

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM BERBASIS *WEBSITE* DI SMA NEGERI 3
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam



OLEH

MERIZA NOVELIA
NIM : 1611210230

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU
TAHUN 2021 M / 1443 H**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS (FTT)

Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Meriza Novelia

Kepada,

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan memberi arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdri :

Nama : Meriza Novelia

NIM : 1711210030

Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Website di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu"

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, 21 Januari 2022

Pembimbing I

Dr. Zulkarnain S, M.Ag

NIP. 196005251987031001

Azizah Aryati, M.Ag

NIP. 197212122003012007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS (FTT)
Alamat : Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : "Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Website di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu"

Penulis : Meriza Novelia

Nim : 1611210230

Jurusan : Tarbiyah dan Tadris

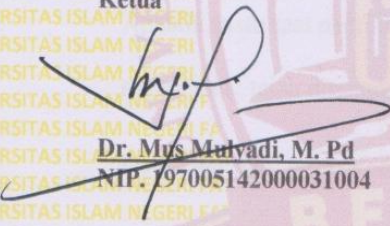
Telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh Dewan Penguji Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu dan dapat diterima sebagai salah satu untuk memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI).

Bengkulu, 24 Januari 2022

DEWAN PENGUJI

Ketua

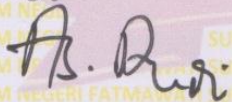
Sekretaris


Dr. Mus Mulvadi, M. Pd
NIP. 197005142000031004


Kurniawan, M. Pd
NIDN. 2022098301

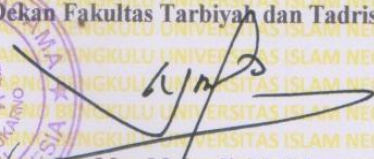
Penguji I

Penguji II


Dr. Ahmad Suradi, M. Ag
NIP. 197601192007011018


Achmad Ja'far Sodiki, M. Pd.I
NIP. 198909302019031007

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris


Dr. Mus Mulvadi, M. Pd
NIP. 197005142000031004

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Meriza Novelia

NIM : 1611210230

Prodi : Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis

Website di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu merupakan hasil karya sendiri, kecuali

kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Bengkulu Desember 2021

Meriza Novelia

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat serta karunia dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik oleh penulis. Karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Keluarga besar penulis yang telah senantiasa membantu menyelesaikan skripsi ini.
2. Segenap civitas akademika kampus UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, staf pengajar, karyawan dan seluruh mahasiswa semoga tetap semangat dalam beraktivitas mengisi hari-harinya di kampus UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Teman-teman penulis baik itu teman kuliah seangkatan, adik tingkat, kakak tingkat pada Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, maupun teman-teman dari fakultas dan universitas lain yang telah banyak memberi masukan, semangat, dan arahan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا. فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ.

“sesungguhnya bersama kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”

QS 94: 6-7

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang Pengembangan media pembelajaran berbasis website di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Adapun Jenis penelitiannya adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

Pada tahap observasi awal, penulis mendapati beberapa kendala di sekolah antara lain : metode pengajaran yang cenderung monoton, alokasi jam pelajaran masih kurang dan sekolah memiliki keterbatasan buku pelajaran sehingga siswa kesulitan mendalami materi pelajaran. Selain itu juga belum terdapat media pembelajaran yang fleksibel yang mudah diakses oleh siswa. Berdasarkan pengamatan di lapangan, rata-rata siswa telah terbiasa menggunakan perangkat laptop maupun *smartphone* sehingga penulis memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*. Media pembelajaran ini nantinya dapat diakses oleh siswa dengan mudah dari mana saja dan kapan saja.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini, penulis melakukan pengujian (validasi) kepada para ahli. Dari ahli materi diperoleh nilai validitas sebesar 90%, dari ahli IT sebesar 92,5 % dan dari praktisi (guru mata pelajaran) sebesar 95%. Selain itu pada tahap evaluasi penulis juga melakukan pengujian kelayakan media kepada siswa sebagai pengguna. Penilaian diberikan terhadap 3 aspek, yaitu : Aspek Pengoperasian atau Penggunaan Media mendapatkan skor rata-rata 83,57%, Aspek Tampilan dan Penyajian Media mendapatkan skor rata-rata 89,29% dan Aspek Efek Pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 89,46% dengan keseluruhan penilain mendapatkan predikat Sangat Baik.

Kata Kunci: Pengembangan, ADDIE, Media Pembelajaran berbasis *website*, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

This study discusses the development of website-based learning media at SMA Negeri 3 Bengkulu City. The type of research is R&D (*Research and Development*). Research with the aim of producing a learning media product. The development method used in this research is the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

At the initial observation stage, the authors found several obstacles in the school, including: teaching methods that tend to be monotonous, the allocation of lesson hours is still lacking and the school has limited textbooks so that students have difficulty exploring the subject matter. In addition, there is also no flexible learning media that is easily accessible by students. Based on observations in the field, on average, students are accustomed to using laptops and smartphones, so the authors decided to develop a website-based learning media. This learning media can later be accessed by students easily from anywhere and anytime.

In the process of developing learning media in this study, the authors conducted validity testing to experts. From material experts obtained a validity value of 90%, from IT experts at 92.5% and from practitioners (subject teachers) by 95%. In addition, at the evaluation stage, the author also tested the feasibility of the media to students as users. The assessment is given to 3 aspects, namely: Operational or Media Use Aspects getting an average score of 83.57%, Media Display and Presentation Aspects getting an average score of 89.29% and Learning Effect Aspects getting an average score of 89.46% with the overall assessment getting a very good predicate.

Keywords: Development, ADDIE, Website-based Learning Media, Islamic Religious Education

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah *Subhanahu wa ta'ala* karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Website di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu”**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita. Rasulullah Muhammad *Shalallahu a'laihi wassalam*. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimbah ilmu pengetahuan di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah mendorong keberhasilan penulis.
3. Dr. Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
4. Adi Saputra, S.Sos. I, M.Pd selaku Kepala Prodi Pendidikan Agama Islam.
5. Dr. Zulkarnain S, M.Ag. Selaku Pembimbing I. Yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

6. Azizah Aryati, M.Ag. Selaku Pembimbing II. Yang telah bersedia meluangkan waktu, arahan dan saran kepada penulis sehingga penulis menjadi termotivasi dan bersemangat untuk menyelesaikan penelitian ini.

Penulis berharap semoga Allah *Subhanahu wa ta'ala* mengkaruniakan rahmat dan hidayah-Nya kepada mereka semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, aamiin.

Bengkulu, Agustus 2021

Meriza Novelia
NIM. 1611210230

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Pengembangan Media Pembelajaran.....	7
2. Kajian Teoritis Tentang Pembelajaran PAI.....	18
3. Media Pembelajaran berbasis <i>Website</i>	21
B. Penelitian Terdahulu	27
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	31
A. Metode Pengembangan	31
B. Tempat Penelitian.....	32

C. Prosedur Pengembangan	32
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	32
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	32
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	33
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	36
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	36
D. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Jenis Data.....	37
2. Instrument Pengumpulan Data	37
E. Teknik Analisis data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	44
A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	44
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	44
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	46
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	49
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	64
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	65
B. Kajian Akhir Media Pembelajaran.....	75
1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran	75
2. Kevalidan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	77
3. Kelayakan Media Pembelajaran	78
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Desain Halaman Daftar Kelas	47
Gambar 4. 2 Desain Halaman Detail Kelas	48
Gambar 4. 3 Desain Halaman Detail Materi	49
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Daftar Kelas.....	52
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Detail Kelas	53
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Materi	53
Gambar 4. 7 Tampilan Progres Kelas	54
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Tanya Jawab	55
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Pengerjaan Latihan Soal	56
Gambar 4. 10 Tampilan materi setelah revisi oleh ahli materi	62
Gambar 4. 11 tampilan media setelah validasi oleh ahli media (IT)	63
Gambar 4. 12 Hasil Kuesioner Indikator Kemudahan media ajar ini untuk digunakan.....	67
Gambar 4. 13 Hasil Kuesioner Indikator Penyajian materi sudah runtun dari materi mudah ke materi yang sulit	67
Gambar 4. 14 Hasil Kuesioner Indikator Kemudahan memilih sub materi yang akan dipelajari	68
Gambar 4. 15 Hasil Kuesioner Indikator tampilan media ajar Pendidikan agama islam.....	68
Gambar 4. 16 Hasil Kuesioner Indikator Penggunaan Jenis dan ukuran huruf dalam media ajar Pendidikan agama islam	69
Gambar 4. 17 Hasil Kuesioner Indikator Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam media ajar Pendidikan agama islam	69
Gambar 4. 18 Hasil Kuesioner Indikator Kejelasan video yang terdapat dalam media ajar Pendidikan agama islam	70
Gambar 4. 19 Hasil Kuesioner Indikator Kejelasan gambar yang terdapat dalam media ajar Pendidikan agama islam	70
Gambar 4. 20 Hasil Kuesioner Media ajar Pendidikan agama islam ini dapat memudahkan saya dalam belajar mandiri	71
Gambar 4. 21 Hasil Kuesioner Indikator Penggunaan media ajar Pendidikan agama islam ini dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar	72

Gambar 4. 22 Hasil Kuesioner Indikator Penyajian video dalam media ajar Pendidikan agama islam dapat menarik perhatian saya sehingga dapat memberikan rangsangan untuk belajar..... 72

Gambar 4. 23 Hasil Kuesioner Indikator Penyajian soal-soal pada media ajar Pendidikan agama islam ini dapat membangkitkan semangat saya untuk belajar 73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Referensi penelitian terdahulu	29
Tabel 3. 1 Skor Jawaban Validasi	35
Tabel 3. 2 Interpretasi Persentase Penilaian.....	35
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Pengembangan Media Pembelajaran untuk Ahli Materi.....	38
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Pengembangan Media Pembelajaran untuk Ahli IT	39
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Validasi Pengembangan Media Pembelajaran untuk Praktisi Pembelajaran (Guru).....	39
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Uji Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran untuk siswa.....	40
Tabel 3. 7 Ketentuan Pemberian Skor.....	42
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Pengembangan Produk oleh Ahli Materi	58
Tabel 4. 2 hasil validasi pengembangan produk oleh ahli IT	59
Tabel 4. 3 hasil validasi praktisi pembelajaran	61
Tabel 4. 4 Tampilan revisi sub menu	64
Tabel 4. 5 Pertanyaan Kusioner Uji Kelayakan pada Siswa.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Angket
- Lampiran 2 : Dokumentasi
- Lampiran 3 : SK Pembimbing
- Lampiran 4 : SK Komprehensif
- Lampiran 5 : Nilai Ujian Komprehensif
- Lampiran 6 : Surat Pengajuan Judul Proposal Skripsi
- Lampiran 7 : Surat Keterangan Revisi Judul Skripsi
- Lampiran 8 : Daftar Hadir Ujian Seminar Proposal Skripsi
- Lampiran 9 : Lembar Pengesahan Penyeminar
- Lampiran 10 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 11 : Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 12 : Kartu Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sesuatu yang sangat penting bagi hidup dan kehidupan manusia. Dalam Undang - Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat (1) menjamin setiap warga negara untuk mendapatkan pendidikan.¹ Pendidikan yang dimaksud juga dipertegas dalam Undang – Undang (UU) Nomor 20 tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dan mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut antara lain memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu kunci keberhasilannya. Pendidikan Islam secara formal di sekolah bukan sekedar mengajar pendidikan agama dan melatih keterampilan siswa dalam melaksanakan ibadah, tetapi juga bertujuan untuk membentuk kepribadian muslim yang baik. Dengan

¹A.M. Fatwa, *Potret Konstitusi Pasca Amandemen UUD 1945*, (Jakarta: PT Kompas Media Nusantara, 2009), h. 166

²Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, (Jakarta: Visimedia, 2007), h. 2

kepribadian yang baik itu diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam mempelajari ilmu ilmu lainnya. Oleh karena itu sebagian besar sekolah baik negeri maupun swasta selalu memberikan pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan berbagai kurikulum. Hal ini juga merupakan penerapan dari Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Keagamaan Islam.

Dalam pandangan Islam, pendidikan atau bisa dikatakan sebagai aktivitas menuntut ilmu juga merupakan sebuah kewajiban yang harus ditunaikan bagi setiap muslim. Hal ini sebagaimana sabda dari Rasulullah *Shalallahu Alaihi Wassalam* :

مُسْلِمٌ كُلٌّ عَلَى فَرِيضَةٍ الْعِلْمِ طَلَبُ

Artinya: "Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap Muslim."³ Dalil lain juga banyak menyebutkan akan keutamaan dari menuntut ilmu diantaranya akan diangkat derajatnya,⁴ diberikan kebaikan dunia dan akhirat⁵ serta dimudahkan jalannya menuju surga.⁶ Hal ini semakin jelas mengisyaratkan akan pentingnya sebuah pendidikan dan pembelajaran apapun bidangnya dan bagaimanapun caranya.

³HR. Ibnu Majah no. 224, dari sahabat Anas bin Malik Radhiyallahu 'Anhu, dishahihkan Al Albani dalam Shahih Al-Jaami'ish Shaghiir no. 3913

⁴Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jawa Barat: CV Penerbit Dipenogoro, 2007), h. 437

⁵Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Quran dan Terjemahannya*....., h. 45

⁶HR. Muslim, No. 2699

Saat ini penulis berencana melakukan penelitian di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Di sekolah tersebut telah digunakan beberapa metode pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam seperti metode ceramah, tanya jawab, hafalan, latihan dan pemberian tugas. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi hasil dari proses belajar. Peran guru sangat besar dalam menghadirkan alternatif metode pembelajaran yang beragam dan menyenangkan. Bagi siswa, pembelajaran yang monoton dapat membuat mereka merasa bosan sehingga membuat proses pencapaian tujuan pembelajaran menjadi kurang maksimal.⁷

Alokasi jam belajar juga menghadirkan satu permasalahan tersendiri. Guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi yang cukup banyak dalam waktu yang relatif singkat. Hal ini membuat pelajaran yang diberikan tidak semuanya dapat diingat dan dipahami oleh siswa sehingga banyak guru memilih memberikan pekerjaan rumah (PR) dengan harapan siswa dapat belajar kembali di luar jam pelajaran. Namun hal ini juga tidak serta merta menjadi solusi, keterbatasan daya ingat siswa juga mempengaruhi kemampuan dan kemauan mereka dalam mengerjakan tugas tersebut. Kondisi ini didukung dengan kebijakan beberapa sekolah yang tidak lagi menjual buku paket pelajaran sehingga siswa harus mencari sendiri. Buku pelajaran juga disediakan melalui perpustakaan dan

⁷Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), h.. 183

dipinjamkan pada saat jam pelajaran dan harus dikembalikan ketika pembelajaran telah berakhir. Untuk kondisi tertentu siswa diizinkan meminjam buku dari perpustakaan untuk dibawa pulang dengan durasi waktu yang terbatas.

Berawal dari masalah tersebut, penulis berencana membuat sebuah **Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Website di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu**. Materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran akan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Dalam penelitian ini, penulis akan mengambil satu materi tentang “Berbusana Muslim”.

Media pembelajaran ini akan disusun sedemikian rupa sehingga mampu menyajikan materi dengan baik dan menarik bagi siswa. Materi tidak terbatas pada teks saja namun juga disertai gambar, audio serta video. Selain itu media ini juga dapat diakses kapan saja dan dari mana saja sehingga diharapkan dapat dipergunakan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Media pembelajaran berbasis *website* akan sangat relevan pada era perkembangan teknologi saat ini. Mayoritas siswa di perkotaan telah terkoneksi dengan internet. Hal ini sejalan dengan rilis informasi dari Kementerian Informasi dan Komunikasi yang menyebutkan bahwa angka penggunaan internet di Indonesia adalah nomor 6 di Dunia. Berdasarkan Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah

pengguna Internet Indonesia terus tumbuh 10,12 persen dan pengguna terbanyak berdasarkan rentang usia adalah 15 sampai 19 tahun yang umumnya merupakan siswa sekolah menengah.⁸

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian sebagai berikut :

1. Terdapat beberapa kendala dalam proses belajar mengajar seperti :
metode pengajaran yang cenderung monoton, alokasi jam pelajaran masih kurang dan sekolah memiliki keterbatasan buku pelajaran sehingga siswa kesulitan mendalami materi pelajaran
2. Belum adanya media pembelajaran yang mudah digunakan oleh siswa dimana saja dan kapan saja

C. Batasan Masalah

Batasan Masalah Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan media pembelajaran penulis menggunakan *platform wordpress* dengan materi tentang “Berbusana Muslim” yang akan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu

⁸ Kominfo.go.id, “Pengguna Internet Indonesia nomor enam di dunia”, https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media (diakses pada 14 Januari 2020, pukul 08.55).

2. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk *website* media pembelajaran yang bisa diakses melalui tautan (*link*) melalui aplikasi *browser* pada komputer, laptop maupun *smartphone*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *website* yang dapat diakses oleh siswa dimana saja dan kapan saja di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *website* yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan dapat diakses oleh siswa dimana saja dan kapan saja.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan alternatif media pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan semangat belajar siswa dan mudah diakses oleh siswa kapan saja dan dari mana saja sehingga membantu mengatasi keterbatasan akses buku pelajaran dan kekurangan alokasi jam pelajaran di sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁹ Penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk diujicobakan di lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam dunia pendidikan Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Oemar Hamalik menyatakan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta CV, 2017), h.. 407

dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.¹⁰

b. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Jadi secara Bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses belajar mengajar media diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sementara itu, menurut Anderson, media pembelajaran merupakan media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.¹¹

Sadiman menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu

¹⁰Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.. 78

¹¹Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), h.. 62

mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa¹²

c. Kegunaan Media Pembelajaran

Berbagai kegiatan atau manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Secara umum kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya Indra, seperti:
 - a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, Radio, atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh Indra dapat disajikan dengan bantuan Mikroskop, film, Slide, atau gambar.
 - b) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, ,foto slide di samping secara verbal.
 - c) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau komputer
 - d) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat distimulasikan dengan media seperti computer atau video.

¹²Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 7

- e) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau stimulasi komputer.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dapat bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan Interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- 4) Memberikan rangsangan yang sama dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- 5) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.¹³

¹³Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h..

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dikelompokkan dalam empat kelompok:

1) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografi grafis. Teknologi Ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak dua komponen pokok teknologi ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.¹⁴

2) Media hasil teknologi audio visual

Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. pengajaran melalui audiovisual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar seperti mesin proyektor film, tape, recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan

¹⁴Husniyatus Salamah Zainiyati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Jakarta: Kencana, 2017), h.. 72

pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.¹⁵

3) Media hasil teknologi berbasis computer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.¹⁶

4) Media hasil teknologi gabungan

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti *jumlah Random Access memory* yang besar *harddisk* yang besar dan monitor Yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral (alat-alat

¹⁵Husniyatus Salamah Zainiyati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam..... h.. 73

¹⁶Husniyatus Salamah Zainiyati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam....., h.. 73

tambahan seperti *videodisk player* perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan dan sistem audio).¹⁷

e. Ciri-ciri atau Karakteristik Media

Ciri-ciri umum Media Pendidikan antara lain sebagai berikut :

- a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- b) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c) Penekanan media pendidikan terdapat visual dan audio.
- d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya, radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- g) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.¹⁸

¹⁷Husniyatus Salamah Zainiyati, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam....., h.. 75

Menurut Gerlach dan Elly, ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Dengan ciri fiksatif ini media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau obyek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransformasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau obyek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat, peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu decade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan mengajar.

2) Ciri Manipulatif (Manipulatif Property)

Transformasi merupakan suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Disamping dapat

¹⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), h. 6-9

dipercepat suatu kejadian dapat diperlambat pada saat penayangan kembali hasil suatu rekaman video.

3) Ciri Distributif (Distributif Property)

Ciri distributif dari suatu media memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kedalam sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali transformasi direkam dalam format media apa saja ia dapat diproduksi beberapa kali dan siap digunakan berulang-ulang¹⁹

f. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam

Dalam kegiatan pembelajaran guru mempunyai tugas utama untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Penyampaian materi pelajaran tersebut berkaitan erat dengan komunikasi yang dilakukan oleh guru kepada peserta didiknya. Komunikasi yang efektif tentunya memerlukan media yang tepat, karena salah satu komponen dari komunikasi adalah media selain komunikator, komunikan, pesan dan balikan.

Media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. *Assosiation for Education and Communication Technology* (AECT)

¹⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, edisi 1, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), h.. 12

mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.²⁰ Selanjutnya *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dilihat, didengar dan dibaca.²¹

Apabila dikaitkan dengan pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Briggs: Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, film bingkai.
2. Ibrahim dan Nana Syaodih: Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran.²²
3. Gagne: Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
4. Asnawir dan Basyiruddin Usman: Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien (siswa)

²⁰Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), h.. 11

²¹Arief Sadiman dkk., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), h.. 7

²²Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.. 112

sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Dari beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa media merupakan semua jenis peralatan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ditinjau dari Pendidikan Agama Islam media pendidikan agama adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik/ metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.²³

Pada masa Nabi Muhammad SAW, Agama Islam dikembangkan oleh nabi dengan media utama berupa perilaku dan perbuatan nabi sendiri. Nabi mengajarkan *uswatun hasanah* dengan selalu menunjukkan sifat terpuji dalam kehidupannya. Al-Qur'an Surat Al Ahzab ayat 21 menjelaskan sebagai berikut:

كَثِيرًا اللَّهُ وَذَكَرَ الْآخِرَ وَالْيَوْمَ اللَّهُ يَرْجُوا كَان لَمَنْ حَسَنَةُ أُسْوَةِ اللَّهِ رَسُولٍ فِي لَكُمْ كَان لَقَدْ

Artinya: Sesungguhnya telah ada pada (diri) rasulullah itu suri tauladan yang baik bagi kamu (yaitu) orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak mengingat Allah (QS 33 : 21)²⁴

Melihat pengertian dari media dan sejarah nabi di atas, jika dikaitkan dengan proses pembelajaran guru dalam pelaksanaan

²³Asnawir dan Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran,.... h.. 117

²⁴Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Quran dan Terjemahannya*, (Jawa Barat: CV Penerbit Dipenogoro, 2007), h. 420

pembelajaran hendaknya selalu menggunakan media agar siswa lebih giat dan termotivasi untuk belajar serta tujuan pembelajaran lebih dapat dicapai secara maksimal. Penggunaan media juga dapat menghindari verbalisme dalam diri siswa.

2. Kajian Teoritis Tentang Pembelajaran PAI

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Menurut Zakiya Darajat (1987:87), Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami kandungan ajaran islam secara menyeluruh, menghayati makna tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.²⁵

Sedangkan Tayar Yusuf (1986:35) mengartikan Pendidikan Aagam Islam sebagai usaha ssadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecukupan dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia muslim, bertakwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti luhur, dan berkepribadian yangmemahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupannya.²⁶

²⁵Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), h. 12

²⁶Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....*, h. 12

b. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran dalam pendidikan berasal dari kata “*instruction*” yang berarti pengajaran. Menurut E. Mulyasa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.²⁷ Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.²⁸

Sedangkan Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Agama Islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama hingga terwujud kesatuan persatuan bangsa. Sedangkan menurut Zakiyah Daradjat yang telah dikutip oleh Abdul Majid dan Dian Andayani menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu

²⁷E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), h. 100

²⁸Dimiyati dan Mudjino, *Belajar dan Pembelajaran*, Cet 1, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), h.157

menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pedoman hidup.²⁹

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama islam merupakan turunan dari tujuan pendidikan nasional, suatu rumusan UUSPN (UU No. 20 tahun 2003), berbunyi: “ Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.³⁰

Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan penumpukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengamalan peserta didik tentang agama islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta dapat melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi (kurikulum PAI: 2002)³¹

²⁹Abdul Majiddan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi dan Implementasi Kurikulum 2004*, Cet. 1, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), h. 130

³⁰Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....*, h. 16

³¹Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....*, h. 16

d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pembelajaran pendidikan agama islam pada dasarnya meliputi:

- a) Hubungan manusia dengan Allah. Program pengajarannya meliputi segi iman, islam, dan ihsan.
- b) Hubungan manusia dengan sesamanya. Program pengajarannya berkisar pada pengaturan dan kewajiban antara manusia yang satu dengan manusia yang lain dalam kehidupan bermasyarakat, dan mencakup segi kewajiban dan larangan dalam hubungan dengan sesama manusia.
- c) Hubungan manusia dengan alam. Sebagai khalifah di bumi manusia bertugas mengolah dan memanfaatkan alam yang telah di anugerahkan Allah menurut kepentingannya sesuai dengan garis-garis yang telah ditentukan agama.³²

3. Media Pembelajaran berbasis *Website*

Media pembelajaran berbasis web adalah termasuk ke dalam kategori multimedia pembelajaran, dimana berbagai media dapat dipadukan di dalamnya. Mulai dari sekedar teks, gambar, animasi, hingga audio dan video dapat menjadi konten di dalamnya. Smaldino, Lowther & Russell secara detail menjelaskan tentang strategi pembelajaran dalam memadukan teknologi dan media ke dalam

³²Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Cet. 1, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 176-177

jenis demonstrasi, latihan, tutorial, diskusi, simulasi dan penyelesaian masalah.³³ Alessi & Trollip membagi dan mengelompokkan multimedia pembelajaran interaktif ke dalam delapan jenis yaitu: *tutorials, hypermedia, drills, simulations, games, tool and open-ended-learning environment, test, and webbased-learning*.³⁴

Media pembelajaran berbasis web merupakan aplikasi TI (teknologi Informasi) yang dirupakan halaman web (*situs web*). Mengaksesnya dengan menuju alamat web (*domain*) melalui aplikasi *web browser* yang diinstallkan pada komputer, tablet, maupun ponsel pintar (*smartphone*) dengan keharusan adanya koneksi internet. Internet adalah singkatan dari kata *interconnection networking*, yaitu berupa kumpulan jaringan komputer seluruh dunia yang terkoneksi atau terhubung secara simultan sehingga memungkinkan untuk saling bertukar data dan informasi antar komputer. Dengan kata lain, melalui pembelajaran model ini, bahan ajar sangat mungkin disampaikan kepada siswa dengan menggunakan media TI berupa komputer dan jaringan internet.

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling

³³Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., and Russel James D., *Instructional Technology and Media for Learning*. Diterjemahkan oleh Kencana Prenada Media Group, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h.. 112

³⁴Alessi, S.M., & Trollip, S.R, *Multimedia for learning: methods and development* (3rd Edition). (Boston: Allyn and Bacon, 2001), h.. 10

berhubungan. Hubungan antaran satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.³⁵

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, *website* juga mengalami perkembangan yang sangat berarti. Dalam pengelompokan jenis web lebih diarahkan dasarkan pada fungsi sifat dan bahasa pemrograman yang digunakan. Berdasarkan sifatnya, *website* dapat dibagi menjadi *website* dinamis dan *website* statis. Website dinamis maksudnya sebuah website menyediakan konten atau isi yang selalu berubah-ubah seperti *website* berita, *website* institusi yang memberikan pengumuman berkala dan lain sebagainya, sedangkan *website* statis merupakan *website* yang kontennya sangat jarang diubah, seperti website profil organisasi dan lain-lain.³⁶

Berikut ini adalah beberapa penjelasan yang menjelaskan tentang komponen *website*:

a. Domain

Jika kita mengunjungi sebuah *website*, tentunya kita mengetikkan sebuah alamat. Misalnya www.google.com atau www.iainbengkulu.ac.id. alamat tersebut merupakan letak ‘geografi’ di diinternet. Jika kita ingin mengunjungi sebuah

³⁵Yuhefizar, HA Mooduto, Rahmat Hidayat, *Cara mudah membangun website interaktif menggunakan Content Manajagement System Joomla (CMS)* (Jakarta : PT Elex Media Komputindo 2009) h. 2

³⁶I Yuhefizar, HA Mooduto, Rahmat Hidayat, *Cara mudah membangun website interaktif menggunakan Content Manajagement System Joomla.....*, h. 3

‘rumah’, kita harus terlebih dahulu memiliki alamatnya. Alamat tersebut bersifat unik, tidak ada yang sama. Di internet alamat tersebut dipanggil dengan istilah *Domain*.³⁷

Contoh nama domain ber-ekstensi lokasi negara Indonesia adalah sebagai berikut:

- com : untuk tujuan *commercial* atau personal
- co.id : Untuk badan usaha yang mempunyai badan hukum sah
- ac.id : Untuk Lembaga pendidikan
- go.id : Khusus untuk lembaga pemerintahan Republik Indonesia
- mil.id : Khusus untuk lembaga militer Republik Indonesia
- or.id : Untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk dalam kategori “ac.id”, “co.id”, “go.id”, “mil.id” dan lain lainnya.
- war.net.id : Untuk industri warung internet di Indonesia
- sch.id : Khusus untuk lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan seperti SD, SMP dan atau SMU dan yang sederajat.
- web.id : Ditujukan bagi badan usaha, organisasi ataupun perseorangan yang melakukan kegiatannya di *World Wide Web*.³⁸

³⁷Fahrizal Alamsyah, SmitDev Community, *e-Business membangun bisnis hosting dan domain*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo 2009) h. 6

Untuk menentukan nama domain yang cocok, dapat disesuaikan dengan tujuan dan konten dari website yang akan dibangun. Seperti dalam penelitian ini nantinya akan menggunakan domain yang mengandung unsur pembelajaran dan pendidikan agama islam. Hal ini diharapkan agar memudahkan dalam menerjemahkan isi dari website ketika alamat domain tersebut dibagikan.

b. Hosting

Jika kita mengakses website, dengan mengetikkan nama domain melalui browser, maka akan tampil konten berupa tulisan, gambar, video dan sebagainya. Pertanyaannya, bagaimana caranya file-file website tersebut dapat dilihat oleh orang lain ? Jika ingin file website kita terlihat di internet, kita harus menyimpan file tersebut pada web server. Kebanyakan bisnis kecil, atau pribadi menempatkan file website mereka dengan menyewa perusahaan hosting. Dengan demikian hosting adalah salah satu bentuk layanan jasa penyewaan tempat di internet yang memungkinkan perorangan atau organisasi menampilkan layanan jasa, produk, informasi dan konten lainnya di website internet.³⁹

Saat ini terdapat banyak penyedia layanan hosting dengan berbagai keunggulan masing-masing. Pada penelitian ini nantinya

³⁸ Fahrizal Alamsyah, SmitDev Community, e-Business membangun bisnis hosting dan domain....., h. 7

³⁹ Rahmat Hidayat, *Cara Praktis membangun website Gratis* (Jakarta : PT Elek Media Komputindo 2010), h. 29

penulis akan menyewa 1 layanan hosting untuk meletakkan file-file dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam memilih penyedia hosting, penulis akan mempertimbangkan beberapa hal, seperti kapasitas server dan harga yang cukup terjangkau.

c. WordPress

Wordpress adalah perangkat lunak publikasi untuk keperluan personal. Dengan kata lain dikatakan bahwa wordpress adalah perangkat lunak untuk blogging atau ngeblog. Namun akhir-akhir ini justru wordpress banyak digunakan untuk membuat website perusahaan, hingga website berita. Hal ini tidak terlepas dari keunggulan wordpress, yaitu :

- a) Bersifat bebas (free)
- b) Dapat digunakan secara offline jika menggunakan webserver lokal.
- c) Dapat digunakan bahkan untuk mereka yang belum menguasai pemrograman
- d) Dapat dikostumisasi
- e) Menyediakan berbagai tema dan plugin ⁴⁰

Dalam penelitian ini nantinya penulis akan menggunakan platform wordpress. Hal ini sangat membantu dikarenakan latar belakang penulis belum menguasai bahasa pemrograman. Wordpress dapat digunakan bahkan bagi orang awam karena antar

⁴⁰Yahya Kurniawan, *Ngeblog dengan wordpress itu gampang* (Jakarta : PT Elek Media Komputindo 2008) h. 3-4

muka dari wordpress telah dirancang untuk kebutuhan publikasi informasi. Namun untuk membuat sebuah media pembelajaran yang lebih interaktif, penggunaan wordpress standar saja masih belum cukup. Oleh karena itu perlu ditambahkan beberapa plugin untuk mendukung manajemen pembelajaran.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam menyusun penelitian ini, penulis melihat referensi pada penelitian – penelitian terdahulu sebagai rujukan dan pedoman implementasi langkah – langkah yang telah penulis susun sebelumnya. Referensi yang penulis gunakan berasal dari penelitian yang telah dipublikasikan melalui beberapa jurnal. Dalam proses pemilihan referensi, penulis mempertimbangkan kesamaan jenis media yang dibuat dan mata pelajaran yang menjadi objek dari media tersebut.

Referensi pertama yang penulis gunakan adalah penelitian yang dilakukan oleh Yoga Anjas Pratama yang berjudul “Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung”. Penelitian ini telah dipublikasikan pada Jurnal Mudarrisuna Vol.8, No. 2 (2018). Penelitian ini menghasilkan peningkatan nilai dari pre test 40% menjadi 71% pada post test pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 92% pada siklus II. Persamaan dengan penulis adalah sama-sama melakukan pembuatan media pembelajaran agama Islam. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti sebelumnya membuat media pembelajaran berbasis komik sedangkan penulis berbasis *website*. Selain itu metode

yang digunakan peneliti sebelumnya adalah *classroom action research*, sedangkan penulis berbasis R&D dengan metode ADDIE. Pada media pembelajaran komik, materi ajar nya harus diunduh terlebih dahulu sehingga dapat dilihat oleh siswa sedangkan media pembelajaran website dapat diakses dari mana saja dan kapan saja.

Referensi berikutnya dari penelitian yang dilakukan oleh Banyas Ambara dkk yang dipublikasikan pada Jurnal Online (JOM FTK) Universitas Islam Kuantan Singingi, Vol.2, No.1 (2020). Penelitian tersebut berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis autoplay media studio 8.5.2.0 pada mata Pelajaran Ikatan Kimia untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuantan Singingi”. Adapun hasil dari penelitian tersebut adalah validasi ahli materi 91.16%, ahli media 94.58% dan siswa 96.25%. Persamaan penelitian sebelumnya dengan yang akan menulis kerjakan adalah sama-sama menggunakan metode R&D. Sedangkan perbedaannya, peneliti sebelumnya menggunakan media berbasis autoplay sedangkan penulis berbasis *website*.

Referensi lainnya yang penulis gunakan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik” yang dilakukan oleh Peprizal Peprizal dan Nurhasan Syah. Penelitian ini telah diterbitkan dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 4, No 3 (2020). Adapun hasil dari penelitian ini adalah Media pembelajaran dengan Uji ahli media 92.50%, ahli materi 94.79%, guru 89.78%. Persamaan penelitian sebelumnya dengan yang akan penulis

kerjakan adalah sama-sama menggunakan metode R&D dengan tahapan pengembangan ADDIE. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis materi pembelajaran pada media dan platform yang digunakan. Penulis kan menggunakan *wordpress* dimana lebih mudah digunakan bahkan oleh orang yang bukan pakar IT.

Tabel 2. 1 Referensi penelitian terdahulu

No	Nama (Tahun)	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Yoga Anjas Pratama Jurnal Mudarrisuna Vol.8, No. 2 (2018)	Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung. Hasil : peningkatan nilai dari pre test 40% menjadi 71% pada post test pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 92% pada siklus II http://dx.doi.org/10.22373/jm.v8i2.4123	Sama-sama media Pendidikan Agama Islam	Media pembelajaran berbasis komik, sedangkan penulis berbasis website. Metode yang digunakan <i>classroom action research</i> , sedangkan penulis berbasis R&D dengan metode ADDIE
2.	Banyas Ambara, dkk Jurnal Online (JOM FTK) Universitas Islam Kuantan Singingi, Vol.2, No.1 (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis autoplay media studio 8.5.2.0 pada mata Pelajaran Ikatan Kimia untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuantan Singingi Hasil : validasi ahli materi 91.16%, ahli media 94.58% dan siswa 96.25% https://ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/1033	Sama-sama menggunakan metode R&D	Media pembelajaran berbasis autoplay media, sedangkan penulis berbasis website

3.	Peprizal Peprizal, Nurhasan Syah Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 4, No 3 (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Hasil : Uji ahli media 92.50%, ahli materi 94.79%, guru 89.78%. <i><a href="http://dx.doi.org/10.23887/ji
pp.v4i3.28217">http://dx.doi.org/10.23887/ji pp.v4i3.28217</i>	Sama- sama mengguna kan R&D dengan metode pengemba ngan ADDIE	Materi Pembelajaran tentang Instalasi Penerangan Listrik, sedangkan penulis mata pelajaran PAI dengan materi busana muslim. Platform yang digunakan adalah HTML+PHP sedangkan penulis berbasis wordpress
----	--	---	--	--

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁴¹ Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.⁴²

Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian.

Dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis *website*, penulis menggunakan model pengembangan

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta CV, 2017), h.. 407

⁴²Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h.. 105

ADDIE yang salah satu arah pengembangannya berfungsi untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu.

C. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini, akan digunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluating*). Model ADDIE memiliki 5 tahapan, diantaranya :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahap analisis, penulis melakukan pengamatan lapangan, untuk melihat bagaimana kondisi pembelajaran di lokasi penelitian. Penulis melakukan wawancara dengan guru tentang hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar, sarana dan prasarana hingga kesulitan – kesulitan yang dihadapi. Dari hasil pengamatan inilah penulis akan membuat perencanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang baik, menarik dan sesuai dengan kebutuhan.

Untuk memastikan media pembelajaran ini sejalan dengan apa yang diajarkan guru kelas, maka akan dilakukan pengkajian terlebih dahulu. Materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran akan di sesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis, tahapan berikutnya adalah membuat desain atau perancangan produk sebagai berikut:

a. Penetapan Materi Pembelajaran

Penetapan materi pembelajaran dilakukan agar penelitian ini dapat fokus membahas topik tertentu. Topik ini akan ditetapkan bersama guru kelas dengan mengacu pada daftar materi yang akan dipelajari siswa pada semester berjalan.

b. Pemilihan *platform* Media Pembelajaran

Dalam hal keperluan *hosting website*, penulis akan mencari layanan yang berkualitas, cepat dan tentunya terjangkau. Nama domain yang digunakan untuk mengakses media pembelajaran ini akan dipilih nama yang umum yang dapat memberikan representasi terhadap konten yang ada di dalamnya. Sedangkan *platform* utama yang akan digunakan adalah platform yang bersifat *user friendly*, memungkinkan penyesuaian (*customize*), mudah digunakan dan dipahami meskipun bagi mereka yang bukan berlatar belakang ahli komputer (IT).

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan produk yaitu tahap dimana mulai dibuat produk Media Pembelajaran, sebagai berikut :

a. Membuat Media Pembelajaran

Pengembangan produk media pembelajaran yang telah direncanakan akan diimplementasikan melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan**

Agama Islam berbasis Website”. Hasil dari penelitian tersebut adalah terciptanya sebuah media pembelajaran agama Islam yang dapat diakses oleh guru maupun siswa kapan saja dan dari mana saja

b. Validasi Ahli Materi dan Ahli IT

Materi yang disajikan dalam Media Pembelajaran ini terlebih dahulu akan dilakukan validasi oleh Ahli Materi, sedangkan untuk Media pembelajarannya akan dilakukan validasi oleh Ahli IT. Hasil validasi berupa penilaian terhadap produk, komentar dan saran.

c. Validasi Guru Mata Pelajaran

Tahapan berikutnya, Media Pembelajaran akan divalidasi juga oleh guru Pendidikan Agama Islam di Sekolah. Hasil validasi berupa penilaian, komentar dan saran.

d. Perhitungan Hasil Validasi

Setelah dilakukan validasi oleh Ahli Materi, Ahli IT dan Guru Mata Pelajaran, selanjutnya data jawaban validasi para ahli akan ditabulasi dan dihitung secara kuantitatif untuk menilai validitas media yang dikembangkan. Perhitungan hasil validasi akan menilai 4 jawaban dengan skor sebagai berikut :⁴³

⁴³ Husein Umar, *Metode Riset Bisnis* (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama 2003) h. 98

Tabel 3. 1 Skor Jawaban Validasi

Kategori	Skor
Jawaban A	4
Jawaban B	3
Jawaban C	2
Jawaban D	1

Untuk menghitung persentase validitas media, digunakan rumus :

$$\text{persentase validitas} = \frac{\Sigma \text{rata} - \text{rata skor}}{\Sigma \text{rata} - \text{rata skor ideal}} \times 100\%$$

kemudian hasil dari presentase validitas akan diinterpretasikan menggunakan tabel berikut :

Tabel 3. 2 Interpretasi Persentase Penilaian

Persentase Penilaian	Interpretasi
76-100%	Sangat baik / sesuai / jelas
50-75%	Cukup baik / sesuai / jelas
26-50%	Kurang baik / sesuai / jelas
0 - 25%	Tidak baik / sesuai / jelas

e. Revisi Media Pembelajaran

Hasil dari validasi akan menentukan apakah produk perlu direvisi. Apabila hasil persentase penilaian lebih dari 50%, maka media pembelajaran dapat dianggap sudah valid dan dapat diberikan kepada siswa untuk implementasi. Sedangkan apabila hasil validasi kurang dari 50%, maka produk akan direvisi secara keseluruhan. Namun apabila persentase penilaian lebih dari 50% dan terdapat kritik dan saran dari para ahli pada salah satu indikator, maka saran tersebut akan coba diakomodir. Hal ini

dilakukan agar media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih baik.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk media pembelajaran telah selesai dikembangkan dan direvisi berdasarkan masukan dari para ahli. Selanjutnya penulis akan bekerjasama dengan guru mata pelajaran agama islam untuk menerapkan media pembelajaran ini pada 1 kelas. Semua siswa diminta untuk mengakses media pembelajaran secara *online*.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini produk media pembelajaran telah digunakan siswa, sehingga penulis akan melakukan evaluasi terhadap penggunaan produk tersebut dan melakukan beberapa pengujian. Uji coba produk bertujuan untuk mendapatkan data – data yang akurat dalam rangka memastikan kualitas produk dan menjamin kelayakan materi ajar. Dalam proses uji coba produk terdapat beberapa hal :

a. Desain Pengujian

Dalam pengujian produk, subjek penelitian akan diminta untuk mengakses produk Media Pembelajaran kemudian diminta untuk memberikan penilaian kelayakan. Proses penilaian dilakukan secara daring menggunakan *google form*.

b. Subyek Pengujian

Dalam melakukan pengujian, dipilih subjek pengujian dengan teknik rumpun. Subjek pengujian adalah Siswa Kelas X IPS 2 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

- a. Data kualitatif adalah data yang berupa kritik maupun saran yang diberikan para ahli materi, ahli IT dan praktisi pembelajaran (guru).
- b. Data kuantitatif adalah data pokok penelitian yang berupa penilaian tentang media pembelajaran yang dikembangkan .

2. Instrument Pengumpulan Data

a. Angket

Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran, baik dari aspek : relevansi materi, pengorganisasian materi, tampilan dan aksesibilitas media hingga efeknya bagi pembelajaran. Komponen tersebut selanjutnya akan dianalisis dan digunakan sebagai bahan untuk melakukan revisi.

Angket penilaian produk meliputi beberapa aspek dengan indikatornya masing-masing. Angket dalam penelitian dan

pengembangan produk ini diberikan kepada ahli materi, ahli IT dan praktisi pembelajaran. Angket ini menggunakan skala *Likert*. Instrumen kelayakan media pembelajaran pada umumnya menggunakan skala *Likert* dengan 5 alternatif jawaban: sangat baik, baik, cukup, Kurang, dan sangat kurang. Namun dalam penelitian ini skala yang digunakan adalah 4 skala alternatif jawaban. Hal ini untuk menghindari jawaban netral dari para responden. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni: sangat setuju = 4, setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1.

Kisi-kisi angket untuk ahli materi, ahli IT, praktisi pembelajaran (guru), dan siswa dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Pengembangan Media Pembelajaran untuk Ahli Materi

NO	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
ASPEK RELEVANSI MATERI		
1	Kejelasan rumusan topik pembelajaran	1
2	Kesesuaian materi ditinjau dari aspek keilmuan	1
3	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi dan indikator pembelajaran	1
4	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku	1
ASPEK PENGORGANISASIAN MATERI		
5	Kemudahan memahami alur materi	1
6	Kesesuaian Ruang lingkup penyajian materi	1
7	Kesesuaian Penggunaan bahasa	1
8	Kesesuaian materi dengan gambar dan video	1
ASPEK EFEK PEMBELAJARAN		

9	Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa	1
10	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	1

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Pengembangan Media Pembelajaran untuk Ahli IT

NO	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
ASPEK AKSESIBILITAS		
1	kemudahan dalam mengakses media pembelajaran	1
2	kecepatan akses media pembelajaran	1
3	kesesuaian media pembelajaran dengan berbagai perangkat dan akses koneksi internet	1
ASPEK TAMPILAN		
4	kesesuaian tampilan dengan berbagai jenis perangkat	1
5	kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran huruf serta komposisi warna	1
6	kesesuaian penempatan konten gambar dan video	1
ASPEK PENGORGANISASIAN MEDIA		
7	kemudahan proses registrasi dan masuk (login)	1
8	kesesuaian tautan (link) pada media pembelajaran	1
9	kelancaran proses input data	1
10	kesesuaian alur media pembelajaran	1

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Validasi Pengembangan Media Pembelajaran untuk Praktisi Pembelajaran (Guru)

NO	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
ASPEK RELEVANSI MATERI		
1	Kesesuaian penyajian materi	1
2	kemudahan dalam pengajaran	1
3	kesesuaian materi dengan kompetensi dan kurikulum	1
ASPEK PENGORGANISASIAN MATERI		
4	kelejasan alur materi	1
5	Kesesuain Penggunaan bahasa	1

6	kesesuaian latihan soal	1
ASPEK TAMPILAN		
7	kesesuaian gambar dengan materi	1
8	kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf	1
ASPEK EFEK PEMBELAJARAN		
9	kejelasan gambar dalam membantu pemahaman siswa	1
10	kesesuaian video dalam meningkatkan daya tarik siswa	1

Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Uji Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran untuk siswa

NO	INDIKATOR	JUMLAH BUTIR
ASPEK PENGOPERASIAN ATAU PENGGUNAAN MEDIA		
1	kemudahan penggunaan media	1
2	kesesuaian sistematika penyajian materi	1
3	kemudahan pemilihan sub materi	1
ASPEK TAMPILAN DAN PENYAJIAN MEDIA		
4	kesesuaian tampilan media secara keseluruhan	1
5	kesesuaian penggunaan ukuran dan jenis huruf	1
6	Kesesuaian Penggunaan bahasa	1
7	kesesuaian gambar dengan materi	1
8	kesesuaian video dengan materi	1
ASPEK EFEK PEMBELAJARAN		
9	kemampuan media dalam membantu pembelajaran mandiri	1
10	kemampuan media dalam membangkitkan semangat belajar	1
11	kesesuaian penyajian video dalam memberikan rangsangan belajar	1
12	kesesuaian penyajian soal latihan dalam membangkitkan semangat belajar	1

b. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari buku ajar PAI dan budi pekerti SMA kelas X . buku tersebut dijadikan peneliti sebagai acuan dalam menentukan kompetensi sekaligus membuat materi ajar Pendidikan agama islam yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Dalam pemilihan buku tersebut, penulis telah mendapatkan rekomendasi dari Guru PAI di sekolah.

E. Teknik Analisis data

Analisis data merupakan rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah⁴⁴

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan melalui instrumen yang dikerjakan sesuai standar prosedur penelitian dan pengembangan. Sedangkan data yang akan dianalisis dalam media pembelajaran ini adalah data **evaluasi : penilaian kelayakan produk** yang dilakukan oleh siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Uji kelayakan meliputi aspek tampilan dan penyajian media, pengoperasian atau penggunaan serta efek bagi pembelajaran.

⁴⁴Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009), h.. 96

Untuk melakukan pengujian kelayakan, penulis menggunakan kuesioner dengan perhitungan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 4 pilihan : sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Skala likert berhubungan dengan pertanyaan tentang pendapat seseorang terhadap sesuatu.⁴⁵

Tabel 3. 7 Ketentuan Pemberian Skor

Kategori Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Berdasarkan tabel 3.7, skor setiap indikator uji kelayakan dapat dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Skor} = \frac{(F1 \times 1) + (F2 \times 2) + (F3 \times 3) + (F4 \times 4)}{4}$$

Keterangan :

F1 merupakan frekuensi jawaban responden yang menjawab 1 (Sangat Tidak Setuju)

F2 merupakan frekuensi jawaban responden yang menjawab 2 (Tidak Setuju)

F3 merupakan frekuensi jawaban responden yang menjawab 3 (Setuju)

F4 merupakan frekuensi jawaban responden yang menjawab 4 (Sangat Setuju)

Perhitungan diatas dapat dilanjutkan untuk semua indikator yang ada kemudian dihitung rata-rata dari indikator yang memiliki aspek yang

⁴⁵Husein Umar, *Metode Riset Bisnis* (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama 2003) h. 98

sama. Analisis hasil juga akan menggunakan rentang presentase sebagaimana pada tabel 3.2

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini akan dikembangkan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Website*. Dalam proses pengembangan, metode yang digunakan adalah *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Namun mengingat keterbatasan waktu, dalam penelitian ini yang akan dilakukan hanya sampai pada tahap implementasi saja. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Analisis kebutuhan adalah tahap awal dalam melakukan penelitian. Penulis melakukan wawancara dengan salah seorang guru Pendidikan Agama Islam dan menanyakan beberapa permasalahan yang sering terjadi dalam proses Pembelajaran. Adapun hasil dari wawancara sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan dalam pembelajaran cenderung monoton.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, banyak guru masih menerapkan metode seputar, ceramah, tanya jawab, hafalan, latihan dan pemberian tugas. Hal ini tentunya dapat membuat siswa menjadi kurang tertarik dengan proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Alokasi jam pelajaran

Alokasi jam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada sekolah Negeri hanya 2 jam pelajaran dalam 1 minggu. Hal ini tentu dirasa kurang bagi siswa untuk memahami semua materi. Beberapa siswa terkadang masih kesulitan untuk bisa langsung memahami materi pada saat pembelajaran berlangsung. Mereka membutuhkan pengulangan agar dapat lebih memahami materi yang sudah diajarkan

3. Beberapa sekolah tidak menjual buku pelajaran.

Beberapa sekolah memang memiliki kebijakan untuk tidak menjual buku di Sekolah. Siswa diminta untuk mencari secara mandiri di luar sekolah. Sekolah juga memberikan fasilitas peminjaman buku di perpustakaan namun akses dan durasinya juga masih terbatas.

4. Perbedaan kemampuan Siswa.

Kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran sangat berbeda-beda. Ada yang baik dalam mendengarkan ceramah saja, ada yang lebih memahami jika terdapat ilustrasi gambar dan sebagainya.

Berdasarkan hasil diatas telah dianalisis bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang tidak monoton (menjadikan berbagai konten seperti teks, audio, video dan sebagainya). Media pembelajaran

tersebut juga harus bersifat fleksibel dan mudah diakses dimana saja dan kapan saja. Dalam media pembelajaran kontennya juga harus merepresentasikan isi buku pelajaran sehingga tetap sesuai dengan kurikulum yang ada.

2. Tahap Desain (*Design*)

a. Materi Pembelajaran

Penulis memilih materi pembelajaran berdasarkan hasil diskusi Bersama guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Materi yang dipilih adalah tentang “Berbusana Muslim dan Muslimah Merupakan Cermin Kepribadian dan Keindahan Diri”. Hal ini disesuaikan dengan Materi pelajaran yang sedang berjalan dan berdasarkan kompetensi dasar yang sudah ada.

Sub materi yang akan dimasukkan pada Media Pembelajaran nantinya sebagai berikut :

- a) Memahami Makna Busana Muslim / Muslimah dan Menutup Aurat
 - a) Makna Aurat
 - b) Makna Jilbab dan Busana Muslim
- b) Ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadis tentang Perintah Berbusana Muslim/Muslimah
 - a) Q.S. Al-Ahzab [33] Ayat : 59

b) Q.S. An-Nur[24] Ayat : 31

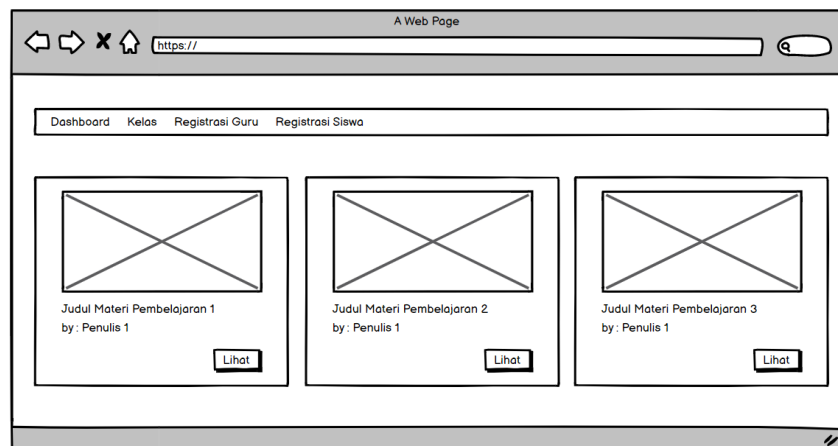
c) Hadis dari Ummu ‘A’iyyah

b. Platform Media pembelajaran

Dalam pembuatan Media Pembelajaran, akan digunakan *platform wordpress*. Penulis mendapatkan rekomendasi setelah berkonsultasi dengan ahli IT. Hal ini dikarenakan penggunaan *Wordpress* tidak mengharuskan seseorang untuk menggunakan *coding* atau pemrograman untuk dapat melakukan instalasi. *Platform wordpress* dapat dengan mudah dipahami dan dikembangkan, bahkan oleh orang-orang yang bukan berlatarbelakang IT sekalipun.

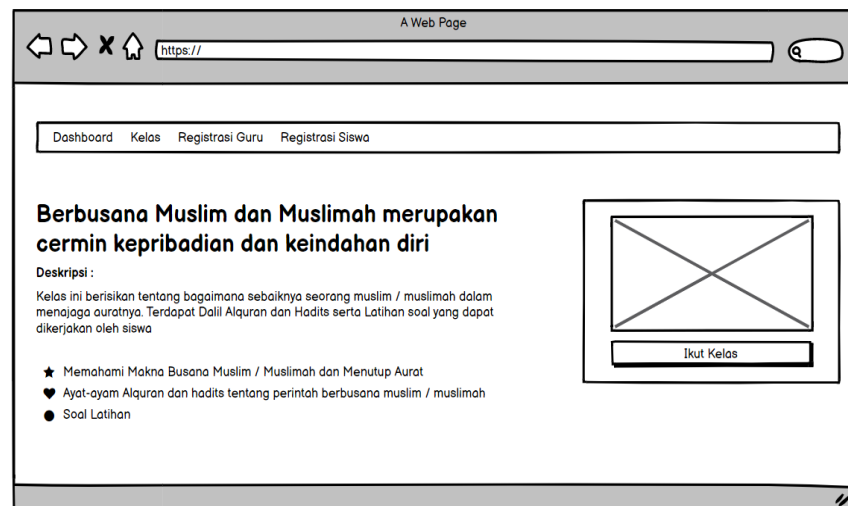
c. Desain Tampilan Media Pembelajaran

Pada tahap desain, penulis telah membuat rancangan tampilan pembelajaran sebagai berikut :



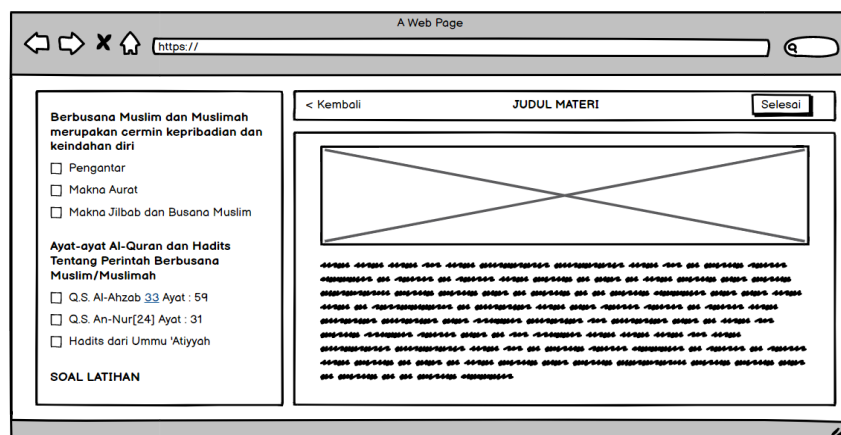
Gambar 4. 1 Desain Halaman Daftar Kelas

Pada halaman awal akan ditampilkan daftar kelas yang tersedia yang dapat dipilih oleh siswa. Kelas ini merepresentasikan materi pelajaran, misalnya tentang berbusana muslim, tentang zakat dan sebagainya. Untuk memilih kelas yang diinginkan siswa dapat mengklik tombol “lihat”.



Gambar 4. 2 Desain Halaman Detail Kelas

Setelah siswa memilih sebuah kelas, maka akan ada tampilan detail dari kelas tersebut sehingga siswa dapat memahami materi apa saja yang akan dipelajari dalam sebuah kelas hingga tuntas. Jika sudah melihat detail kelas, siswa dapat mengikuti kelas dengan mengklik tombol “ikut kelas”.



Gambar 4. 3 Desain Halaman Detail Materi

Pada tampilan materi kelas dibagi menjadi 2 bagian, yaitu : pada bagian kiri terdapat daftar menu materi yang dapat diklik dan pada bagian kanan adalah materi yang ditampilkan. Siswa dapat dengan mudah beralih dari satu materi ke materi lainnya bahkan memilih sub materi yang telah disediakan. Dalam detail materi kelas juga ditampilkan konten seperti gambar, video, ayat Alquran bahkan audio muratal sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi pelajaran.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam proses pengembangan ini penelitian akan dilakukan instalasi *wordpress* dan *plugin LMS*. Setelah itu memasukkan materi dan akan dilakukan *review* hasil dan validasi oleh ahli. Adapaun rincian tahap pengembangan adalah sebagai berikut :

a. Pengembangan Produk Media Pembelajaran

a) *Hosting* dan *Domain*

Media pembelajaran dalam penelitian ini nantinya akan berbasis website sehingga membutuhkan *hosting* dan *domain* agar dapat diakses oleh siswa melalui internet. Nama domain yang dipilih penulis untuk digunakan dalam penelitian ini adalah nama yang dapat merepresentasikan tujuan yang ingin dicapai, yaitu membuat media pembelajaran pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu penulis memilih domain ***belajarpai.com*** dengan pertimbangan kemudahan dalam mengetikkan nama domain dan kata “PAI” sendiri cukup merepresentasikan “Pendidikan Agama Islam”. Sehingga pengunjung yang mengakses laman *website* ini nantinya diharapkan dapat langsung memahami maksud dan tujuan dari *website* tersebut.

Untuk keperluan *hosting*, Ahli IT memberikan rekomendasi kepada penulis untuk menggunakan jasa penyedia layanan ***idcloudhost.com***. Hal ini dikarenakan telah sering digunakan untuk menjalankan beberapa *website* maupun aplikasi dengan skala kecil maupun besar. Selain itu dari sisi biaya tergolong murah serta tersedia pilihan pembayaran bulanan. Selanjutnya penulis mulai melakukan pendaftaran layanan di alamat **<https://idcloudhost.com/hosting/>**. Pada *hosting* idcloudhost terdapat beberapa paket yang tersedia. Penulis memilih paket

Entrepreneur Pro dengan spesifikasi *CPU : 2 Core, Storage Space : 7 GB, Virtual Memory : 2 GB* dan *Bandwidth : Unlimited*

b) Instalasi Wordpress

Setelah mempunyai *hosting*, berikutnya dapat melakukan instalasi *wordpress* melalui *cpanel* yang tersedia. Platform *wordpress* dapat digunakan untuk banyak hal, terutama media informasi. Akan tetapi media tersebut tidak langsung ada, melainkan harus dilakukan proses pemasangan alat tambahan yang disebut *plugin*. Pada penelitian ini penulis lebih memilih menggunakan *plugin tutor LMS*. Hal ini dikarenakan fitur yang dibawah oleh *plugin* tersebut cukup lengkap, mulai dari pembuatan kelas, materi, soal hingga tanya jawab.

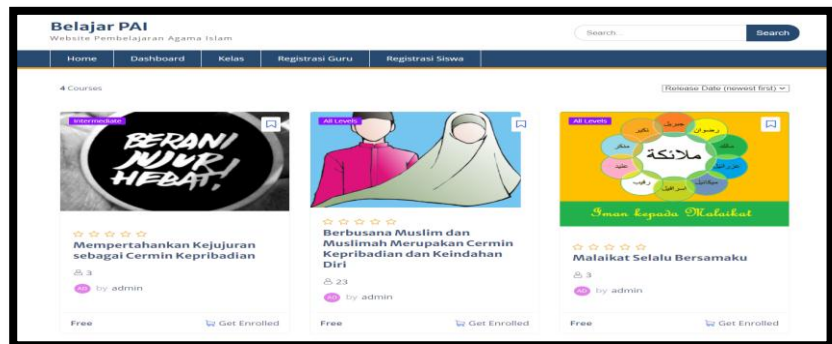
c) Memasukkan materi pembelajaran

Langkah berikutnya setelah platform selesai adalah memasukkan materi. Materi yang digunakan berdasarkan buku pembelajaran yang digunakan di sekolah. Materi yang dimasukkan pada media pembelajaran diatur sedemikian rupa agar dapat mudah dipahami oleh siswa. Materi ini juga dilengkapi dengan gambar dan video yang mendukung sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

b. Tampilan Hasil Produk Media Pembelajaran

Hasil dari Media Pembelajaran dapat diakses melalui website **belajarpai.com**. Dengan tampilan sebagai berikut :

1) Halaman Daftar Kelas



Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Daftar Kelas

Halaman kelas merupakan halaman yang memuat daftar kelas yang sudah dibuat oleh guru. Pada halaman ini penulis membuat contoh beberapa kelas, namun yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas “Berbusana Muslim dan Muslimah Merupakan Cermin Kepribadian dan Keindahan Diri”.

2) Halaman Detail Kelas



Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Detail Kelas

Halaman detail kelas menampilkan dekripsi dari sebuah kelas. Pada halaman ini terdapat video pembuka yang menjelaskan secara singkat tentang kelas tersebut. Terdapat juga topik kelas yang dapat di-klik dan memunculkan sub topik, sehingga siswa dapat mengetahui apa saja yang nantinya akan mereka pelajari dari kelas yang akan diikuti. Untuk dapat mengikuti kelas ini, siswa dapat mengklik tombol **Enrol Now** dibagian bawah video pembuka.

3) Halaman Materi



Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Materi

Setelah siswa memilih kelas, maka akan diarahkan ke halaman materi kelas. Pada bagian kiri, siswa dapat melihat keseluruhan materi. Jika ingin berpindah ke materi lain, siswa dapat mengklik judul materi. pada halaman ini juga terdapat tombol **complete** yang dapat digunakan untuk menandai bahwa siswa telah menyelesaikan suatu materi.

Dalam media pembelajaran ini, siswa memiliki fleksibilitas untuk dapat memilih materi yang ingin dilihat terlebih dahulu. Apabila siswa belum memahami, tidak perlu mengklik tombol **complete** sehingga dapat diulang kembali pada lain waktu.

Siswa dapat melihat centang hijau yang menandakan materi tersebut telah diselesaikan, dan yang belum dicentang hijau berarti materi tersebut masih perlu dibaca dan dipahami kembali.

Berbusana Muslim dan Muslimah Merupakan Cermin Kepribadian dan Keindahan Diri

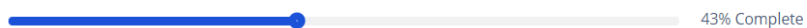
by admin

Share: [f](#) [t](#) [in](#) [t](#)

Total Enrolled
23

Last Update
November 11, 2020

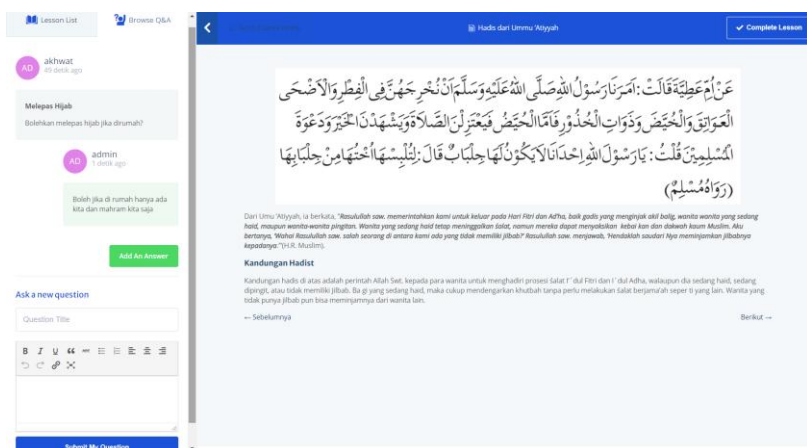
Course Status



Gambar 4. 7 Tampilan Progres Kelas

Kelas yang sudah diikuti oleh siswa juga memberikan keterangan berapa persen *progress* pembelajaran yang sudah dilakukan siswa tersebut. Semua kelas yang telah berstatus *completed* dapat dilihat oleh guru sehingga guru dapat memonitoring dan memberikan perhatian lebih pada siswa yang belum menyelesaikan materi kelas.

4) Halaman Tanya Jawab

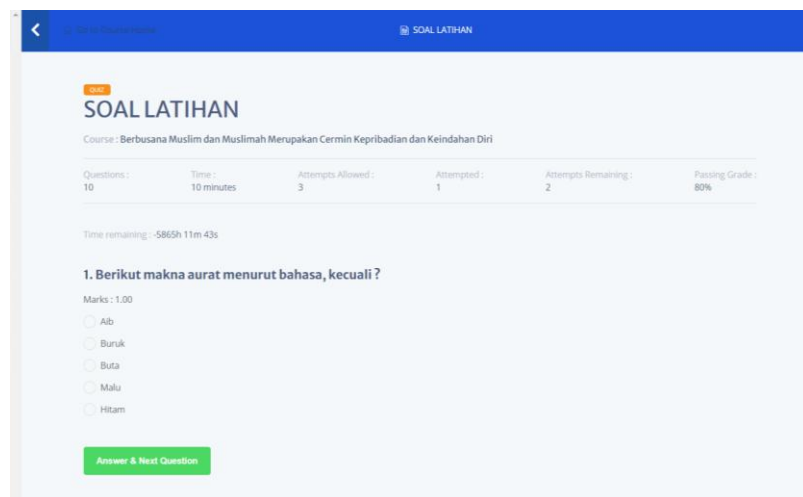


Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Tanya Jawab

Siswa yang sedang membaca materi pada media pembelajaran dapat mengajukan pertanyaan pada kolom tanya jawab. Pertanyaan yang diajukan seorang siswa dapat dilihat oleh guru maupun semua peserta kelas lainnya. Hal ini memungkinkan terjadinya tanya jawab dan diskusi antar sesama siswa. Guru juga dapat menjawab pertanyaan salah

seorang siswa sehingga siswa lainnya juga dapat mengetahui jawabannya.

5) Halaman Pengerjaan Latihan Soal



Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Pengerjaan Latihan Soal

Setelah menyelesaikan semua materi, siswa dapat mengerjakan latihan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah diberikan. Soal latihan ini dapat bersifat pilihan ganda atau esai. Pada media pembelajaran ini penulis memberikan soal latihan pilihan ganda sesuai dengan soal latihan yang ada pada buku paket pembelajaran di sekolah.

Jika siswa telah mengerjakan soal, akan secara otomatis diberikan penilaian. Penilaian dapat ditentukan batas kelulusannya sehingga siswa dapat mengetahui apakah hasil soal latihannya sudah memenuhi standar atau tidak. Guru juga

dapat mengatur waktu pengerjaan soal dan guru juga dapat memberikan kesempatan pengulangan pengerjaan soal sehingga soal dapat dikerjakan lebih dari satu kali. Hal ini sangat berguna agar siswa mendapatkan kesempatan untuk memahami kembali materi terlebih dahulu.

c. Validasi Produk

Setelah melakukan pengembangan produk, selanjutnya penulis melakukan validasi terhadap hasil pengembangan. Tujuan dari validasi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *website* yang dikembangkan sebelum media tersebut digunakan. Hasil dari kegiatan ini berupa saran dan masukan yang akan dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan.

Dalam validasi ini penulis melibatkan 3 validator , yang terdiri dari 1 dosen Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, yaitu Ibu Dian Jelita, M.Pd (sebagai validator ahli materi), dan 1 dari PT Ascon Inovasi Data Direktur Teknologi dan Inovasi Bapak Robbie Shugara, S.T (sebagai validator ahli IT), Serta 1 Guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu, yaitu Ibu Azni Hermiati, S.Ag.

Penulis menggunakan angket dengan alternatif jawaban 4 pilihan, yaitu, sangat sesuai, cukup sesuai, kurang sesuai, dan tidak sesuai. Adapun hasil uji validitas terhadap produk pengembangan

media pembelajaran Pendidikan agama islam berbasis *website* sebagai berikut.

1) Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang akan melakukan validasi terhadap materi ajar adalah Ibu Dian Jelita, M.Pd seorang tenaga pendidik (dosen) di Program Studi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Kepada ahli materi penulis memberikan beberapa pertanyaan, sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Hasil Validasi Pengembangan Produk oleh Ahli Materi

No	Pertanyaan	Nilai
1	Bagaimanakah rumusan topik pada pengembangan media pendidikan agama islam berbasis website ini?	3.00
2	Bagaimanakah kesesuaian materi yang diajarkan pada pengembangan media pendidikan agama islam berbasis website ini?	4.00
3	Bagaimana kesesuaian antara Standar Kompetensi dengan Indikator pada pengembangan media pendidikan agama islam berbasis website ini?	4.00
4	Apakah isi pembelajaran dalam media pembelajaran sesuai dengan Kurikulum K13?	3.00
5	Bagaimana kesesuaian uraian isi pembelajaran dan gambar dalam media pembelajaran pendidikan agama islam ini?	3.00
6	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam media pembelajaran pendidikan agama islam ini?	4.00
7	Apakah materi yang disajikan melalui media pendidikan agama islam ini dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar?	4.00
8	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?	3.00
9	Apakah instrumen evaluasi yang digunakan dapat mengukur kemampuan siswa?	4.00
10	Apakah video demonstrasi sudah sesuai dengan materi pendidikan agama islam?	4.00
Nilai Total		36.00
(Σ) Rata-Rata Skor		3,60

i :

Perjelas bahasa yang digunakan dan disederhanakan agar dapat dengan mudah di pahami siswa. Gunakan font tulisan dengan bahasa arab menggunakan font traditional arabic dengan ukuran 20. Perbaiki kesalahan di soal-soal yang sudah diperiksa

$$\text{validitas} = \frac{3,60}{4,00} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan tabel 3.2 hasil validasi diatas masuk dalam rentang 75-100% sehingga dapat diinterpretasikan sebagai Sangat Baik.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, materi yang telah dibuat sudah sangat dan cukup sesuai untuk diterapkan. Tidak diperlukan perubahan materi itu sendiri, namun ahli materi memberikan beberapa catatan seperti memperjelas dan menyederhanakan bahasa yang digunakan. Ahli materi juga memberikan saran untuk penambahan ayat Al Quran dalam bentuk arabic dengan ukuran font 20

2) Validasi Ahli IT

Ahli IT dalam penelitian ini adalah bapak Robbie Shugara, S.T. Direktur Teknologi dan Inovasi dari PT Ascon Inovasi Data. Kepada ahli IT, penulis memberikan instrumen validasi seperti berikut:

Tabel 4. 2 hasil validasi pengembangan produk oleh ahli IT

No	Pertanyaan	Nilai
1	Apakah media pembelajaran dapat diakses dengan mudah?	4.0
2	Bagaimana kecepatan akses media pembelajaran ?	3.0
3	Apakah media pembelajaran dapat dibuka di berbagai jenis perangkat dan koneksi internet dengan baik ?	4.0
4	Apakah tampilan media pembelajaran telah sesuai dengan berbagai jenis perangkat?	3.0

5	Apakah font, ukuran huruf dan komposisi warna telah sesuai sehingga dapat dibaca dengan baik ?	3.0
6	Apakah penempatan konten (gambar/video) telah sesuai?	4.0
7	Apakah proses registrasi dan masuk (login) berjalan dengan mudah ?	4.0
8	apakah semua tautan (link) berfungsi dengan baik ?	4.0
9	apakah semua proses input data berjalan dengan lancar ?	4.0
10	apakah alur pada media pembelajaran memudahkan pengguna dalam mengaksesnya ?	4.0
Nilai Total		37.00
(Σ) Rata-Rata		3,70

IT

- ubah font menjadi lebih tegas dengan ukuran yang diperbesar (Open Sans 14px)
- Akses menggunakan seluler sedikit lamban, coba kompres ukuran gambar dibawah 100 kb
- Sesuaikan tampilan dengan mayoritas perangkat yang digunakan siswa

$$\text{validitas} = \frac{3,70}{4,00} \times 100\% = 92,5\%$$

Berdasarkan tabel 3.2 hasil validasi diatas masuk dalam rentang 75-100% sehingga dapat diinterpretasikan sebagai Sangat Baik.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan hasil validasi oleh ahli IT adalah saran perubahan font agar lebih baik. Penulis sebelumnya masih menggunakan font times new roman yang merupakan font bawaan dari *website*. Ahli IT juga memberikan masukan untuk melakukan pengurangan kapasitas atau ukuran dari gambar yang digunakan agar waktu yang digunakan untuk memuat konten di halaman menjadi lebih cepat.

3) Validasi Guru Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Praktisi pembelajaran (guru) dilakukan terhadap ibu Azni Hermiati S.Ag, Guru Pendidikan Agama Islam SMA Negeri 3

Kota Bengkulu. Kepada guru mata pelajaran, penulis memperlihatkan dan melakukan demonstrasi media pembelajaran kemudian meminta kesediaan menjawab beberapa pertanyaan berikut :

Tabel 4. 3 hasil validasi praktisi pembelajaran

No	Pertanyaan	Nilai
1	Bagaimanakah kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media ajar ini?	4.00
2	Apakah media ajar ini memudahkan dalam mengajar?	4.00
3	Apakah isi media ajar ini sesuai dengan SK/KD kurikulum K13?	4.00
4	Bagaimanakah kesesuaian antara gambar dan materi?	4.00
5	Apakah dalam gambar-gambar media ajar membantu siswa memahami materi?	4.00
6	Apakah sudah sesuai ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan?	3.00
7	Bagaimana kejelasan urutan penyampaian materi?	4.00
8	Apakah video demonstrasi dalam media ajar memberikan daya tarik kepada siswa?	4.00
9	Bagaimana tingkat kesukaran bahasa yang digunakan, apakah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?	3.00
10	Bagaimanakah kejelasan tugas dan evaluasi	4.00
Nilai Total		38.00
(Σ) Rata-Rata		3,80

ta pelajaran

Tingkat pemahaman anak-anak dalam 1 kelas jelas berbeda-beda, karena itu harus cukup waktu untuk kuis atau kolom tanya jawabnya

$$\text{validitas} = \frac{3,80}{4,00} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan tabel 3.2 hasil validasi diatas masuk dalam rentang 75-100% sehingga dapat diinterpretasikan sebagai Sangat Baik.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan dari guru mata pelajaran, media pembelajaran ini telah sesuai sehingga sudah dapat diimplementasikan kepada siswa di kelas. Namun guru mata

pelajaran memberikan beberapa catatan tentang waktu pengerjaan kuis.

d. Revisi Produk

Setelah penulis melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli IT serta praktisi pembelajaran, penulis mendapatkan skor validasi yang Sangat Baik. Hal ini menunjukkan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan telah layak untuk diimplementasikan. Namun pada tahap validasi, penulis juga mendapatkan beberapa catatan dan saran dari para ahli. Penulis mencoba mengakomodir saran dari para ahli dan melakukan perubahan pada media pembelajaran agar media pembelajaran yang diimplementasikan akan semakin baik. Berikut adalah beberapa revisi yang penulis lakukan :

1) Revisi Konten Materi



Gambar 4. 10 Tampilan materi setelah revisi oleh ahli materi

Pada awalnya media pembelajaran tidak disertai oleh ayat Alquran dalam bentuk arabic. Berdasarkan saran dari ahli materi, penulis menambahkan ayat AlQuran seperti gambar diatas. Selain

itu penulis juga menambahkan audio ayat AlQuran agar siswa dapat juga mendengarkan pembacaan dari Ayat tersebut.

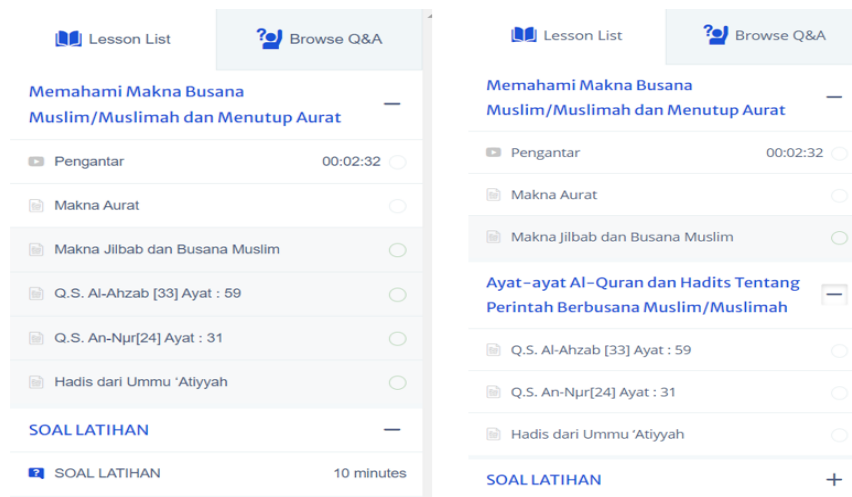
2) Revisi Tampilan Media Pembelajaran

Berdasarkan masukan dari ahli IT penulis melakukan revisi terhadap tampilan media pembelajaran menjadi sebagai berikut :



Gambar 4. 11 tampilan media setelah validasi oleh ahli media (IT)

Dalam revisi ini penulis melakukan perubahan font huruf yang digunakan menjadi font **open sans** dengan ukuran **14px**. Penggunaan dengan perangkat *mobile (smartphone)* juga telah disesuaikan sehingga tetap terbaca dengan baik. Selain itu untuk gambar yang ada pada media pembelajaran ini telah dilakukan kompresi kurang dari 100kb sehingga membuat waktu *loading* menjadi lebih cepat



Tabel 4. 4 Tampilan revisi sub menu

Selain itu penulis juga melakukan pemecahan sub materi sehingga siswa dapat memilih materi lebih fokus. Penulis melakukan pembagian sub materi teori dan ayat Alquran atau Hadits yang menjadi dalil materi tersebut

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Teknis Implementasi

Dalam melakukan implementasi ini, penulis berencana melakukan presentasi langsung di depan Siswa untuk memberikan edukasi dan tata cara penggunaan media pembelajaran. Namun karena pandemi Covid-19, pertemuan tatap muka tidak dimungkinkan. Penulis berkoodinasi dengan guru pelajaran dan diizinkan untuk masuk ke dalam grup mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X IPS 2.

Pada grup whatsapp tersebut penulis berkomunikasi dengan siswa dan memberikan panduan bagaimana siswa dapat mengakses media

pembelajaran. Penulis juga melakukan tanya jawab dengan siswa di dalam grup tersebut untuk memberikan bimbingan lebih lanjut bagi siswa yang mengalami kesulitan.

Sebelum media digunakan, siswa diminta untuk membuka halaman *link* menggunakan *Web Browser* yang ada di *smartphone* mereka. Halaman *link* tersebut akan otomatis menuju pada media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah memberi waktu kepada siswa untuk mengamati, mencoba menggunakan ataupun memanfaatkan media pembelajaran tersebut, dibuka ruang diskusi agar siswa yang kesulitan dapat bertanya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi penulis akan melakukan Pengujian kelayakan untuk mendapatkan penilaian dan umpan balik dari media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Target dari pengujian ini adalah siswa, khususnya siswa kelas X IPS 2 yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Tahapan pengujian dilakukan dengan memberikan kuisisioner yang dilanjutkan dengan melakukan tabulasi data dari jawaban (respon) siswa pada kuisisioner.

a. Kuesioner

Kuisisioner yang diajukan berisikan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan media yang telah dikembangkan. Pertanyaan tersebut menggunakan 3 aspek yaitu : Aspek Pengoperasian atau

Penggunaan Media. Aspek Tampilan dan Penyajian Media serta Aspek Efek Pembelajaran. Berikut daftar pertanyaan yang dimasukkan ke dalam kuesioner

Tabel 4. 5 Pertanyaan Kusioner Uji Kelayakan pada Siswa

NO	INDIKATOR
ASPEK PENGOPERASIAN ATAU PENGGUNAAN MEDIA	
1	Bagaimana Kemudahan media ajar ini untuk digunakan?
2	Bagaimana Penyajian materi sudah runtun dari materi mudah ke materi yang sulit?
3	Bagaimana Kemudahan memilih sub materi yang akan dipelajari?
ASPEK TAMPILAN DAN PENYAJIAN MEDIA	
1	Bagaimana Tampilan media ajar Pendidikan agama islam ?
2	Bagaimana Penggunaan Jenis dan ukuran huruf dalam media ajar Pendidikan agama islam?
3	Bagaimana Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam media ajar Pendidikan agama islam?
4	Bagaimana Kejelasan video yang terdapat dalam media ajar Pendidikan agama islam?
5	Bagaimana Kejelasan gambar yang terdapat dalam media ajar Pendidikan agama islam?
ASPEK EFEK PEMBELAJARAN	
1	Apakah Media ajar Pendidikan agama islam ini dapat memudahkan saya dalam belajar mandiri?
2	Apakah Penggunaan media ajar Pendidikan agama islam ini dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar?
3	Apakah Penyajian video dalam media ajar Pendidikan agama islam dapat menarik perhatian saya sehingga dapat memberikan rangsangan untuk belajar?
4	Apakah Penyajian soal-soal pada media ajar Pendidikan agama islam ini dapat membangkitkan semangat saya untuk belajar?

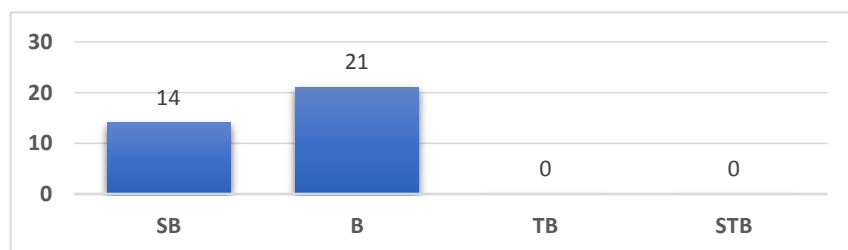
Penyusunan bentuk jawaban dari pertanyaan menggunakan skala *likert* (*Summeted Rating Scale*) berdasarkan tabel 3.7.

b. Tabulasi Data

Kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa selanjutnya dibuat tabulasi data agar memudahkan dalam perhitungan skor kelayakan Media Pembelajaran. Tabulasi akan dihitung berdasarkan aspek :

1) Aspek Pengoperasian atau Penggunaan Media

a) Kemudahan media ajar ini untuk digunakan

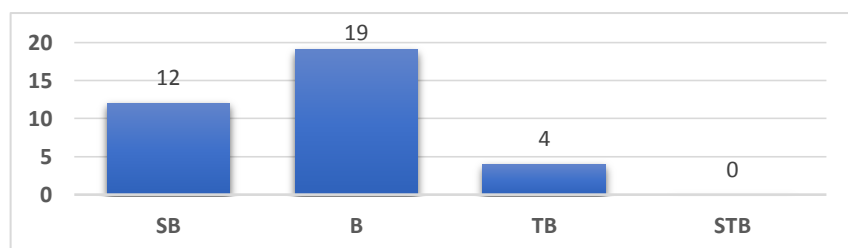


Gambar 4. 12 Hasil Kuesioner Indikator Kemudahan media ajar ini untuk digunakan

SB	: 14 responden x 4	= 56
B	: 21 responden x 3	= 63
TB	: 0 responden x 2	= 0
STB	: 0 responden x 1	= 0
TOTAL SKOR		119

$$\text{kelayakan} = \frac{119}{140} \times 100\% = 85,00\%$$

b) Penyajian materi sudah runtun dari materi mudah ke materi yang sulit

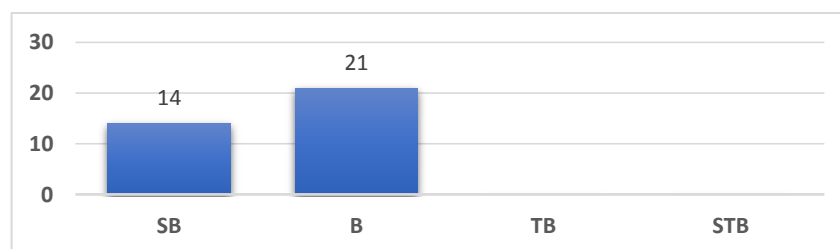


Gambar 4. 13 Hasil Kuesioner Indikator Penyajian materi sudah runtun dari materi mudah ke materi yang sulit

SB	: 12 responden	x 4	= 48
B	: 19 responden	x 3	= 57
TB	: 4 responden	x 2	= 8
STB	: 0 responden	x 1	= 0
TOTAL SKOR			113

$$\text{kelayakan} = \frac{113}{140} \times 100\% = 80,71\%$$

c) Kemudahan memilih sub materi yang akan dipelajari



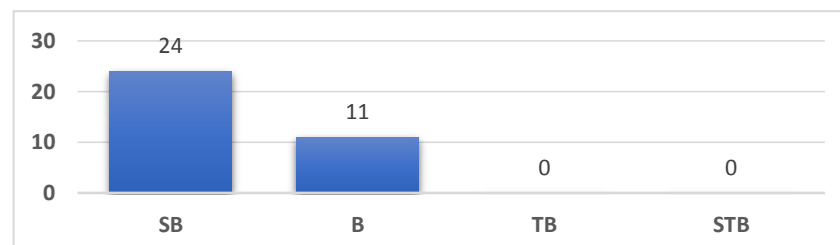
Gambar 4. 14 Hasil Kuesioner Indikator Kemudahan memilih sub materi yang akan dipelajari

SB	: 14 responden	x 4	= 56
B	: 21 responden	x 3	= 63
TB	: 4 responden	x 2	= 0
STB	: 0 responden	x 1	= 0
TOTAL SKOR			119

$$\text{kelayakan} = \frac{119}{140} \times 100\% = 85,00\%$$

2) Aspek Tampilan dan Penyajian Media

a) Tampilan media ajar Pendidikan agama islam



Gambar 4. 15 Hasil Kuesioner Indikator tampilan media ajar Pendidikan agama islam

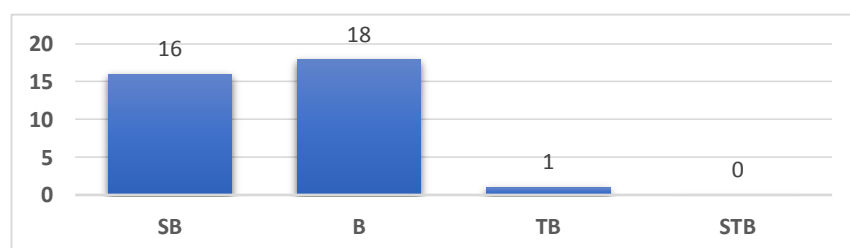
SB	: 24 responden	x 4	= 96
B	: 11 responden	x 3	= 33

TB	: 0 responden x 2	= 0
STB	: 0 responden x 1	= 0
TOTAL SKOR		129

$$\text{kelayakan} = \frac{129}{140} \times 100\% = 92,14\%$$

b) Penggunaan Jenis dan ukuran huruf dalam media ajar

Pendidikan agama islam



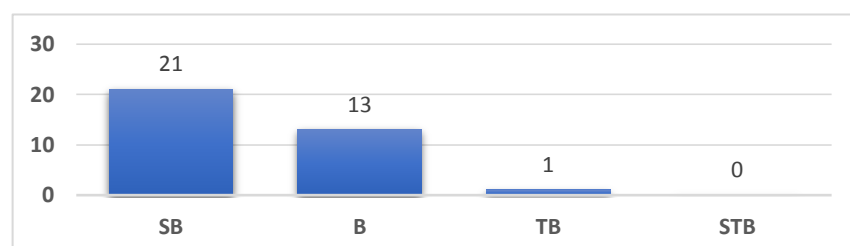
Gambar 4. 16 Hasil Kuesioner Indikator Penggunaan Jenis dan ukuran huruf dalam media ajar Pendidikan agama islam

SB	: 16 responden x 4	= 64
B	: 18 responden x 3	= 54
TB	: 1 responden x 2	= 2
STB	: 0 responden x 1	= 0
TOTAL SKOR		120

$$\text{kelayakan} = \frac{120}{140} \times 100\% = 85,71\%$$

c) Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam media ajar

Pendidikan agama islam

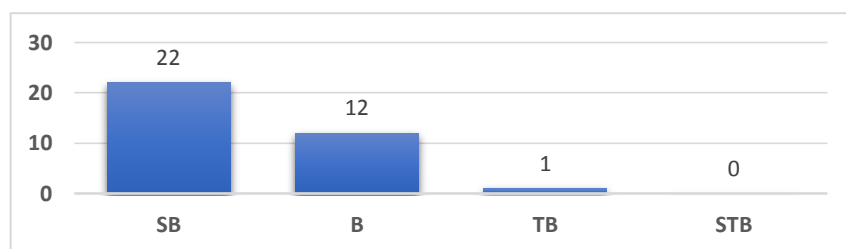


Gambar 4. 17 Hasil Kuesioner Indikator Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam media ajar Pendidikan agama islam

SB	: 21 responden x 4	= 84
B	: 13 responden x 3	= 39
TB	: 1 responden x 2	= 2
STB	: 0 responden x 1	= 0
TOTAL SKOR		125

$$\text{kelayakan} = \frac{125}{140} \times 100\% = 89,29\%$$

d) Kejelasan video yang terdapat dalam media ajar Pendidikan agama islam

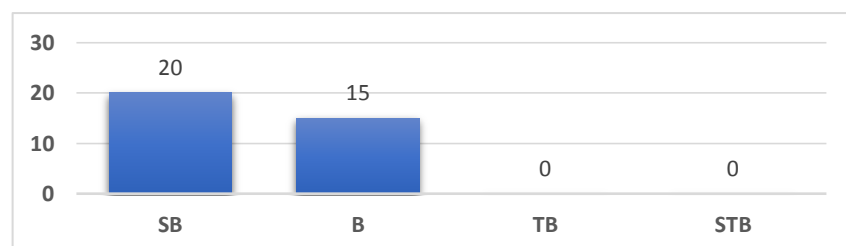


Gambar 4. 18 Hasil Kuesioner Indikator Kejelasan video yang terdapat dalam media ajar Pendidikan agama islam

SB	: 22 responden x 4	= 88
B	: 12 responden x 3	= 36
TB	: 1 responden x 2	= 2
STB	: 0 responden x 1	= 0
TOTAL SKOR		126

$$\text{kelayakan} = \frac{126}{140} \times 100\% = 90,00\%$$

e) Kejelasan gambar yang terdapat dalam media ajar Pendidikan agama islam



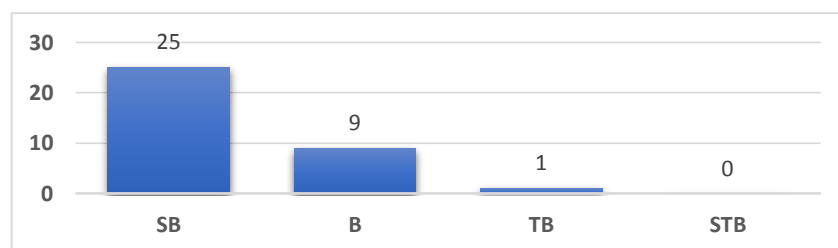
Gambar 4. 19 Hasil Kuesioner Indikator Kejelasan gambar yang terdapat dalam media ajar Pendidikan agama islam

SB	: 20 responden x 4	= 80
B	: 15 responden x 3	= 45
TB	: 0 responden x 2	= 0
STB	: 0 responden x 1	= 0
TOTAL SKOR		125

$$\text{kelayakan} = \frac{125}{140} \times 100\% = 89,29\%$$

3) Aspek Efek Pembelajaran

- a) Media ajar Pendidikan agama islam ini dapat memudahkan saya dalam belajar mandiri

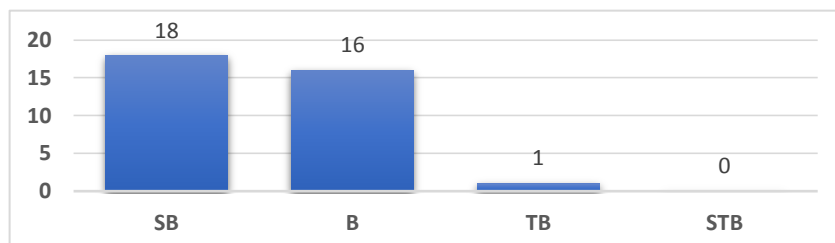


Gambar 4. 20 Hasil Kuesioner Media ajar Pendidikan agama islam ini dapat memudahkan saya dalam belajar mandiri

SB	: 25 responden x 4	= 100
B	: 9 responden x 3	= 27
TB	: 1 responden x 2	= 2
STB	: 0 responden x 1	= 0
TOTAL SKOR		129

$$\text{kelayakan} = \frac{129}{140} \times 100\% = 92,14\%$$

- b) Penggunaan media ajar Pendidikan agama islam ini dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar

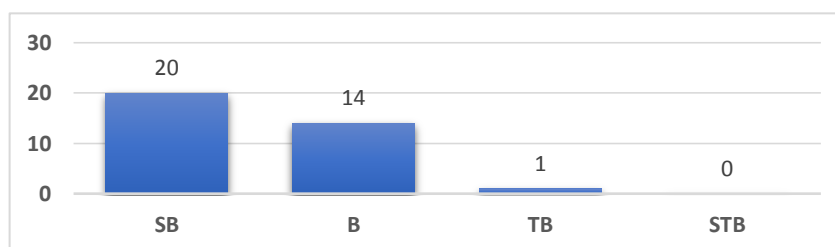


Gambar 4. 21 Hasil Kuesioner Indikator Penggunaan media ajar Pendidikan agama islam ini dapat membangkitkan semangat saya dalam belajar

SB	: 18 responden	x 4	= 72
B	: 16 responden	x 3	= 48
TB	: 1 responden	x 2	= 2
STB	: 0 responden	x 1	= 0
TOTAL SKOR			129

$$\text{kelayakan} = \frac{129}{140} \times 100\% = 87,14\%$$

- c) Penyajian video dalam media ajar Pendidikan agama islam dapat menarik perhatian saya sehingga dapat memberikan rangsangan untuk belajar



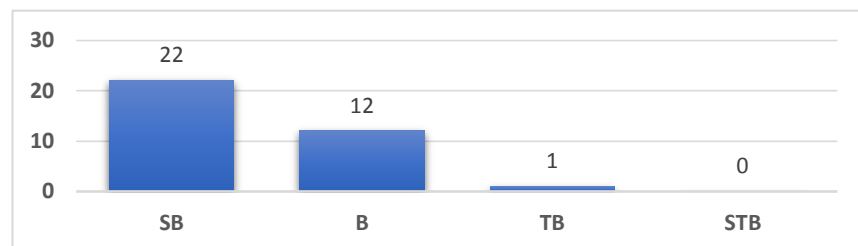
Gambar 4. 22 Hasil Kuesioner Indikator Penyajian video dalam media ajar Pendidikan agama islam dapat menarik perhatian saya sehingga dapat memberikan rangsangan untuk belajar

SB	: 20 responden	x 4	= 80
B	: 14 responden	x 3	= 42
TB	: 1 responden	x 2	= 2
STB	: 0 responden	x 1	= 0

TOTAL SKOR	124
-------------------	------------

$$\text{kelayakan} = \frac{124}{140} \times 100\% = 88,57\%$$

- d) Penyajian soal-soal pada media ajar Pendidikan agama islam ini dapat membangkitkan semangat saya untuk belajar



Gambar 4. 23 Hasil Kuesioner Indikator Penyajian soal-soal pada media ajar Pendidikan agama islam ini dapat membangkitkan semangat saya untuk belajar

SB	: 22 responden	x 4	= 88
B	: 12 responden	x 3	= 36
TB	: 1 responden	x 2	= 2
STB	: 0 responden	x 1	= 0
TOTAL SKOR			126

$$\text{kelayakan} = \frac{126}{140} \times 100\% = 90,00\%$$

c. Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan tabulasi data dan perhitungan diperoleh hasil sebagai berikut :

- 1) Aspek Pengoperasian atau Penggunaan Media

$$\frac{85,00\% + 80,71\% + 85,00\%}{3} = \frac{250,71}{3} = 83,57\%$$

2) Aspek Tampilan dan Penyajian Media

$$\frac{89,14\% + 85,71\% + 89,29\% + 90,00\% + 89,29\%}{5} = \frac{446,43\%}{5} = 89,29\%$$

3) Aspek Efek Pembelajaran

$$\frac{92,14\% + 87,14\% + 88,57\% + 90,00\%}{4} = \frac{357,86\%}{4} = 89,46\%$$

d. Hasil Analisis Data

Berdasarkan presentase perhitungan dan tabel interpretasi (tabel 3.2) dapat dilihat tingkat kelayakan media pembelajaran sebagai berikut :

1) Aspek Pengoperasian atau Penggunaan Media

Pada Aspek Pengoperasian atau Penggunaan Media mayoritas siswa menyatakan **Sangat Baik** dengan rata-rata presentase **83,57%**

2) Aspek Tampilan dan Penyajian Media

Pada Aspek Tampilan dan Penyajian Media mayoritas siswa menyatakan **Sangat Baik** dengan rata-rata presentase **89,29%**

3) Aspek Efek Pembelajaran

Pada Aspek Aspek Efek Pembelajaran mayoritas siswa menyatakan **Sangat Baik** dengan rata-rata presentase **89,29%**

B. Kajian Akhir Media Pembelajaran

Pada bagian ini akan dibahas kajian akhir media pembelajaran yang meliputi :

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluate*). Pada tahap analisis penulis melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penulis mendapati beberapa kendala dilapangan seperti : siswa yang cenderung bosan dengan metode pembelajaran ceramah, adanya keterbatasan alokasi jam pelajaran, kesulitan mengakses buku pelajaran dan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran berbeda-beda. Tantangan terbesar dari pengembangan media pembelajaran ini adalah bagaimana dapat mengakomodir berbagai permasalahan diatas.

Pada tahap desain, penulis merancang materi pembelajaran, yang pada penelitian ini memilih materi kelas X tentang **Berbusana Muslim dan Muslimah Merupakan Cermin Kepribadian dan Keindahan Diri**. Materi ini dipilih berdasarkan hasil rekomendasi dari guru mata pelajaran disesuaikan dengan kelas yang diajar dan materi yang akan berlangsung pada semester berjalan. Materi ajar meliputi : makna aurat, makna jilbab dan busana muslim, ayat Al Quran dan Hadits tentang perintah berbusana muslim dan muslimah.

Sedangkan untuk media pembelajaran menggunakan platform wordpress. Hal ini didasari atas rekomendasi ahli IT dikarenakan platform wordpress dapat mudah dikembangkan oleh orang awam di bidang IT.

Pada tahap pengembangan, penulis mempersiapkan hosting dan domain dengan alamat **belajarpai.com**. Nama ini dipilih agar dapat langsung menggambarkan isi dan tujuan media pembelajaran. Pada hosting yang telah disiapkan, penulis meng-*install* platform *wordpress* dengan *plugin tutor LMS* untuk kebutuhan manajemen pembelajaran. Selanjutnya penulis memasukkan materi yang telah disiapkan ke dalam media pembelajaran. Untuk memastikan produk media pembelajaran yang dikembangkan telah baik, penulis melakukan validasi kepada para ahli, seperti : ahli materi, ahli IT dan praktisi pembelajaran.

Pada tahap implementasi, penulis awalnya merencanakan melakukan demonstrasi langsung kepada siswa kelas X IPS 2. Namun karena adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan belajar secara daring sehingga hal tersebut tidak bisa dilakukan. Penulis berkoodirnasi dengan guru mata pelajaran kemudian dimasukkan kedalam grup *whatsapp* kelas sehingga dapat memberikan panduan bagaimana mengakses media pembelajaran melalui grup tersebut. Khusus pertemuan pada materi tentang Berbusana muslim, semuanya menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pada tahap evaluasi penulis melakukan Pengujian kelayakan untuk mendapatkan penilaian dan umpan balik dari media pembelajaran yang telah diimplementasikan. Untuk menilai kelayakannya, setelah selesai pelajaran siswa diminta mengisi angket uji kelayakan yang dapat diakses melalui *google form*. Penulis melakukan tabulasi penilaian yang dilakukan siswa untuk setiap aspek kemudian mengolah dan menganalisisnya hingga menghasilkan presentase nilai kelayakan.

2. Kevalidan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Pada tahap pengembangan, penulis melakukan validasi kepada para ahli untuk mendapatkan penilaian dan masukan. Validasi menggunakan angket dengan jawaban skala 1-4.

Ahli materi adalah ibu Dian Jelita, M.Pd seorang tenaga pendidik di Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Bengkulu. Pada ahli materi, penulis memberikan angket pertanyaan dalam 3 aspek : relevansi materi, pengorganisasian materi dan efek pembelajaran. Hasil dari validasi didapatkan skor rata-rata 3,60 dengan presentase validitas 90% dikategorikan **Sangat Baik**.

Ahli IT adalah bapak Robbie Shugara, S.T. Direktur Teknologi dan Inovasi (CTIO) dari PT Ascon Inovasi Data yang bergerak di bidang pengembangan Aplikasi. Pada ahli IT penulis memberikan angket pertanyaan dalam 3 aspek : Aksesibilitas, tampilan dan

Pengorganisasian Media. Hasil dari validasi didapatkan skor rata-rata 3,70 dengan presentase validitas 92.5% dengan kategori **Sangat Baik**.

Praktisi pembelajaran adalah ibu Azni Hermiati, S.Ag guru Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Pada praktisi pembelajaran penulis memberikan angket pertanyaan dalam 3 aspek : Pengoperasian atau penggunaan media, tampilan dan penyajian media dan efek pembelajaran. Hasil validasi didapatkan skor rata-rata 3,80 dengan presentasi validitas 95% dengan kategori **Sangat Baik**.

3. Kelayakan Media Pembelajaran

Untuk melakukan penilaian kelayakan Media Pembelajaran, penulis menggunakan kuesioner kepada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Terdapat 35 siswa yang memberikan penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran yang meliputi 3 aspek : Pengoperasian atau penggunaan media, tampilan dan penyajian media, serta efek pembelajaran. Hasil kelayakan untuk 3 aspek diatas mendapatkan nilai presentase rata-rata 87,38% dengan kategori **Sangat Baik**.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Website* dengan contoh materi berbusana muslim untuk siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 3 Kota Bengkulu dapat dipaparkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan produk berupa media berbentuk *Website* yang dapat diakses secara *online* baik menggunakan komputer, laptop maupun perangkat *smartphone*.
2. Tahapan pengembangan media pembelajaran telah dibuat dengan menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).
3. Hasil Validasi oleh para ahli didapatkan nilai validitas sebagai berikut :
Ahli materi sebesar 90%, Ahli IT sebesar 92.5% dan Guru Mata Pelajaran sebesar 95%.
4. Berdasarkan hasil tabulasi kuesioner pengujian kelayakan Media Pembelajaran yang dilakukan oleh siswa diperoleh penilaian sebagai berikut :
 - a. Aspek Pengoperasian atau Penggunaan Media mendapatkan skor rata-rata 83,57% dengan penilaian **Sangat Baik**

- b. Aspek Tampilan dan Penyajian Media mendapatkan skor rata-rata 89,29% dengan penilaian **Sangat Baik**
 - c. Aspek Efek Pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 89,46% dengan penilaian **Sangat Baik**
3. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran
- a. Kelebihan produk yang dikembangkan
 - 1. Produk Media yang interaktif, tidak hanya terbatas digunakan untuk media pembelajaran saja, namun juga terdapat halaman evaluasi pembelajaran yang dapat diisi setiap siswa dan dilihat langsung hasil evaluasi tersebut.
 - 2. Selain dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, produk ini juga dapat digunakan setiap siswa untuk belajar secara mandiri di mana saja dan kapan saja.
 - 3. Guru dapat membuat bermacam-macam materi ajar secara mandiri.
 - b. Kekurangan produk yang dikembangkan
 - 1. Media pembelajaran ini membutuhkan perangkat bantu seperti computer, laptop ataupun *smartphone*
 - 2. Media pembelajaran bersifat *online* sehingga memerlukan koneksi internet untuk mengakasesnya

B. Saran

Dalam rangka melakukan optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dalam penelitian ini penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Saran Pemanfaatan

- a. Media pembelajaran ini hendaknya digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- b. Media pembelajaran ini baiknya dapat digunakan oleh seluruh guru dan siswa

b. Saran Pengembangan

- a. media pembelajaran ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan alat peraga audio – visual yang lebih dapat membangkitkan minat belajar siswa
- b. penelitian berikutnya dapat mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis mobile android, mengingat pada tingkat SMA para siswa rata-rata telah memiliki perangkat smartphone

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S.M., & Trollip, S.R. 2001. *Multimedia for learning: methods and development (3rd Edition)*. Boston: Allyn and Bacon
- Ambara, Bayas dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis autoplay media studio 8.5.2.0 pada mata Pelajaran Ikatan Kimia untuk siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Kuantan Singingi*. Riau : Jurnal Online (JOM FTK)
- Ali. Mohammad & Muhammad Asrori. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Peendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Anhar. 2010. *Panduan menguasai PHP dan MYSQL secara Otodidak*. Jakarta : PT Transmedia
- Arikunto. Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asnawir dan Usman Basyarudin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press
- Darmadi. 2017. *Pengembangan model dan metode dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta : deepublish

- Departemen Agama RI. 2007 *Al-Hikmah Al-Quran dan Terjemahannya*. Jawa Barat: CV Penerbit Dipenogoro
- Fahrizal Alamsyah, SmitDev Community. 2009. *e-Business membangun bisnis hosting dan domain*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Fatwa. A.M. 2009. *Potret Konstitusi Pasca Amandemen UUD 1945*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara
- Hamalik, Oemar. 2011 *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasan, Iqbal. 2006. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Hidayat, Rahmat. 2010. *Cara Praktis membangun website Gratis*. Jakarta : PT Elek Media Komputindo
- Ibrahim dan Syaodih Nana. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- kominfo.go.id. 14 Januari 2020. *Pengguna internet Indonesia nomor enam di dunia*. Diakses pukul 08.55 dari https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media
- Kurniawan,Yahya. 2008. *Ngeblog dengan wordpress itu gampang*. Jakarta : PT Elek Media Komputindo
- Majid. Abdul. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Majid. Abdul dan Dian Andayani. 2004. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi dan Implementasi Kurikulum 2014 Cet. 1*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Pratama, Yoga. 2018. *Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung*. Banda Aceh : Jurnal Mudarrisuna
- Peprizal, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik*. Bali : Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran
- Sadiman, Arief S dkk. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., and Russel James D. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning*. Diterjemahkan oleh Kencana Prenada Media Group. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras
- Umar, Husein. 2003. *Metode Riset Bisnis*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Usman, M. Basyaruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputat Press
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Visimedia
- Yuhefizar, HA Mooduto, Rahmat Hidayat. 2009. *Cara mudah membangun website interaktif menggunakan Content Manajagement System Joomla (CMS)*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo

- Zainiyaiti, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran PAI*. Jakarta: Kencana
- Zaki, Ali, SmitDev Community.2008. *36 menit belajar komputer PHP dan MySQL*. Jakarta : PT Elek Media Komputindo