

PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL KITAB AT TIBYAN BERBASIS HYPERCONTENT DI PESANTREN TAHFIDZ MASKANUL HUFFADZ

Ayu Lestari¹, Dirgantara Wicaksono², Ahmad Suryadi³

¹Magister Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: hma.lestari@gmail.com

²Magister Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: dirgantara.wicaksono@umj.ac.id

³Magister Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email: ahmad.suryadi@umj.ac.id

Abstract

This research aims to develop learning media based on the Wordwall application to improve children's cognitive creativity in English lessons. And determine the effectiveness of using learning media with the Wordwall application to increase students' cognitive creativity in English lessons. This research is a research and development with the ADDIE development model. The method used is the mix method. In the data collection technique, the questionnaire was analyzed descriptively. The population of the study was the first grade students, with a sample of 27 students. This research was conducted at Elementary school. The results of the Development of Wordwall that the Wordwall Application-Based Learning Media can improve cognitive creativity as seen from the learning outcomes in English subjects which are very good for students who use these learning media.

Keywords: development research, digital module, At Tibyan, hypercontent

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent*, menilai/menguji hasil kelayakan, serta efektivitas dari modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* yang dikembangkan. Penelitian ini dilakukan di Pesantren Tahfidz Maskanul Huffadz Bintaro, Tangerang Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R & D*), dengan model pengembangan ASSURE. Objek penelitiannya adalah modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent*. Populasi penelitian adalah peserta didik program Mukim, dengan sampel program Mukim Reguler berjumlah 30 santri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* adalah layak untuk diproduksi, *di-publish* dan digunakan, serta efektif dan bisa diterapkan di Pesantren Tahfidz Maskanul Huffadz

Kata Kunci: pengembangan, modul digital, At Tibyan, *hypercontent*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini memberikan dampak yang cukup signifikan di berbagai aspek dan bidang dalam kehidupan, salah satunya dalam bidang Pendidikan. Perkembangan teknologi menjadi salah satu hal yang sangat mempengaruhi transformasi dalam dunia Pendidikan saat ini. Baik tenaga pendidik maupun peserta didik dituntut mampu mengelola aktivitas pembelajaran menggunakan teknologi.

Kemajuan teknologi tentunya tidak hanya berdampak bagi pendidikan umum

saja, namun juga memberikan dampak bagi Pendidikan keagamaan seperti di pesantren. Saat ini proses pembelajaran di pesantren pun mau tidak mau mulai mengikuti arus perkembangan teknologi. Pembelajaran tidak hanya cukup dilaksanakan secara tradisional, tapi juga membutuhkan proses pembelajaran yang berbasis perkembangan teknologi. Mencermati perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kini dan mendatang maka pendidikan pesantren tidak bisa mengesampingkan pendidikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kemajuan TIK di pesantren dapat terwujud

dengan bantuan sumber daya pengajar yang berkualitas. Tanpa adanya sumber daya yang berkualitas ini, tentu kemajuan TIK agak tersendat dan sulit diterapkan. Upaya peningkatan mutu pendidikan di pondok pesantren sangat dipengaruhi dengan adanya tenaga pengajar yang kompeten dan profesional, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi di era digital seperti saat ini.

Untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dalam pembelajaran, ketersediaan TIK dan pemanfaatannya di lembaga Pendidikan pesantren, meskipun sederhana dan terbatas sangat diperlukan. Bruner (1977) menjelaskan bahwa suasana menyenangkan (*joyfull learning*) akan didapatkan dari sebuah pembelajaran, jika berkaitan dengan hobi, bakat, potensi, minat serta penerimaan peserta didik bahwa ia sedang mempelajari suatu hal yang akan bermanfaat bagi kehidupannya di masa akan datang (*contextual*), karena peserta didik merasa mendapatkan skill yang sangat berharga untuk menghadapi berbagai hal dalam kehidupan.

Pesantren sendiri memiliki beberapa kefokusannya dalam pendalaman pembelajaran, ada pesantren yang khusus mengkaji kitab saja, ada pesantren modern yang umum dalam pembelajarannya dan sudah terbiasa menggunakan teknologi, ada juga program pesantren seperti yang sedang menjamur saat ini, yaitu pesantren tahfidz. Dalam Pendidikan pesantren tahfidz, pembelajaran yang utama terkait dengan Al Quran itu sendiri. Al Quran dihafal dan dikaji isinya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam Pendidikan pesantren tahfidz juga ada salah satu pembelajaran yang cukup menarik, yaitu pembelajaran *Kitab At Tibyan fi Adabi Hamalatil Qur'an* (penjelasan tentang adab mengemban Al Quran) atau ringkasnya kita sebut Kitab At Tibyan, dimana kitab ini berisi adab-adab umum dan khusus yang harus dimiliki oleh orang-orang yang senantiasa berinteraksi dengan Al Quran. Pembelajaran kitab ini

menjadi penting di pesantren tahfidz, karna apa yang terkandung di dalam kitabnya adalah adab-adab aplikatif yang memang seharusnya dimiliki oleh para penghafal Al Quran. Sehingga para santri di pesantren tahfidz tidak hanya fokus menghafal ayat demi ayat Al Quran saja, tapi akhlak Quran juga terbentuk dalam diri setiap santri.

Untuk sebagian orang, belajar dan mengkaji kitab berbahasa Arab seperti At Tibyan adalah hal yang agak membosankan, ditambah kesulitan dalam memahami bahasanya. Maka untuk memudahkan pembelajaran ini, perlu difasilitasi menggunakan Teknologi Informasi, sehingga pembelajaran menjadi mudah, efektif, dan efisien, sebagaimana keunggulan dan manfaat teknologi itu sendiri dalam dunia Pendidikan. Oleh karena itu, para pengajar perlu melakukan pengembangan system pembelajaran Kitab At Tibyan berbasis IT, sehingga pembelajaran Kitab At Tibyan menjadi menarik dan mudah untuk dipelajari. Perlu dibuat bahan ajar dan bahan belajar yang lebih bervariasi, tidak hanya mengandalkan teks book ataupun *e-book* saja. Cuban (1996) menyebutkan bahwa upaya dalam memanfaatkan teknologi sebagai penunjang peningkatan kualitas proses belajar mengajar yang lebih baik, adalah dengan melaksanakan aktivitas pembelajaran menggunakan berbagai media dan bahan ajar seperti buku, film, TV, radio, dan multimedia interaktif. Sehingga sangat penting bagi seorang pengajar untuk mempersiapkan bahan ajar yang baik, sesuai dan inovatif.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan perbaikan dalam variasi bahan ajar. Perbaikan variasi bahan ajar salah satunya adalah dengan membuat modul pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, yaitu dengan menyusun modul pembelajaran digital berbasis *hypercontent*. Penelitian terkait dengan pengembangan modul digital *hypercontent* sudah dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa modul *hypercontent* efektif

digunakan dalam pembelajaran (Herlina, 2019)

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengembangkan modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* di Pesantren Tahfidz Maskanul Huffadz. Produk yang ingin dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah modul digital yang berisi berbagai macam konten mulai dari teks, gambar, animasi, audio, video, dan media online. Buku cetak dan buku elektronik yang tersedia, peneliti kembangkan menjadi sebuah modul digital. Harapannya dengan adanya modul digital ini, pembelajaran lebih bervariasi dan memberikan dampak baik dalam proses pembelajaran para santri, sehingga terbentuk *akhlaqul karimah* dari para penghafal Al Quran.

2. KAJIAN LITERATUR

Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan. Sedangkan menurut istilah, Setyosari (2013) menyebutkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan.

Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2015), penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini tidak hanya berfokus kepada upaya menghasilkan suatu produk dan kemudian divalidasi kelayakannya, namun juga merupakan proses serta langkah-langkah dalam menghasilkan produk baru atau bahkan memperbaharui produk yang sudah ada sehingga lebih baik dalam kelayakannya serta dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Seels & Richey dalam Setyosari (2013) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai sebuah kajian sistematis yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk, program-program, proses, dan serta hasil

pembelajaran agar kriteria konsistensi dan keefektifan secara menyeluruh. Penelitian pengembangan menghasilkan sebuah desain atau rancangan, baik berupa model desain dan desain bahan ajar yang bisa berupa media pembelajaran.

Nasution (2009: 205) mengatakan bahwa modul adalah suatu unit lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Sejalan dengan apa yang disampaikan Nasution, Mulyasa (2008: 43) menyebutkan bahwa modul adalah suatu proses pembelajaran mengenai suatu satuan bahasan tertentu yang disusun secara sistematis, operasional, dan terarah untuk digunakan oleh peserta didik, disertai dengan pedoman penggunaannya untuk para guru. Perkembangan teknologi yang semakin pesat mendorong tergantikannya teknologi cetak dengan teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran. Modul yang pada mulanya merupakan media pembelajaran cetak, ditransformasikan penyajiannya ke dalam bentuk elektronik sehingga melahirkan istilah baru yaitu modul elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah e-modul atau modul digital (Winatha, Suharsono, & Agustin, 2018: 188-189). Modul digital ini berwujud teks, gambar, video dan audio dan bisa diakses melalui laptop, komputer dan lainnya. Modul digital ini tidak membutuhkan ongkos untuk perbaikan fisik modul, sangat cocok dimanfaatkan untuk sistem belajar jarak jauh dan dapat membantu untuk belajar mandiri.

Diantari, et al (2018:33) mendefinisikan modul digital sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pengembangan terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format digital. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, modul mulai bertransformasi menjadi modul digital, sistem belajar jarak jauh dan dapat membantu untuk belajar mandiri.

Menurut Prawiradilaga dan Chaeruman (2018:2), kata *hypercontent* diadopsi dari pola membaca digital yang bersifat nonlinear. Kata *hypercontent* berasal dari dua kata, yaitu “hyper” dan “content”. Kata hyper berarti suatu sistem yang mengundang pengguna untuk mengunjungi tempat yang diinginkannya, sedangkan kata content berarti informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik (Kommers, Grabinger, & Dunlap, 1996). Makna lain dari *hypercontent* ini adalah *linked* (tertaut) dan *virtual world* (dunia maya).

Secara sederhana, *hypercontent* dapat dipahami sebagai suatu cara penyampaian informasi dengan menautkan satu materi dengan materi lain dalam satu program teknologi digital tertentu. Logikanya tidak jauh dari hypertext, yakni satu teks memuat banyak teks lain yang saling terhubung satu sama lain. Wujud riilnya adalah menu-menu tampilan di laman website, jika di-klik maka akan membawa pengguna (*user*) pada materi satu dan lainnya. Dengan kata lain: sebuah teks sebenarnya menampung dan menghubungkan dengan teks-teks lain (*hyper*). (Jhoni Lagun Siang, Nurdin Ibrahim, Robinson Situmorang, 2019: 74).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan dilakukan adalah *Research and Development* (RnD). Penelitian ini mengembangkan buku cetak yang sudah ada menjadi modul digital berbasis *hypercontent* Kitab At Tibyan di Pesantren Tahfidz Maskanul Huffadz. Metode R and D memadukan dua pendekatan penelitian: kuantitatif dan kualitatif (*mixed methode*) yang menekankan pada proses dan hasil (Suradika dan Dirgantara, 2019: 90).

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan ASSURE. Pemilihan model ASSURE dalam pengembangan desain pembelajaran dikarenakan dengan menggunakan model ASSURE para pengajar dapat mengkaji karakteristik peserta didik sebelum belajar, kemudian menetapkan tujuan pembelajaran yang akan

dicapai, menyeleksi media, model dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran serta melakukan evaluasi dan revisi yang sesuai dengan aktivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan menggunakan model ASSURE guru dapat mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang akan melakukan aktivitas pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Dengan mendesain pembelajaran menggunakan model ASSURE diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan bermakna sesuai dengan target pembelajaran.

Penelitian ini memiliki 6 tahapan yaitu menganalisis pembelajar (*analyze learners*), menyatakan tujuan (*state objective*), memilih metode, media dan materi (*select method, media, and material*), penggunaan media dan materi (*utilize media and materials*), partisipasi pembelajar (*require learner participation*), mengevaluasi dan merevisi (*evaluation and revise*).

Pada tahap *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik) terdiri dari analisis karakter umum, kompetensi dan gaya belajar peserta didik. Tahap kedua menentukan tujuan (*state objective*) dan pemilihan metode, media dan bahan ajar (*select method, media and materials*). Pada tahap penggunaan dari ketiga pemilihan metode, media dan bahan ajar (*utilize material*) diharuskan adanya partisipasi peserta didik (*require learner participation*) selanjutnya tahap evaluasi dan revisi dari produk (*evaluate dan revisi*).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi media dan materi, respon peserta didik, serta guru. Langkah-langkah analisis data validasi dan uji coba adalah sebagai berikut:

- a. Kuesioner respon validasi ahli dan uji coba peserta didik terhadap produk memiliki 4 alternatif jawaban. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat sebagaimana table berikut ini:

Tabel 1 Skor Penilaian Validasi dan Uji Coba

Skor	Pilihan Jawaban Kelayakan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber: Ariskasari & Pratiwi, (2019:251)

- b. Melakukan tabulasi data atas respon validasi ahli dan uji coba peserta didik.
- c. Menghitung skor rata-rata dari masing-masing data yang sudah dikumpulkan dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai Rata-Rata Akhir

x_i = Jumlah Skor Jawaban Penilaian

n = Jumlah Responden

- d. Menganalisa kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari skor perhitungan rata-rata validasi ahli materi dan ahli media kemudian dikonversikan ke pernyataan untuk menentukan kelayakan produk, dengan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Validasi Kelayakan

Skor Kualitas	Kriteria Kelayakan	Pilihan Jawaban
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Valid	Tidak Revisi
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Cukup Valid	Revisi Sebagian
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang Valid	Revisi Sebagian dan pengkajian materi
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Tidak Valid	Revisi Total

Apabila yang didapatkan skor $3,26 < \bar{x} \leq 4,00$ modul digital dikatakan valid dan tidak ada revisi, skor $2,51 < \bar{x} \leq 3,26$ modul digital dikatakan cukup valid dan harus revisi sebagian, skor $1,76 < \bar{x} \leq 2,51$ modul digital dikatakan kurang valid, maka harus revisi sebagian dan perlu pengkajian ulang materi dan jika mendapatkan skor $1,00 < \bar{x} \leq 1,76$ modul digital dikatakan tidak valid sehingga harus revisi total.

- e. Menganalisa kevalidan dan kemenarikan produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari skor perhitungan rata-rata uji coba peserta didik kemudian dikonversikan ke pernyataan untuk untuk menentukan kemenarikan modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* yang dikembangkan. Pengkonversian skor menjadi pernyataan penilaian dapat dilihat sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3 Kriteria Uji Kemenarikan Produk

Skor Kualitas	Pilihan Jawaban
$3,26 < \bar{x} \leq 4,00$	Sangat Baik/Sangat Menarik
$2,51 < \bar{x} \leq 3,26$	Baik/ Menarik
$1,76 < \bar{x} \leq 2,51$	Kurang Baik/Kurang Menarik
$1,00 < \bar{x} \leq 1,76$	Sangat Kurang Baik/Tidak Menarik

Apabila yang didapatkan skor $3,26 < \bar{x} \leq 4,00$ modul digital sangat menarik, skor $2,51 < \bar{x} \leq 3,26$ modul digital dikatakan menarik, skor $1,76 < \bar{x} \leq 2,51$ modul digital dikatakan kurang menarik, dan jika mendapatkan skor $1,00 < \bar{x} \leq 1,76$ modul digital dikatakan sangat kurang menarik.

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent*. Modul digital ini dirancang untuk santri di Pesantren Tahfidz Maskanul Huffadz. Untuk memenuhi tujuan tersebut, dilakukan

penelitian pengembangan dengan metode *Research and Development (R & D)* dengan mengikuti langkah-langkah pengembangan ASSURE. Penjabaran hasil pengembangan modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* dengan langkah pengembangan ASSURE dijelaskan dengan empat poin pembahasan yang meliputi hasil analisis kebutuhan, model draft 1, model draft 2, dan model draft final.

Hasil analisis kebutuhan digunakan untuk membuat rancangan modul digital berbasis *hypercontent*, mengidentifikasi realita pembelajaran sebelumnya dengan kondisi kedepan yang diinginkan, serta menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Analisis kebutuhan diawali dengan menyebarkan kuesioner kepada para peserta didik dan mewawancarai pengajar terkait dengan proses pembelajaran Kitab At Tibyan yang sudah dilakukan sebelumnya. Peneliti menyebarkan kuesioner kepada 30 santri program Mukim Reguler Maskanul Huffadz Bintaro dan mewawancarai satu orang pengajar Kitab At Tibyan di Maskanul Huffadz Cabang Medan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kriteria kebutuhan bahan ajar yang diharapkan, kondisi pesantren, dan analisis pembelajar.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa minimnya bahan ajar dalam pembelajaran Kitab At Tibyan dan perlunya bahan ajar berbasis teknologi yang bisa dipakai oleh santri dalam proses pembelajaran. Peneliti juga mewawancarai salah satu pengajar Kitab At Tibyan di Pesantren Tahfidz Maskanul Huffadz. Peneliti menyiapkan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Hasil wawancara menunjukkan bahwa ada kendala dalam proses pelaksanaan proses pembelajaran dimana peserta didik yang beragam, gaya belajar yang beragam, ada yang audio, ada yang visual, bahkan audio visual, sehingga proses pembelajaran yang diterapkan selama ini dengan metode konvensional (ceramah, tanya jawab, dan bercerita) cenderung membuat para peserta didik bosan dan pasif dalam pembelajaran. Keterbatasan bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas

maupun pembelajaran mandiri bagi peserta didik juga menjadi kendala yang perlu diperhatikan untuk dapat diperbaiki kedepannya. Sehingga peneliti menyimpulkan dalam proses pembelajaran Kitab At Tibyan dibutuhkan inovasi baru khususnya dalam variasi bahan ajar di Pesantren Tahfidz Maskanul Huffadz yang bisa dipakai oleh beragam tipe peserta didik serta mendukung program belajar mandiri untuk para santri. Seiring dengan perkembangan zaman di era digital pemanfaatan teknologi saat ini, pembelajaran juga harus memasukkan unsur teknologi. Berdasarkan paparan penemuan yang peneliti tuliskan di atas, memunculkan sebuah gagasan inovasi untuk mengembangkan modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* dengan rancangan model ASSURE.

Setelah melakukan tahap analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menyusun analisis kurikulum terkait dengan silabus pembelajaran yang sesuai untuk diujicobakan.

Tahap selanjutnya adalah memilih media dan materi yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menetapkan media dan materi yang akan dikembangkan menjadi modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent*. Peneliti menganalisa materi yang akan dikembangkan menjadi modul digital berbasis *hypercontent*. Materi yang sudah dipilih dan dianalisa kemudian dilengkapi dengan bahan-bahan pendukung seperti gambar ilustrasi dan video materi terkait lalu disempurnakan kedalam modul digital. Peneliti memilih materi Adab Pengajar, Pelajar, dan Penghafal Al Qur'an untuk dikembangkan menjadi modul digital. Media yang akan digunakan adalah modul digital yang dikembangkan menggunakan aplikasi Book Creator yang mendukung desain audio visual untuk modul digital.

Setelah modul digital selesai dikembangkan berdasarkan media dan materi yang dipilih, maka perlu dilakukan validasi ahli media dan materi, uji coba

kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

a. Validasi Ahli Media dan Materi

Validasi ahli media dilakukan terhadap salah satu dosen Universitas Muhammadiyah Jakarta, Prof. Agus Suradika, M. Pd. Data yang diperoleh dari hasil validasi media ini meliputi 3 kriteria yaitu kriteria *lay out*, kriteria konsistensi dan kriteria kemutakhiran *platform*. Rata-rata nilai dari hasil validasi ahli media adalah 3,75 dan bila dikonversikan pada skala 4 (empat) skor kualitas kelayakan, maka modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* dinyatakan “valid/layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan saran masukan dan pendapat dari ahli media.

Validasi ahli materi dilakukan terhadap salah satu guru ahli di Pesantren Tahfidz Maskanul Huffadz, Ustadz Fairuz Hammurabbi, Lc.. Data yang diperoleh dari hasil validasi materi ini meliputi 3 kriteria yaitu kriteria kompetensi, kriteria kualitas konten materi, dan kriteria kelengkapan materi. Rata-rata nilai dari hasil validasi materi adalah 3.80 dan bila dikonversikan pada skala 4 (empat) skor kualitas kelayakan, maka modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* dinyatakan “valid/layak” untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan saran masukan dan pendapat dari ahli materi.

b. Uji Coba Kelompok Kecil

Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil meliputi 5 kriteria yaitu kriteria *lay out*/tampilan, kriteria isi materi, kriteria komunikasi, kriteria manfaat, dan kriteria kemutakhiran platform dan aplikasi. Jumlah santri yang mengisi angket dalam uji coba kelompok kecil ini berjumlah 6 orang. Rata-rata nilai dari hasil uji coba kelompok kecil 3,74 dan bila dikonversikan pada skala 4 (empat) skor kualitas kelayakan, maka modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* dinyatakan “sangat baik/sangat menarik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Uji Coba Kelompok Besar

Modul yang sudah direvisi dan disempurnakan kemudian di implementasikan di Pesantren dengan tujuan untuk melakukan uji coba dalam kelompok besar sebanyak 30 orang peserta didik. Penilaian diberikan melalui lembar kuesioner/angket tertutup. Rata-rata nilai dari hasil uji coba kelompok besar adalah 3,81 dan bila dikonversikan pada skala 4 (empat) skor kualitas kelayakan, maka modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* dinyatakan “sangat baik/sangat menarik” digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Uji Efektivitas Modul Digital

Untuk menguji efektif atau tidaknya Modul Digital Kitab At Tibyan Berbasis *Hypercontent* di Pesantren Tahfidz Maskanul Huffadz maka peneliti menggunakan uji coba dengan soal *pre test*. Sedangkan untuk mengetahui hasilnya maka peneliti menggunakan uji coba dengan soal *post test*. Ketentuan dari hasil belajar peserta didik dengan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah ≥ 70 . Tahap valuasi ini dilaksanakan guna mengetahui tingkat capaian kompetensi peserta didik setelah menggunakan modul digital Kitab At Tibyan.

Hasil penilaian rata-rata nilai *pre test* peserta didik saat tahap uji coba yang berjumlah 30 orang adalah 73, sedangkan saat *post test* rata-rata nilai naik menjadi 95. 11 orang peserta didik tidak tuntas pada saat *pre test*, dan tidak ada yang tidak tuntas saat *post test*. Artinya hasil pembelajaran peserta didik sudah mencapai ketuntasan 100%. Hal ini menunjukkan bahwa modul digital kitab At Tibyan telah efektif digunakan.

5. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* di Pesantren Tahfidz Maskanul Huffadz, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Tahapan pengembangan yang dilakukan mengikuti tahapan pengembangan model ASSURE dengan enam tahapan yaitu yaitu tahap *analyze learner* (menganalisis karakter peserta didik), *state objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran), *select media and materials*, yaitu peneliti memilih metode, media, dan materi pembelajaran), *utilize media and materials* (merancang bahan ajar yang akan dikembangkan, *require learners participation* (melakukan aktivitas pembelajaran menggunakan modul digital yang sudah dikembangkan) dan *evaluate and revise* (mengevaluasi dan merevisi modul digital). Lalu keenam tahapan tersebut dijabarkan dalam empat poin pembahasan yang meliputi hasil analisis kebutuhan, model draft 1, model draft 2, dan model draft final.
- b. Hasil pengembangan modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* adalah “Sangat Baik dan Layak” untuk diproduksi, di-*publish* dan digunakan, sesuai dengan hasil validasi ahli media dan materi, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.
- c. Modul digital Kitab At Tibyan berbasis *hypercontent* dapat meningkatkan prestasi belajar santri program Mukim Reguler di Pesantren Tahfidz Maskanul Huffadz. Hal ini bisa dilihat dari peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan modul digital.

6. REFERENSI

Ariskasari, Dewi & Pratiwi, Dona Dinda. “Pengembangan Modul Matematika Berbasis Problem Solving pada Materi Vektor”. *Jurnal Matematika*. Vol. 2 No. 3. (2019), h. 251

<http://dx.doi.org/10.31100/dikdas.v5i3.2273>

Bruner, Jerome S. (1977). *The Process of Education*. Cambridge: Harvard University Press.

Cuban, L. (1996). *Techo-Reformers and Classroom Teachers*, Education Week on the Web, (online) Available:

<http://ww.edweek.Org/ew/vol-l6/06 cuban>.

Diantari, L. P., Damayanthi, L. P., Sugihartini, N., & Wirawan, I. M. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Mastery Learning untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, <https://doi.org/10.23887/janapati.v7i1.12166>

E. Mulyasa. (2008). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya

Herlina, H. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 215-230. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13340>

Kommers, P. A., Grabinger, S., & Dunlap, J. C. (1996). *Hypermedia Learning Environments: Instructional Design and Integration*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Nasution. (2009). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* Jakarta: PT Bumi Aksara

Prawiradilaga, D. S., & Chaeruman, U. A. (2018). *Modul Hypercontent; Teknologi Kinerja (Performance Technology)*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Prawiradilaga, D. S., Widyaningrum, R., & Ariani, D. (2017). Prinsip-Prinsip Dasar Pengembangan Modul Berpendekatan Hypercontent. *IJCETS*, 5(2), 57–65.

<https://doi.org/10.15294/ijcets.v5i2.17098>

Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.

Siang, Jhoni Lagun, Nurdin Ibrahim, dan Robinson Situmorang, (2019). Development of Hypercontent Module using Jonnuro Model Learning Desain for Candidates

Master Guide. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*. Volume-8.

<https://doi.org/10.23887/jere.v4i4.29550>

Sugiyono, (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suradika, A. dan Dirgantara, Wicaksono. (2019). *Metodologi Penelitian*. Tangerang Selatan: UM Jakarta Press.

Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustin, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 188-199.

<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021>

