berada pada rentang nilai presentase 84 % - 100 % dengan kriteria penilaian Sangat baik. Efektifitas yang dihasilkan dapat terukur pula melalui hasil data angket tentang beberapa pernyataan peserta didik yang menyatakan bahwa kalimat dalam modul mudah di pahami dan tidak ada makna yang ganda

#### 8. Hasil Evaluasi Tes PAI

peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar terkait dengan pembelajaran PAI dengan menggunakan modul pembelajaran PAI materi jujur dengan metode bermain peran yang dibaca dan dipelajari secara berkelompok dengan cara memainkan peran cerita yang terdapat pada modu yang dikembangkan. Hasil tes formatif setelah menggunakan modul yang dikembangkan, nilai peserta didik mencapai angka rata-rata 83 dari butir soal pilihan ganda yang diberikan dengan skor bobot soal jika mampu menjawab benar skor 10 dan yang soal yang salah skor 0

#### Pembahasan

Pengembangan modul pembelajaran PAI materi jujur dengan metode bermain peran ini difokuskan kepada penelitian di lokasi SMP Negeri 01 Rangkasbitung Kabupaten Lebak, didasarkan pada kenyataan bahwa masih kurangnya bahan ajar yang relevan dengan kondisi kurikulum yang berlaku dan belum selaras dengan perkembangan karakteristik peserta didik. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya bahan ajar berupa modul PAI Materi jujur yang bisa dibaca dan dipelajari oleh semua peserta didik di sekolah maupun di rumah secara berkelompok dengan menggunakan metode bermain peran, sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi peserta didik dengan memberikan peluang kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri, mengulangi materi dimanapun dan kapanpun sehingga terjadi pembelajaran yang efektif dan meningkatkan pemahaman materi ajar.

Produk pengembangan modul pembelajaran ini telah dilakukan penyempurnaan bertahap melalui *review*, penilaian dari ahli materi, ahli media pembelajaran, ahli bahasa dan peserta didik SMP Negeri 01 Rangkasbitung Kabupaten Lebak sebagai sasaran pengguna modul pembelajaran produk pengembangan ini.

Minat belajar siswa dengan menggunakan modul yang dikembangkan oleh peneliti sebesar 70,13 berkategori baik. Jika dibandingkan dengna penelitian sebellumnya yang dilakukan oleh Septian Kurniawati tentang minat siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan modul kontekstualll sebesar 31,36%. Hal itu menunjukkan bahwa penelitian yang dikembangkan dalam bentuk modul pembelajaran pendidikan agama islam materi

jujur dapat meningkatkan hasil produk yang sebelumnya.

Hasil pengembangan produk modul pembelajaran yang peneliti lakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal tersebut dapat diketahui dari tes pengetahuan setelah siswa melakukan pembelajaran dengan menggunakan modul yang dikembangkan. Nilai yang diperoleh siswa rata-rata sebesar 83, nilai tersebut berada di atas kriteria ketuntasan minimal belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Negeri 01 Rangkasbitung yaitu sebesar 75. Jika merujuk kepada pendapat Riduwan (2010:89) tentang kriteria nilai, maka nilai 75 berada pada tingkat kelayakan 61 – 80 dengan kriteria Baik.

Adapun keterbatasan produk pengembangan modul pembelajaran PAI materi jujur ini terbatas hanya diperuntukan bagi peserta didik SMP Negeri 01 Rangkasbitung Kabupaten Lebak yang sesuai dengan keadaan dan situasi sekolah dan sarana dan prasarana, sehingga penggunaan untuk tujuan lain perlu pengkajian lebih lanjut dan penyesuaian dengan kondisi setempat.

Selain itu, modul pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi jujur dengan metode bermain peran dapat menyesuaikan kondisi siswa yang memiliki sarana informasi seperti laptop ataupun smartphone dengan mempelajari file modul yang dapat disimpan dalam perangkat tersebut, sehingga dapat memudahkan siswa untuk mempelajarinya tanpa harus membawa modul dalam bentuk print out.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Jujur dengan metode bermain peran, peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

Pertama, Bahan ajar bentuk modul pembelajaran pendidikan agama Islam materi jujur dengan metode bermain peran, layak digunakan dalam proses pembelajaran ditinjau dari aspek materi pembahasan sesuai dengan hasil penilaian validator ahli materi yang memberikan penilaian terhadap tiga aspek indikator, diantaranya aspek kualitas tampilan, materi, dan manfaat (kesesuaian dengan KI dan KD), aspek substansi materi. Dari ketiga aspek yang diberikan penilaian oleh ahli materi, rata-rata nilai sebesar 94,5% yang masuk pada kategori **sangat baik**.

Kedua, Hasil penilaian ahli media yang memberikan penilaian terhadap dua aspek indikator, diantaranya desain sampul modul, dan desain isi modul. Dari dua aspek yang diberikan penilaian oleh ahli media, rata-rata nilai sebesar 69,75 % yang masuk pada kategori baik. Dari aspek bahasa, hasil penilaian ahli bahasa yang memberikan penilaian terhadap lima aspek, diantaranya aspek kelugasan bahasa, komunikatif dan interaktif, Kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, Konsistensi penggunaan istilah dan simbol. Dari kelima aspek yang diberikan penilaian oleh ahli bahasa, rata-rata nilai sebesar 90% yang masuk pada kategori sangat baik. Modul pembelajaran pendidikan agama Islam materi jujur dengan metode bermain peran, layak digunakan dalam proses pembelajaran ditinjau dari aspek media dan aspek bahasa.

Ketiga, Modul pembelajaran pendidikan agama Islam materi jujur dengan metode bermain peran, berdasarkan persepsi dari peserta didik mengenai kepraktisan modul yang dikembangkan diperoleh skor rata-rata sebesar 71,28 % dengan kategori baik dan modul layak untuk digunakan. Berdasarkan minat peserta didik mengenai kepraktisan modul yang dikembangkan diperoleh skor persentase sebesar 72,96 % dengan kategori baik dan modul pembelajaran pendidikan agama Islam materi jujur dengan metode bermain peran

layak untuk digunakan

Keempat, Hasil uji lapangan yang diikuti oleh 30 peserta didik sebagai responden setelah mengikuti pembelajaran menggunakan modul yang dikembangkan dilakukan tes evaluasi dengan 10 item Dari 30 responden diperoleh rata-rata skor nilai sebesar 92 yang melebihi kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran pendidikan agama islam materi jujur. Dengan demikian modul yang dikembangkan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar yang lebih baik bagi peserta didik dan modul layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran akidah akhlak di SMP Negeri 01 Rangkasbitung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Danaswari Resti Ayudkk, 2013, <http://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/scedu-catia/article/view/477/0>, diakses tgl 19 Juli 2020 Pkl.11.50
- [2] Hamalik Oemar, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Sinar Grafika, 2008
- [3] Made Wena. 2011, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, cet-6, Jakarta : Bumi Aksara
- [4] Muhamad Yaumi, *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*, Jakarta, Kencana :2013
- [5] Melvin L Siberman, *Actif Learning, 101 cara belajar siswa aktif*, Nuansa, Bandung 2012
- [6] M. Atwi Suparman, *Desain Intuksional Modern*, 2014: 284, erlangga, Jakarta
- [7] Nasution, S. 2013, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*, cet-16, Jakarta : Bumi Aksara
- [8] Rusman, *Model-model Pembelajaran*, Jakarta, Raja Grafindo Persada :2012
- [9] Ramayulis, *Metologi Pendidikan Agama Islam*, cet-7,2012, Jakarta : Kalam Mulia
- [10] Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Kalam Mulia, Jakarta 2012,
- [11] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta 2006
- [12] -----, *Prosedur Peneltian Suatu pendekatan praktik*, Rineka Cipta, Jakarta:2010
- [13] Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1987
- [14] Sirate S Fatimah Sitti, Ramadhana Risky, *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi*, 2017, <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/viewFile/5763/4998>, diakses senin 17 agustus 2020 pukul 07.41 wib
- [15] Yulita Erma, 2016, *Pengembangan Modul embelajaran IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Ketermapilaln Proses Dasar Sains Peserta Didik Kelas IV MI/SD*, [http://digilib.uin-suka.ac.id/22700/1/1420420028\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/22700/1/1420420028_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf), diakses tgl 17 Agustus 2020
- [16] Zainal Arifin. 2013, *Evaluasi Pembelajaran*, cet-5, Bandung : Remaja Rodaskarya