

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
EDUFAITH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI JENJANG SMP
(Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan)**



Oleh:
Luluk Makrifatul Madhani
NIM. 22913049

TESIS

Diajukan kepada
PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**YOGYAKARTA
2024**

Acc Penguji 1

11 Juni 2024

Sri Haningsih

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
EDUFAITH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI JENJANG SMP
(Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan)**



Oleh:
Luluk Makrifatul Madhani
NIM. 22913049

Pembimbing:
Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd.

TESIS

Diajukan kepada
PROGRAM STUDI ILMU AGAMA ISLAM PROGRAM MAGISTER
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
Untuk memenuhi salah satu syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**YOGYAKARTA
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Luluk Makrifatul Madhani
NIM : 22913049
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
EDUFAITH PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI JENJANG SMP
(Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2
Kalasan)**

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa tesis ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap untuk dicabut gelar magister yang dianugerahkan dan mendapatkan sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Yogyakarta, 22 Mei 2024

Yang menyatakan,



Luluk Makrifatul Madhani



PENGESAHAN

Nomor: 62/Kaprodi.IAI.S2/20/Prodi.IAI.S2/VI/2024

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUFAITH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI JENJANG SMP (Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan)**

Ditulis oleh : Luluk Makrifatul Madhani

N. I. M. : 22913049

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Yogyakarta, 11 Juni 2024

Petua,


F. Zulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D



TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Nama : Luluk Makrifatul Madhani
Tempat/tgl lahir : Purworejo, 15 Oktober 1999
N. I. M. : 22913049
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUFAITH
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI JENJANG SMP (Studi Pengembangan di SMP
Muhammadiyah 2 Kalasan)**

Ketua : Dzul kifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D. ()

Pembimbing : Dr. Mohammad Joko Susilo, S.Pd, M.Pd. ()

Penguji : Dr. Dra. Sri Haningsih., M.Ag. ()

Penguji : Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag. ()

Diuji di Yogyakarta pada Rabu, 5 Juni 2024

Pukul : 10.30 - 11.30

Hasil : **Lulus**



Mengetahui
Ketua Program Studi
Magister Ilmu Agama Islam FIAI UII

Dzul kifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

NOTA DINAS

Nomor: 59/Kaprodi.IAI.S2/20/Prodi.IAI.S2/VI/2024

TESIS berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUFAITH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI JENJANG SMP (Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan)**

Ditulis oleh : Luluk Makrifatul Madhani

NIM : 22913049

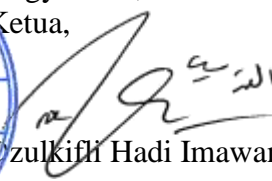
Konsentrasi : Pendidikan Islam

Telah dapat diujikan di depan Dewan Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister, Jurusan Studi Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.



Yogyakarta, 3 Juni 2024

Ketua,


Dzulkipli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.

PERSETUJUAN

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUFAITH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI JENJANG SMP (Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan)**

Nama : Luluk Makrifatul Madhani

NIM : 22913049

Konsentrasi : Pendidikan Islam

Disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji Tesis Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 21 Mei 2024
Pembimbing,



Dr. Mohamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd.

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan untuk:

Kedua orang tua tercinta, bapak Supriyatno Jati Riyanto dan ibu Marwiyah atas ketulusan doa yang tak pernah putus, semangat yang luar biasa, dan kasih sayang yang tiada henti.

Kagum Pangesti Anggar Rima dan Zaidan Raffi Taruna Aji, kakak dan adik tercinta.

Guru dan dosen yang tak terlupakan atas ilmu dan motivasinya.

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا
فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al-Mujādalah [58]:11)¹

¹ Zaini Dahlan, *Qur'an Karim Dan Terjemahan Artinya* (Yogyakarta: UII-Press, 1999).

ABSTRAK
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUFAITH PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI JENJANG SMP**
(Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan)

Luluk Makrifatul Madhani
NIM. 22913049

Pendidikan tidak terlepas dari perkembangan teknologi saat ini, di sisi lain pendidikan agama seringkali dianggap kurang mendapatkan perhatian yang cukup dalam penerapan teknologi pembelajaran. Hal ini menyebabkan pendidikan agama, terkesan kuno dan kurang menarik bagi para siswa. Di era digital saat ini remaja, khususnya siswa SMP tumbuh dalam lingkungan yang dikelilingi teknologi dan media sosial yang menjadi bagian dari kehidupan mereka. Sehingga pengembangan media belajar berbasis teknologi menjadi penting untuk diintegrasikan dengan pendidikan agama. Dengan demikian, pengembangan media belajar menjadi suatu langkah yang strategis dalam menjembatani kesenjangan antara pendidikan agama dan perkembangan teknologi dalam konteks pendidikan. **Tujuan penelitian** ini adalah menghasilkan media belajar EDUFAITH untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan multimedia dari Alessi dan Trollip yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu *planning*, *design* dan *development*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, angket, *pre-test* dan *post-test*, serta dokumentasi. Uji coba produk dilakukan melalui validasi ahli (praktisi pembelajaran, bahasa, dan media) dan uji pengguna. Teknik analisis data yang digunakan secara kuantitatif dan kualitatif untuk menguji kelayakan produk dan mengukur efektivitas produk yang dikembangkan. **Hasil penelitian** menunjukkan bahwa: (1) media belajar EDUFAITH dikembangkan dengan baik melalui tiga tahap yakni *planning design*, dan *development*. (2) media belajar EDUFAITH menurut penilaian praktisi pembelajaran, ahli bahasa, ahli media dan pengguna memenuhi kriteria “sangat layak” untuk digunakan. (3) media belajar EDUFAITH cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran dengan nilai sebesar 57,85%, serta mendapatkan kategori sedang dalam meningkatkan pemahaman siswa dengan perolehan nilai sebesar 0,58.

Kata kunci: EDUFAITH, Google Sites, Media Belajar, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF EDUFAITH LEARNING MEDIA IN THE SUBJECT OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AT MIDDLE SCHOOL LEVEL (Development Study in Junior High School Muhammadiyah 2 Kalasan)

Luluk Makrifatul Madhani
NIM. 22913049

Education cannot be separated from current technological development. On the other hand, religious education seems not becoming a concern in the implementation of learning technology. This then causes religious education to seem old-fashioned and less attractive for students. In the current digital era, teenagers, especially junior high school students, are growing up in an environment surrounded by technology and social media that have become a part of their lives. This makes the development of technology-based learning media is important to be integrated with religious education. In this case, developing learning media is a strategic step in bridging the gap between religious education and technological developments in the educational context. **The research objective** is to produce EDUFAITH learning media to improve students' understanding abilities in Islamic Religious Education subject. This is a multimedia development research from Alessi and Trollip that consists of 3 stages: planning, design and development. Data collection technique included observation, interviews, questionnaires, pre-test and post-test and documentation. Product trials were carried out through expert validation (learning, language and media practitioners) and user testing. Meanwhile, data analysis technique was used quantitatively and qualitatively to test product feasibility and measure the effectiveness of the product being developed. **The results of the research** showed that: (1) EDUFAITH learning media was developed well through three stages: planning, design, and development; (2) According to the assessment of learning practitioners, language experts, media experts and users, EDUFAITH learning media have met the criteria of "very suitable" for use; and (3) EDUFAITH learning media is quite effective in the learning process with a score of 57.85%, and received a medium category in improving students' understanding with a score of 0.58.

Keywords: EDUFAITH, Google Sites, Learning Media, Islamic Religious Education

May 21, 2024

TRANSLATOR STATEMENT

The information appearing herein has been translated
by a Center for International Language and Cultural Studies of
Islamic University of Indonesia
CILACS UII Jl. DEMANGAN BARU NO 24
YOGYAKARTA, INDONESIA.
Phone/Fax: 0274 540 255

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْمُرْسَلِينَ وَعَلَى
آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan segala rahmat dan hidayah-Nya dan Dzat Yang Maha Penyayang diantara penyayang, yang menanamkan cinta dan kasih sayang-Nya kepada seluruh hambanya. Shalawat serta salam tetap terukir indah kepada Nabiullah tercinta, Nabi Muhammad SAW, teladan bagi seluruh umat hingga akhir zaman. Karunia dan nikmat yang besar penulis terima, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran EDUFAITH pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang SMP (Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan)

Do'a serta dukungan dari berbagai pihak telah memberikan kontribusi dalam penelitian tesis ini. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA., selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M., selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

4. Bapak Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D selaku Ketua Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Bapak Dr. Mohamad Joko Susilo, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan membagikan ilmunya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik, serta mempercayakan penulis untuk menjadi asisten peneliti.
6. Bapak Afan Iriawan, S.Pd. selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan Yogyakarta yang menjadi mentor dalam penelitian di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan Yogyakarta.
7. Kepada orang tua penulis bapak Supriyatno Jati Riyanto S.Pd dan ibu Marwiyah S.Pd yang selalu mendo'akan, mendukung, dan menjadi donatur terbesar atas keberhasilan anaknya.
8. Para dosen Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan motivasinya.
9. Bapak M. Husnaini, S.Pd.I., M.Pd.I., Ph.D. yang selalu mempercayakan saya untuk menjadi asisten peneliti.
10. Kagum Pangesti Anggar Rima dan Zaidan Raffi Taruna Aji kakak dan adik yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
11. Segenap Civitas Akademika Universitas Islam Indonesia yang telah membantu selama perkuliahan.

12. Teman-teman seperjuangan di Program Studi Ilmu Agama Islam Program Magister Angkatan 2022 periode ganjil yang telah berproses bersama di Universitas Islam Indonesia.

Jazakumullah khairan, semoga Allah senantiasa memberikan keridhaan, kasih sayang, nikmat iman dan Islam serta petunjuk-Nya kepada kita. Penulis menyadari bahwa penelitian tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Besar harapan penulis, semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi semua pihak yang membacanya. Amin.

Yogyakarta, 22 Mei 2024

Penulis,



Luluk Makrifatul Madhani

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
TIM PENGUJI TESIS.....	iv
NOTA DINAS	v
PERSETUJUAN	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II.....	10
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Pustaka.....	10
B. Landasan Teori.....	27
1. Pembelajaran	27
2. Media Pembelajaran	28
3. Google Sites.....	40
4. Penelitian Pengembangan Pendidikan.....	43
5. Efektivitas Media Pembelajaran.....	49

6. Pendidikan Agama Islam.....	55
BAB III.....	62
METODE PENELITIAN.....	62
A. Model Pengembangan.....	62
B. Prosedur Pengembangan.....	63
C. Desain Uji Coba Produk.....	67
D. Subjek Uji Coba Produk.....	68
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	69
F. Instrumen Penelitian.....	70
G. Teknik Pengumpulan Data.....	72
H. Teknik Analisis Data.....	74
BAB IV.....	80
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	80
A. HASIL.....	80
1. Prosedur Pengembangan Media Belajar EDUFAITH.....	80
2. Kualitas Media Belajar EDUFAITH.....	86
3. Efektivitas Media Belajar EDUFAITH.....	105
B. PEMBAHASAN.....	107
1. Prosedur Pengembangan Media Belajar EDUFAITH.....	107
2. Kualitas Media Belajar EDUFAITH.....	112
3. Efektivitas Media Belajar EDUFAITH.....	128
BAB V.....	131
PENUTUP.....	131
A. KESIMPULAN.....	131
B. SARAN.....	132
DAFTAR PUSTAKA.....	134
LAMPIRAN.....	1
Lampiran 1. Instrumen Penelitian.....	1
Lampiran 1. a Lembar Observasi.....	1
Lampiran 1. b Pedoman Wawancara Guru.....	3
Lampiran 1. c Pedoman Wawancara Siswa.....	5
Lampiran 1. d Lembar Penilaian Praktisi Pembelajaran.....	6

Lampiran 1. e Lembar Penilaian Ahli Bahasa	10
Lampiran 1. f Lembar Penilaian Ahli Media	12
Lampiran 1. g Lembar Penilaian Pengguna	14
Lampiran 1. h Lembar <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	17
Lampiran 2. Hasil Penelitian	20
Lampiran 2. a Hasil Review Comment	20
Lampiran 2. b Hasil Flowchart	22
Lampiran 2. c Hasil <i>Storyboard</i>	23
Lampiran 2. d Hasil Observasi	24
Lampiran 2. e Hasil Wawancara Guru	26
Lampiran 2. f Hasil Wawancara Siswa	28
Lampiran 2. g Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran	29
Lampiran 2. h Hasil Penilaian Ahli Bahasa	33
Lampiran 2. i Hasil Penilaian Ahli Media	36
Lampiran 2. j Hasil Penilaian Pengguna	38
Lampiran 2. k Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	39
Lampiran 2. l Dokumentasi Kegiatan	40
Lampiran 2. m Dokumentasi Media EDUFAITH	42
Lampiran 3. Surat-Surat Penelitian	46
Lampiran 3. a. Surat Izin Penelitian	46
Lampiran 3. b. Surat Permohonan Validasi Instrumen	47
Lampiran 3. c. Surat Permohonan Validasi Praktisi Pembelajaran	48
Lampiran 3. d. Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa	49
Lampiran 3. e. Surat Permohonan Validasi Ahli Media	50
Lampiran 4. Surat Keterangan Turnitin	51
Lampiran 5. Kartu Bimbingan	52
Lampiran 6. Biodata Peneliti	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1	Prosedur pengembangan media	64
Gambar 3. 2	Desain uji coba media.....	67
Gambar 3. 3	Alur Analisis data kualitatif.....	77
Gambar 4. 1	Hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran.	114
Gambar 4. 2	Hasil Penilaian oleh ahli bahasa.	117
Gambar 4. 3	Revisi penggunaan tanda baca.	118
Gambar 4. 4	Revisi dalam penggunaan kata.	119
Gambar 4. 5	Revisi penggunaan huruf kapital.	120
Gambar 4. 6	Revisi penulisan kata.....	121
Gambar 4. 7	Penilaian oleh ahli media.....	123
Gambar 4. 8	Revisi tampilan media.	125
Gambar 4. 9	Penilaian oleh pengguna.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Kriteria acuan penskoran.....	74
Tabel 3. 2	Kriteria Nilai Gain.....	76
Tabel 3. 3	Persentase Nilai Gain	76
Tabel 4. 1	Data Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Aspek Materi.	87
Tabel 4. 2	Konversi Skala Empat Penilaian Materi	89
Tabel 4. 3	Persentase Penilaian Praktisi Pembelajaran Aspek Materi	89
Tabel 4. 4	Data Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Aspek Pembelajaran	89
Tabel 4. 5	Konversi Skala Empat Penilaian Materi.....	91
Tabel 4. 6	Persentase Penilaian Praktisi Pembelajaran Aspek Pembelajaran	91
Tabel 4. 7	Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	93
Tabel 4. 8	Konversi Skala Empat Penilaian Bahasa	94
Tabel 4. 9	Persentase Penilaian Ahli Bahasa.....	95
Tabel 4. 10	Saran Perbaikan oleh Ahli Bahasa.....	95
Tabel 4. 11	Data Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Pemrograman	96
Tabel 4. 12	Konversi Skala Empat Penilaian Ahli Media Aspek Pemrograman	98
Tabel 4. 13	Persentase Penilaian Ahli Media Aspek Pemrograman	98
Tabel 4. 14	Data Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Tampilan	99
Tabel 4. 15	Konversi Skala Empat Penilaian Ahli Media Aspek Tampilan	100
Tabel 4. 16	Persentase Penilaian Ahli Media Aspek Tampilan	100
Tabel 4. 17	Saran Perbaikan oleh Ahli Media	101
Tabel 4. 18	Data Hasil Penilaian Pengguna Aspek Materi	102
Tabel 4. 19	Data Hasil Penilaian Pengguna Aspek Pembelajaran	102
Tabel 4. 20	Data Hasil Penilaian Pengguna Aspek Pemrograman	102
Tabel 4. 21	Data Hasil Penilaian Pengguna Aspek Tampilan	103
Tabel 4. 22	Konversi Skala Empat Penilaian Ahli Pengguna.....	104
Tabel 4. 23	Persentase Penilaian Pengguna.....	104

Tabel 4. 24 Perhitungan N-Gain.....	105
Tabel 4. 25 Temuan wawancara siswa	106
Tabel 4. 26 Temuan wawancara guru.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan perangkat komputer dan aplikasi diberbagai bidang menuntut banyak pihak untuk memberikan perhatian khusus kepadanya. Penguasaan terhadap teknologi saat ini merupakan satu hal yang perlu dimiliki oleh generasi muda sekarang.² Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan seperti bidang bisnis, politik, sosial media, hiburan bahkan pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, mengatasi tantangan dan juga membuka inovasi baru yang memungkinkan pendidikan menjadi lebih menarik dan efektif.

Pendidikan merupakan aspek krusial dalam perkembangan individu dan juga masyarakat, kini pendidikan tidak dapat terlepas dengan teknologi yang berkembang saat ini. Tuntutan era globalisasi dengan adanya perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai media dalam proses pembelajaran.³ Media pembelajaran digunakan untuk membantu tercapainya

² Catur Kurnia Setiani, "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Kompetensi Dasar Membuat Keputusan Kelas X Smk Widya Praja Ungaran," *Economic Education Analysis Journal* 2, no. 1 (2014): 17–23.

³ Widyastuti Akhmadan, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis Dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash Dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Gantang* 2, no. 1 (2017): 27–40, <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.62>.

sebuah tujuan pembelajaran, yang mana kedudukan media pengajaran yakni sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik.⁴ Beberapa keuntungan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai adalah sebagai berikut: 1) membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar, 2) warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme, 3) menghasilkan penguatan yang tinggi, 4) kemampuan memori memungkinkan penampilan peserta didik yang telah lampau direkam dan diapaki dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya dikemudian hari, 5) berguna untuk siswa yang lamban, 6) kemampuan daya rekamnya memungkinkan pengajaran individual bisa dilaksanakan, 7) rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah yang diatur oleh guru dan membantu pengawasan lebih dekat kepada kontak langsung dengan para siswa.⁵

Berdasarkan kebutuhan pengetahuan siswa dimasa depan dan juga tuntutan keadaan, pendidikan di Indonesia idealnya harus mampu mengadopsi kemajuan teknologi, baik dalam proses pembelajaran maupun dalam muatan isi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa. Apabila pendidikan Indonesia tidak mampu menghadirkan kemajuan teknologi dapat berdampak buruk bagi kemajuan siswa dan menghambat efektifitas pembelajaran masa kini. Begitu juga dalam pendidikan Islam jika tidak menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilandasi

⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2010).

⁵ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002).

semangat religius, bisa dipastikan umat Islam akan tertinggal dalam peradaban manusia di masa depan.⁶

Pembelajaran berbasis teknologi yang baik harus diiringi dengan kesiapan pendidik dalam penerapan secara proporsional, akan tetapi pendidik di Indonesia belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, bahkan sebagian pendidik belum benar-benar siap dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan data Ikatan Guru Indonesia (IGI) mencatat 60% guru memiliki kemampuan sangat buruk dalam penggunaan teknologi informasi saat mengajar, kondisi ini menjadi salah satu permasalahan serius dalam mewujudkan pembelajaran berbasis teknologi yang efektif.⁷ Sehingga perlu adanya upaya perbaikan pendidikan teknologi di Indonesia. Karena di era digital saat ini siswa tumbuh dalam lingkungan yang dikelilingi teknologi seperti smartphone, tablet, komputer, dan sebagainya. Selain itu penggunaan media sosial, video, dan aplikasi menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka. Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi penting untuk diintegrasikan dengan pendidikan agama. Memanfaatkan teknologi ini sebagai alat untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran agama dapat menjadi cara yang efektif untuk menarik minat siswa dan membuat pembelajaran agama menjadi lebih menarik, relevan, dan juga interaktif.

⁶ Maimunah and Kemas Imron Rosadi, "Faktor Yang Mempengaruhi Sistem Manajemen Pendidikan Islam Dalam Kebijakan Politik Pendidikan Islam Di Indonesia.," *JIMT: Jurnal Ilmu Manajemen Terapan* 2, no. 1 (2021): 249–65.

⁷ Yulia Indahri, "Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi," *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI* 19 (2020): 13–18.

Saat ini banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam untuk pembelajaran seperti Google Classroom yang menempati posisi teratas untuk platform yang sering digunakan pada masa pembelajaran jarak jauh saat ini yakni sebesar 26,1 persen, Ruang guru sebesar 17,1 persen dan Rumah Belajar sebesar 15,2 persen. Kemudian, terkait penggunaan media *video call* dalam pembelajaran daring, mayoritas masyarakat menggunakan aplikasi Zoom sebesar 57,2 persen, disusul Google Meet 18,5 persen, Cisco Webex 8,3 persen, U Meet Me 5,0 persen, Microsoft Teams 2,0 persen.⁸ Tidak hanya aplikasi pembelajaran, aplikasi hiburan seperti TikTok yang sedang trend saat ini dapat dimanfaatkan juga sebagai media belajar mengenai berbagai hal mulai dari pengetahuan umum, agama dan juga bisnis.⁹ Platform media sosial kini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti Instagram, facebook, dan juga Youtube. Tidak kalah menarik Google Sites yang merupakan salah satu produk dari google sebagai *tools* untuk membuat situs,¹⁰ kini juga dapat dimanfaatkan sebagai media belajar. Google sites menyediakan 100 MB penyimpanan online secara gratis¹¹, selain itu cukup mudah dalam pengoperasian dan pengelolannya (*user friendly*) karena bahasa dan fiturnya tidak rumit dipahami. Sehingga Google Sites yang saat ini berkembang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pendidikan dalam proses pembelajaran khususnya sebagai media belajar. Dengan berbantuan Google Sites akan dibuat

⁸ Irfan Kamil, "Survei: Google Classroom Jadi Platform Belajar Paling Sering Digunakan Saat PJJ," *Kompas.Com*, 2020.

⁹ Luluk Makrifatul Madhani, Indah Nur Bella Sari, and M. Nurul Ikhsan Shaleh, "Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Islami Mahasiswa Di Yogyakarta," *Jurnal Mahasiswa Studi Islam* Vol. 3, no. 1 (2021): 604–24, <https://journal.uii.ac.id/thullab/article/view/20315>.

¹⁰ Budi Harsanto, "Panduan E-Learning Menggunakan Google Sites," *Feb Unpad* (2012), hal. 3.

¹¹ Harsanto.

media belajar bernama “EDUFAITH” sebagai media pembelajaran, penamaan EDUFAITH ini bermakna pendekatan edukatif yang menjunjung tinggi nilai keimanan, yang dibawa dalam bentuk teknologi media belajar. Media ini didesain secara terstruktur, rapi dan sistematis dengan kombinasi unsur media yang terdiri dari teks, gambar dan video.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk siswa dapat memberikan berbagai manfaat, diantaranya dapat membantu memahami dan mengaplikasikan ajaran-ajaran Islam secara lebih konkret, penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama dapat mengatasi persepsi siswa bahwa pendidikan agama ketinggalan zaman atau kurang menarik, serta dengan penggunaan teknologi untuk media belajar dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Secara keseluruhan, integrasi teknologi dalam pendidikan agama untuk siswa dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkuat pemahaman agama, dan menjadikan pendidikan agama lebih relevan dengan dunia modern. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi suatu langkah yang strategis dalam menjembatani kesenjangan antara pendidikan agama dan perkembangan teknologi dalam konteks pendidikan. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk memfasilitasi guru supaya memaksimalkan proses pembelajaran menggunakan media belajar EDUFAITH.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media belajar EDUFAITH dengan bantuan Google Sites pada mata pelajaran PAI di jenjang SMP?
2. Seberapa besar kualitas media belajar EDUFAITH yang dikembangkan dengan bantuan Google Sites pada mata pelajaran PAI di jenjang SMP berdasarkan hasil validasi praktisi pembelajaran, ahli bahasa, ahli media, dan pengguna?
3. Seberapa besar efektivitas penggunaan media belajar EDUFAITH yang dikembangkan dengan bantuan Google Sites pada mata pelajaran PAI di jenjang SMP?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan dalam pembahasan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media belajar EDUFAITH yang dikembangkan dengan bantuan Google Sites pada mata pelajaran PAI di jenjang SMP.
2. Untuk mendeskripsikan kualitas media belajar EDUFAITH yang dikembangkan dengan bantuan Google Sites pada mata pelajaran PAI di jenjang SMP berdasarkan hasil validasi praktisi pembelajaran, ahli media, dan pengguna

3. Untuk mendeskripsikan efektivitas media belajar EDUFAITH yang dikembangkan dengan bantuan Google Sites pada mata pelajaran PAI di jenjang SMP.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan penambahan khazanah keilmuan mengenai pengembangan EDUFAITH dengan memanfaatkan Google Sites sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi kepada pihak sekolah untuk mendukung guru lebih kreatif dan inovatif dalam praktik mengajar menggunakan teknologi informasi sebagai media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengembangan EDUFAITH dengan memanfaatkan Google Sites dan dengan penelitian ini memberikan alternatif tambahan media dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Dapat memotivasi siswa lebih semangat dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi ladang pengetahuan dan sebagai pemikiran awal untuk melakukan penelitian lanjutan.

E. Sistematika Penulisan

Pada tesis ini penulis sajikan dalam beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I merupakan pendahuluan yang berfungsi sebagai pedoman untuk melakukan penelitian. Pada bab ini berisi mengenai mekanisme penelitian dengan menguraikan secara runtut pelaksanaan penelitian mulai dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika pembahasan. Latar belakang berisi gambaran secara umum mengenai topik pembahasan yang diangkat serta alasan penulis melakukan penelitian untuk menjadi karya tulis. Rumusan masalah berisi mengenai pertanyaan penelitian yang dijadikan sebagai fokus dalam penelitian. Tujuan dan kegunaan penelitian berisi hal-hal yang ingin dicapai melalui penelitian. Sistematika pembahasan berisi rangkaian subbab yang terdapat dalam penulisan karya tulis.

BAB II membahas mengenai kajian pustaka dan landasan teori. Kajian pustaka berisi tentang ulasan penelitian terdahulu yang memiliki korelasi dengan penelitian saat ini, sedangkan landasan teori berisi teori maupun konsep-konsep yang relevan dengan penelitian yang dikaji.

BAB III memuat metode penelitian yang mencakup model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, subjek uji coba produk, tempat

dan waktu penelitian, instrumen penelitian, , teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

Bab IV Pembahasan, berisi hasil dan pembahasan penelitian pada bab ini diuraikan data-data hasil penelitian dan hasil dari analisis pertanyaan-pertanyaan menggunakan metode penelitian yang telah diuraikan sebelumnya.

BAB V Penutup. Pada bab terakhir ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan adalah hasil akhir dari penelitian tesis ini, yang memuat jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian. Saran merupakan masukan yang membangun dari peneliti kepada pihak yang relevan dan terkait dengan judul penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Setelah melakukan kajian terhadap beberapa karya ilmiah ditemukan beberapa hasil penelitian yang memiliki tema serupa, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh M. Eko Yolanda Saputra dan Hansi Effendi dalam Ranah Research: *Journal of Multidisciplinary Research and Development* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Untuk Siswa Kelas XI TITL Di SMK N 2 Payakumbuh” Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik menggunakan software google site di SMK Negeri 2 Payakumbuh. Hasil dari penelitian yakni media pembelajaran menggunakan Google Sites dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk pembelajaran Instalasi Motor Listrik, diperoleh data valid sebesar 88, 81%, kepraktisan 91,10%, dan efektifitas sebesar 85%.¹² Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni sama-sama membuat media pembelajaran yaang berkualitas. Akan tetapi memiliki perbedaan yakni pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada subjek

¹² M. Eko Yolanda Saputra and Hansi Effendi, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Untuk Kelas XI TITL Di SMK N 2 Payakumbuh,” *Journal of Multidisciplinary Research and Development* 3, no. 4 (2021): 47–53, <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/410>.

penelitian, jika penelitian terdahulu subjeknya siswa SMK sedangkan penelitian yang akan dilakukan subjeknya adalah siswa SMP.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Raffa Fitra Ramadannisaa dan Mellyana Mega Hartina pada Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika (JPPPF), dengan judul "*The Design of Web-Based Learning Using Google Sites for Teaching Heat and Temperature Topic*". Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menghasilkan pembelajaran berbasis web menggunakan Google Sites pada topik Kalor dan Suhu untuk siswa SMA. Dengan hasil penelitian dari validasi para ahli, media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu siswa mempelajari topik Kalor dan Suhu.¹³ Penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan yakni melakukan pengembangan media pembelajaran. Akan tetapi memiliki perbedaan pada subjek penelitian, pada penelitian tersebut subjeknya adalah siswa SMA dengan materi Fisika, sedangkan penelitian yang akan dilakukan subjeknya adalah siswa di jenjang SLTP pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sherly Kalatting, Vina Serevina, dan I Made Astra pada Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika (JPPPF), dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Pendekatan Guided Discovery Learning." Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web pada

¹³ Raffa Fitra Ramadannisa and Mellyana Mega Hartina, "The Design of Web-Based Learning Using Google Sites for Teaching Heat and Temperature Topic," *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 7, no. 2 (2021): 107–14, <https://doi.org/10.21009/1.07202>.

pembelajaran fisika. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah media pembelajaran berbasis web dinilai dapat mengatasi keterbatasan pada proses belajar mengajar dan dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi fisika.¹⁴ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan adalah subjek penelitian. Penelitian tersebut fokus pada mata pelajaran fisika sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pengembangan pada pembelajaran agama.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Edi Irawan, Yaya Sukjaya Kusumah, dan Veni Saputri pada Jurnal Aksioma, dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif menggunakan Scratch: Solusi pembelajaran di Era Society 5.0”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran interaktif pada materi persamaan kuadrat yang disusun menggunakan Scratch. Dengan hasil bahwasannya Scratch yang memiliki fungsi utama untuk membuat game dan animasi, juga dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan kualitas kualitas yang sangat baik sehingga layak digunakan.¹⁵ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian tersebut menggunakan media Scratch untuk pengembangan pembelajaran sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan Google Sites.

¹⁴ I Made Astra Sherly Kalatting, Vina Serevina, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Pendekatan Guided Discovery Learning,” *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 01, no. 1 (2015): 1–8, <https://doi.org/10.21009/1.01101>.

¹⁵ Edi Irawan, Yaya Sukjaya Kusumah, and Veni Saputri, “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran Di Era Society 5.0,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 12, no. 1 (2023): 36, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6226>.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ainur Rizqi dan Subanji pada jurnal Aksioma dengan judul “Analisis Praktek Pembelajaran Daring Persamaan Garis Lurus Berbantuan Media Geogebra Melalui Google Sites”. Dengan tujuan untuk menganalisa proses pembelajaran persamaan garis lurus menggunakan media geogebra melalui google sites. Adapun hasil penelitian menunjukkan dalam pembelajaran daring persamaan garis lurus berbantuan media geogebra melalui google site cenderung menurun.¹⁶ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian tersebut berfokus pada analisis penggunaan media Goerbora melalui Google Sites, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus mengembangkan media pembelajaran EDUFAITH berbantuan Google Sites untuk mengetahui kualitasnya dan efektivitasnya.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Eko Yuniarto, Febi Dwi Widayanti, dan Robiul Khasanah pada Jurnal Aplikasi Manajemen (JAM) dengan judul “Online Learning Management Using Google Sites In Covid-19 Pandemic Era”. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran menggunakan Google Sites pada masa pandemi di SMP Muhammadiyah 4 Singosari. Dengan hasil penelitian bahwa terdapat empat tahap diantaranya adalah perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pemantauan.¹⁷

¹⁶ Muhammad Ainur Rizqi and Subanji Subanji, “Analisis Praktek Pembelajaran Daring Persamaan Garis Lurus Berbantuan Media Geogebra Melalui Google Sites,” *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 12, no. 1 (2021): 141–54, <https://doi.org/10.26877/aks.v12i1.7621>.

¹⁷ Robiul Khasanah and Siti Miftahul Muflihah, “Online Learning Management Using Google Sites on Relations and Functions in Pandemic Conditions,” *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)* 2, no. 1 (2021): 68–76, <https://doi.org/10.37303/jelmar.v2i1.49>.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan penelitian. Pada penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran menggunakan Google Sites, sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kualitasnya.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Jaelani, Agus Salim Mansur, Qiqi Yulianti Zaqiyah pada *International Journal Of Graduate Of Islamic Education* dengan judul “*Technology Innovation Of Islamic Religious Education Learning In The First Middle School (SMP)*”. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui apa itu inovasi teknologi dan bagaimana inovasi teknologi pembelajaran PAI di tingkat SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk inovasi teknologi pembelajaran PAI pada tingkat SMP meliputi; inovasi pendidikan, teknologi, teknologi pembelajaran, perkembangan teknologi pembelajaran, pembelajaran berbasis web (*e-learning*), serta internet sebagai sumber belajar dengan pendekatan pengembangan metode pembelajaran inkuiri dan penemuan.¹⁸ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian tersebut berfokus mengetahui inovasi teknologi yang dilakukan di SMP, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengembangan media pembelajaran.
8. Penelitian yang dilakukan oleh Sandy Yudha, Nurfajriani Nurfajriani, Ramlan Silaban pada jurnal *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. Dengan judul

¹⁸ Ahmad Jaelani, Agus Salim Mansur, and Qiqi Yulianti Zaqiyah, “Technology Innovation of Islamic Religious Education Learning in the First Middle School (Smp,,” *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)* 1, no. 2 (2020): 127–40, <https://doi.org/10.37567/ijgie.v1i2.113>.

“Implementation Of Android-Based Interactive Multimedia On Atom Structure Materials On Learning Outcomes And Student Motivation”. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh penerapan multimedia interaktif berbasis Android terhadap hasil belajar dan motivasi siswa di SMA Negeri 1 Binjai Kabupaten Langkat. Hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil belajar siswa menggunakan multimedia interaktif berbasis Android yang diperoleh siswa lebih tinggi dari nilai KKM yang ditetapkan di sekolah, hasil motivasi siswa terhadap multimedia interaktif berbasis android memperoleh persentase rata-rata sebesar 87,57 dengan kategori motivasi tinggi.¹⁹ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan adalah pada penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh dari multimedia pembelajaran yang diterapkan sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kualitasnya serta efektivitasnya.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Nandi Supriyanto, Muhammad Faisal, Bayu Purnama Aji, dan Hadisa Putri pada *International Journal Of Graduate Of Islamic Education*, dengan judul “The Use Of Google Sites Media In Learning At Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Labschool Sintang During The Covid-19 Pandemic”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui pemanfaatan media google sites dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Ma’arif Labschool Sintang pada masa pandemi covid-19. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media google sites memudahkan

¹⁹ Ramblan Silaban Sandy Yudha, Nurfaajriani, “Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa,” *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa* 11, no. 1 (2020): 13–21.

pembelajaran karena didalamnya dapat dilakukan absensi, memberikan tugas dan menyimpan silabus serta membagikan video yang menarik seperti animasi kartun dan pasti akan disukai oleh siswa.²⁰ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian tersebut berfokus pada mengetahui pemanfaatan Google Sites, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus mengembangkan media EDUFAITH dengan bantuan Google Sites, mengetahui kualitasnya dan efektivitasnya.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Rita Nunung Trikusyanti pada *International Journal of Active Learning* dengan judul “*Self Efficacy towards Academic Procrastination in Physics Subjects Assisted by Google Sites for High School Students*”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah mengetahui tingkat efikasi diri dengan prokrastinasi akademik pada mata pelajaran fisika berbantuan google sites pada masa pandemi. Hasil dari penelitian tersebut adalah variabel efikasi diri dengan prokrastinasi akademik mempunyai kekuatan hubungan atau derajat hubungan berkorelasi sempurna dengan pengaruh efikasi diri sebesar 69,9% terhadap prokrastinasi akademik sedangkan beberapa faktor lain mempengaruhi sebesar 39,1%.²¹ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada tujuan penelitian, pada penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara efikasi diri terhadap prokrastinasi dengan bantuan Google Sites, sedangkan penelitian yang akan

²⁰ Nandi Supriyanto et al., “The Use of Google Sites Media in Learning At Madrasah Ibtidaiyah Ma’Arif Labschool Sintang During the Covid-19 Pandemic,” *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)* 2, no. 2 (2021): 93–105, <https://doi.org/10.37567/ijgie.v2i2.875>.

²¹ Rita Nunung Trikusyanti, “Self Efficacy towards Academic Procrastination in Physics Subjects Assisted by Google Sites for High School Students,” *International Journal of Active Learning* 35, no. 1 (2022): 35–42.

dilakukan bertujuan mengembangkan media pembelajaran dengan bantuan Google Sites, mengetahui kualitas dan efektivitasnya.

11. Penelitian yang dilakukan oleh Orbit Thomas, Simpun, dan Yulinda pada *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education Journal (Birle Journal)*, dengan judul “*The Effect of Using Google Sites as Learning Sources on Learning Outcomes of Students at SMK Negeri 4 Palangkaraya Academic Year 2021/2022*”. Tujuan dari penelitian tersebut ialah untuk mengetahui pengaruh Google Sites sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan situs Google sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 4 Palangkaraya tahun pelajaran 2021/2022.²² Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada tujuan penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh sumber belajar dengan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media belajar dan mengetahui kualitas serta efektivitasnya.

12. Penelitian yang dilakukan oleh Catur Kurnia Setiani pada *Economic Education Analysis Journal* dengan judul “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Kompetensi Dasar Membuat Keputusan Kelas X SMK Widya Praja Ungaran”. Tujuan dari penelitian

²² Orbit Thomas, Simpun, and Yulinda, “The Effect of Using Google Sites as Learning Sources on Learning Outcomes of Students at SMK Negeri 4 Palangka Raya Academic Year 2021/2022,” *BirLE-Journal* 5 (2022): 91–102, <https://doi.org/10.33258/birle.v5i1.4231>.

tersebut adalah untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantu macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* berbantu Macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan lebih efektif meningkatkan hasil belajar.²³ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan penelitian. Tujuan dari penelitian diatas untuk mengetahui hasil belajar menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash, sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengetahui kualitas dari pengembangan media belajar EDUFAITH.

13. Penelitian yang dilakukan oleh Widyastuti Akhmadan pada Jurnal Gantang dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis Dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash Dan Moodle Kelas VII sekolah Menengah Pertama”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar materi garis dan sudut menggunakan macromedia flash dan moodle kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Hasil dari penelitian ini adalah bahan ajar yang dikembangkan dengan menggunakan software Macromedia Flash dan Moodle dalam penelitian ini dikategorikan valid dan praktis, serta memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa.²⁴ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah media yang dikembangkan, pada

²³ Setiani, “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Kompetensi Dasar Membuat Keputusan Kelas X Smk Widya Praja Ungaran.”

²⁴ Akhmadan, “Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis Dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash Dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama.”

penelitian ini menggunakan media macromedia flash dan moodle sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan Google Sites.

14. Penelitian yang dilakukan oleh Lilis Suparti, Poni, dan Pranichayudha Rohsulina pada *Journal of Geography Science and education*, dengan judul “Use Google Sites to Increase Interest Learning Geography High School in Sukoharjo”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Geografi menggunakan media Google Sites. Adapun hasil dari penelitian tersebut menunjukkan minat siswa untuk belajar meningkat.²⁵ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian sebelumnya bertujuan berfokus mengetahui minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada pengembangan media belajarnya.
15. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Priyanto pada jurnal *Pemikiran Alternatif Kependidikan*, dengan judul “Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengembagkan sebuah multimedia berbasis komputer untuk pembelajaran. Hasil dari penelitian tersebut adalah menghasilkan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.²⁶ Perbedaan penelitian tersebut dengan yang akan dilakukan adalah pada penelitian di atas mengembangkan sebuah multimedia yang berbasis komputer, sedangkan penelitian yang akan

²⁵ Lilis Suparti Suparti, Poni Poni Poni, and Pranichayudha Rohsulina Rohsulina, “Use Google Sites to Increase Interest Learning Geography High School in Sukoharjo,” *Journal of Geography Science and Education* 3, no. 2 (2021): 44, <https://doi.org/10.32585/jgse.v3i2.2063>.

²⁶ Dwi Priyanto, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer,” *Iqra* 14, no. 1 (2009): 1–13.

dilakukan adalah mengembangkan media EDUFAITH dengan bantuan Google Sites.

16. Penelitian yang dilakukan oleh Cecep Bermana Sakti Gumilar dan Kiki Nia Sania Effendi pada jurnal *Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, dengan judul “Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Web Google-Sites Materi Statistika Pada Pembelajaran Matematika SMA” Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran tatap muka dan jarak jauh dengan situs google berbasis web pada materi statistika dalam pembelajaran matematika SMA. Hasil dari penelitian tersebut adalah pengembangan media pembelajaran Google Sites berbasis web pada materi statistika diperlukan untuk memudahkan siswa dan guru dalam pembelajaran matematika kelas XII.²⁷ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kuitasnya.
17. Penelitian yang dilakukan oleh Putu Adi Sanjaya pada jurnal *Candra Sangkala* dengan judul “Pembelajaran Kreatif Model Sinektik Menggunakan E-Portofolio Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Sejarah”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengetahui potensi pelajaran sejarah dalam pengembangan pembelajaran sinektik, mendesain prototipe pengembangan

²⁷ Cecep Bermana Sakti Gumilar and Kiki Nia Sania Effendi, “Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Web Google-Sites Materi Statistika Pada Pembelajaran Matematika SMA,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 8, no. 1 (2022): 9–18, <https://doi.org/10.37058/jp3m.v8i1.4445>.

pembelajaran sinektik menggunakan e-portofolio berbasis Google Sites, dan identifikasi terhadap aktivitas pembelajaran sejarah di SMAN 2 Kuta. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa pelajaran sejarah memiliki karakteristik yang memungkinkan disajikan melalui model pembelajaran sinektik melalui pemanfaatan e-portofolio berbasis Google sites dilihat dari sifat, tujuan, materi serta nilai-nilai yang diajarkan.²⁸ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian tersebut berfokus pada identifikasi media pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui kualitasnya.

18. Penelitian yang dilakukan oleh Arindra Evandian Bhagaskara, Aulia Kaffah Firdausi dan Mochammad Syaifuddin, yang ditulis dalam Jurnal Bidang Pendidikan Dasar dengan judul “Penerapan Media Webquest Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Di MI Bilingual Roudlotul Janah Sidoarjo” dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana Webquest berbasis Google Sites ini diterapkan pada pembelajaran masa pandemi dan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian jenis kualitatif deskriptif, Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian tersebut adalah media webquest dapat diterapkan sebagai alternatif pelaksanaan pembelajaran secara jarak jauh dengan memanfaatkan

²⁸ P A Sanjaya, “Pembelajaran Kreatif Model Sinektik Menggunakan E-Portofolio Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Sejarah,” *Jurnal Candra Sangkala* 3, no. 2 (2021): 33–40.

Google Sites.²⁹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu pada penelitian ini berfokus pada implementasi media pembelajaran sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran.

19. Penelitian yang dilakukan oleh Widya Mutiara Mukti dkk dengan judul “Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis” dengan tujuan untuk memaparkan penggunaan media pembelajaran Fisika dalam bentuk modul elektronik berbasis web dengan menggunakan Google Sites pada materi Listrik Statis. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode studi pustaka. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu peserta didik agar dapat belajar secara mandiri.³⁰ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian ini memaparkan penggunaan media pembelajaran Fisika dalam bentuk modul elektronik berbasis web dengan menggunakan Google Sites, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mengembangkan Google Sites menjadi media pembelajaran EDUFAITH untuk mengetahui kelayakan produk.
20. Penelitian yang dilakukan oleh Rikani dkk dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Pada Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV)” dengan tujuan mengembangkan

²⁹ Aulia Kaffah Firdaus & Mochammad Syaifuddin Arindra Evandian Bhagaskara, “Penerapan Media Webquets Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Di MI Bilingual Roudlotul Janah Sidoarjo,” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021): 104–19.

³⁰ Widya Mutiara Mukti, Yudhia Bella Puspita N, and Zanetti Dyah Anggraeni, “Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis,” *FKIP e-PROCEEDING*, No. 1, Vol. V (2020), hal. 51–59.

media pembelajaran matematika berbasis Google Sites pada materi sistem persamaan linier tiga variabel (SPLTV) dan mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan tahapan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil dari penelitian tersebut bahwa media pembelajaran matematika berbasis Google Sites berhasil dikembangkan dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.³¹ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah model tahapan dan subjeknya. Pada penelitian tersebut menggunakan model tahapan ADDIE pada mata pelajaran matematika, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan tahapan Alessi dan Trollip pada mata pelajaran agama.

21. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Indriani dan Hermanto dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Google Sites Berbasis Ensiklopedia Materi Teks Prosedur Kelas XI MA” tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan dan menguji kelayakan media Google Sites berbasis *ensiklopedia* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan tahapan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yakni *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil penelitian

³¹ Rikani, Istiqomah, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Pada Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel (SPLTV), *Pendidikan Matematika*, (11 Agustus 2021), hal. 60.

“Sangat Layak” Google Sites berbasis *ensiklopedia* sebagai media pembelajaran.³² Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada penelitian ini berfokus pada pengembangan Google Sites berbasis *ensiklopedia* sebagai media pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mengembangkan Google Sites menjadi media pembelajaran EDUFAITH untuk mengetahui kelayakan produk.

22. Penelitian yang dilakukan Agus Suharto dan Jazuli Muchtar, ditulis pada jurnal Budimas dengan judul “Pemanfaatan Multimedia Menggunakan Google Sites Bagi Guru-Guru SMP SMK Putra Satria Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh”. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran jarak jauh. Adapun hasil dari penelitian sebagai berikut sangat tidak efektif 7%, tidak efektif 10%, cukup efektif 10%, efektif 67%, sangat efektif 7%.³³ Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah dalam penelitian tersebut menjelaskan efektivitas penggunaan Google Sites, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mengembangkan Google Sites menjadi media pembelajaran EDUFAITH dan untuk mengetahui kelayakannya.

23. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Jubaidah dan M. Rizky Zukarnain dengan judul “Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola

³² Novita Indriani dan Hermanto, “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Google Sites Berbasis Ensiklopedia Materi Teks Prosedur Kelas XI MA”, *UAD*, No.1, Vol III (2021), hal 145–153.

³³ Pengaruh Kebutuhan Kognisi et al., “Pemanfaatan Multimedia Menggunakan Google Sites Bagi Guru-Guru SMP SMK Putra Satria Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh,” *Industry and Higher Education* 3, no. 1 (2021): 1689–99, <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>.

Bilangan SMP Kelas VIII SMPN 1 Astambul” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan hasil pembelajaran matematika kelas VIII di SMPN 1 Astambul secara daring menggunakan aplikasi Google Site pada materi Pola Bilangan terbukti mampu mempermudah guru dalam mengontrol, membimbing dan mengarahkan siswa secara terstruktur dalam pembelajaran daring.³⁴ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian ini berfokus pada implementasi penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran matematika SMP kelas VIII. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mengembangkan Google Sites menjadi media pembelajaran EDUFAITH dan untuk mengetahui kelayakan produk.

24. Penelitian yang dilakukan Sunarmi Ningsih, Murtadlo, dan Mohammad Imam Farisi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web google sites materi keberagaman budaya negeriku.³⁵ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada penelitian tersebut berfokus pada peningkatan hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mengetahui kualitas media EDUFAITH yang dikembangkan dengan bantuan Google Sites.

³⁴ Siti Jubaidah and muhammad rizki Zulkarnain, “Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII SMPN 1 Astambul,” *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan*, No. 2, Vol. XV (2020), hal. 68–73.

³⁵ Sunarmi Ningsih and Mohammad Imam Farisi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jambura Journal of Educational Management* 4, no. 1 (2023): 108–22, <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>.

25. Penelitian yang dilakukan oleh Wisnu Kurniadi, Jusriati, dan Syafriadi dengan judul “Pemanfaatan Google Sites Untuk Proses Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah *Essay Writing*” dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi Google Sites dalam pembelajaran daring pada mata kuliah *essay writing*. Dalam penelitian ini menggunakan dua metode yakni *Design and Development (DnD)* dan *Black Box*. Hasil dari penelitian dapat menarik kesimpulan bahwa dengan media pembelajaran berbasis digital ini dapat membantu mahasiswa dan dosen untuk melakukan proses pembelajaran secara *online*.³⁶ Perbedaan penelitian Wisnu Kurniadi, Jusriati, dan Syafriadi dengan penelitian yang akan dilakukan ialah pada penelitian ini berfokus pada pemanfaatan Google Sites dalam membantu pembelajaran mahasiswa dan dosen sebagai media pembelajaran *online*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk mengembangkan Google Sites menjadi media pembelajaran EDUFAITH untuk siswa tingkat SLTP dan mengetahui kelayakan produk.

Novelty penelitian ini adalah pada objek penelitian fokus pada objek Pendidikan Agama Islam terkait dengan pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk ikut serta pada pemanfaatan kemajuan teknologi. Oleh karena itu penelitian ini benar-benar valid bisa dipertanggungjawabkan dan bebas dari plagiasi, sehingga bisa dijadikan rujukan untuk peneliti berikutnya.

³⁶ Wisnu Kurniadi et al., “Pemanfaatan Google Sites Untuk Proses Pembelajaran Daring Pada Matakuliah *Essay Writing*,” *KONIK (Konversi Ilmu Komputer)* (2021), hal. 225–228.

B. Landasan Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Belajar merupakan proses internal yang terjadi dalam diri pikiran individu, seperti mengingat, memahami, mencari solusi, dan lain sebagainya. Menurut al-Ghazali, sebagaimana dikutip oleh Baharuddin belajar merupakan sebuah usaha dengan melalui proses yang dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan untuk mendapatkan ilmu. Menurut Arsyad belajar adalah proses kompleks yang terjadi selama hidup seseorang karena interaksi orang tersebut dengan lingkungan sekitarnya.³⁷ Lebih luas lagi dari belajar adalah pembelajaran, proses yang lebih luas mencakup semua aktivitas yang mendukung belajar. Ghufron mendefinisikan pembelajaran sebagai bentuk aktivitas apapun yang diupayakan guru untuk memfasilitasi pembentukan dan pengembangan karakter pembelajar.³⁸ Selain itu menurut Gagne dan Briggs, pembelajaran ialah suatu sistem untuk membantu proses belajar peserta didik yang didesain sedemikian rupa agar mendukung terlaksananya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.³⁹

Pada dasarnya pembelajaran harus membuat suatu perubahan yang lebih baik pada diri manusia melalui hasil proses interaksi dengan lingkungan yang diolah dengan pemikiran. Pembelajaran merupakan suatu usaha

³⁷ A. Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015).

³⁸ A Ghufron, "Integrasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa," *Cakrawala Pendidikan : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2010, 13–24.

³⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 325.

pendidikan yang dilaksanakan dengan sengaja sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dan proses pelaksanaannya dapat terkendali.⁴⁰ Pembelajaran pada intinya merupakan suatu proses “pengaturan”, karena dalam pembelajaran pendidik mengatur semua aspek termasuk lingkungan sekitar peserta didik sehingga dapat mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar.⁴¹

Dari beberapa pendapat di atas mengenai pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang didalamnya terdapat sistem untuk membantu terlaksananya proses kegiatan belajar siswa untuk mencapai tujuan yang ada.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin (bentuk tunggalnya medium) yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Media juga diartikan sebagai alat atau saluran komunikasi (means of communication).⁴² Selain untuk komunikasi, media juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai alat menyampaikan materi. Pada proses

⁴⁰ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal. 12.

⁴¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal.39.

⁴² James D Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., dan Russell, *Instructional Technology and Media For Learning : Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: Kencana, 2011).

belajar mengajar juga termasuk komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.⁴³

Media belajar mencakup semua peralatan fisik yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dan juga memfasilitasi untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Beberapa bentuk media diantaranya cetak, audio, visual, video, objek, dan orang.⁴⁴ Menurut Sukiman media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat serta kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.⁴⁵

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang digunakan untuk meningkatkan capaian pembelajaran. Menurut Kozma dalam pembelajaran media tidak hanya berperan pada proses dan hasil pembelajaran saja tetapi juga berperan untuk membangkitkan motivasi dan gairah belajar.⁴⁶ Sehingga media dan belajar memiliki keterkaitan hubungan yang signifikan untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien, dapat dikatakan semakin baik dan bagus media yang dirancang untuk pembelajaran maka akan semakin efektif dan efisien proses pembelajaran serta prestasi siswa yang dihasilkan akan semakin baik. Dari uraian diatas

⁴³ Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widya Swara* 4, no. 1 (2014): 104–17.

⁴⁴ S. F. Yaumi, M., Damopolii, M., & S. Sirate, "Modul Teknologi Pendidikan: Integrasi Pembelajaran Blended Dalam Mata Kuliah Umum Dan Matematika.," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2016): 1689–99.

⁴⁵ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani., 2012).

⁴⁶ Robert B. Kozma, "Learning with Media," *Review of Educational Research* 61, no. 2 (1991): 179–211, <https://doi.org/10.3102/00346543061002179>.

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

b. Peran Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media memiliki peran yang sangat penting untuk membantu berjalannya proses pembelajaran. Menurut Dayton peran media pembelajaran adalah sebagai berikut⁴⁷:

- 1) Membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih terstandarisasi dalam proses pembelajaran.
- 2) Membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih menarik dalam proses pembelajaran.
- 3) Membuat kegiatan belajar menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar tertentu sesuai dengan kebutuhan.
- 4) Mengefektifkan pemakaian waktu dalam proses pembelajaran.
- 5) Membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.
- 6) Membantu menciptakan proses pembelajaran yang fleksibel tidak terhalang oleh ruang maupun waktu.
- 7) Membantu meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran yang dilaksanakan.
- 8) Membantu mengarahkan guru untuk lebih dapat memfasilitasi pembelajaran.

⁴⁷ Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian* (Bandung: Wacana Prima, 2009).

Selain itu Yaumi juga menjelaskan peran dari media pembelajaran, di antaranya⁴⁸:

- 1) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak, konsep-konsep yang masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik dapat dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan materi tentang haji bisa menggunakan video.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya, pendidik menjelaskan dengan menggunakan harimau dan burung atau hewan-hewan lainnya, seperti gajah, jerapah, dan sebagainya.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya, pendidik akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, seperti bakteri, virus, semut, nyamuk atau hewan/benda kecil lainnya.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film kita memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusuma.

⁴⁸ Yaumi, M., Damopolii, M., & S.Sirate, "Modul Teknologi Pendidikan: Integrasi Pembelajaran Blended Dalam Mata Kuliah Umum Dan Matematika."

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa peran dari media pembelajaran membantu untuk mempermudah proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih konkrit.

c. Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yaitu:

- 1) Media berbasis makhluk hidup (baik manusia, hewan maupun tumbuhan), seperti guru, pengajar, main-peran kegiatan kelompok, field-trip, observasi hewan, observasi tumbuhan di taman nasional, dan lain sebagainya.
- 2) Media berbasis cetak, seperti buku panduan, buku latihan, lembar kerja, modul, buletin, majalah ilmiah, komik, catatan harian, poster dan lainnya.
- 3) Media berbasis virtual, seperti denah, tabel, peta, slide, dan lain sebagainya.
- 4) Media berbasis audio-visual, seperti video, film, televisi, Youtube.
- 5) Media berbasis komputer, seperti pembelajaran dengan bantuan interaktif video, hiperteks (untuk menampilkan dokumen yang berisi referensi-silang otomatis ke dokumen lainnya) serta aplikasi pendukung untuk kegiatan pembelajaran secara online (google meet, google classroom, google form, microsoft teams, dan lain sebagainya).⁴⁹

⁴⁹ Rahmi Ramadhani, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020).

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran media yang baik untuk digunakan memiliki kriteria tertentu. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dan disesuaikan dengan kebutuhan, sehingga tidak semua media dapat dijadikan perantara antara pendidik dan peserta didik. Perlu diperhatikan untuk memastikan kesesuaian antara media dengan metode yang digunakan oleh guru, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan secara nasional. Sehingga perlu dilakukan pengujian atau penilaian terlebih dahulu sebelum produk media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran. Secara umum kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Jalinus, dkk terbagi menjadi 6 bagian, yaitu:⁵⁰ 1) Tujuan pembelajaran, 2) kesesuaian dengan materi, 3) karakteristik siswa, 4) gaya belajar siswa (audio/visual/kinestetik/audio-visual), 5) kondisi lingkungan, dan 6) ketersediaan fasilitas. Secara umum media pembelajaran harus mencakup enam unsur di atas untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Sebelum menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan berbagai aspek dalam pembuatan media pembelajaran. Menurut Yamin, dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran harus mempertimbangkan 4 (empat) aspek yaitu⁵¹: 1) Tujuan/indikator yang

⁵⁰ Nizwardi & Ambiyar Jalinus, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016).

⁵¹ Martinis Yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2016).

hendak dicapai 2) Kesesuaian media dengan materi yang dibahas 3) Tersedia sarana dan prasarana penunjang 4) Karakteristik siswa. Sehingga dengan mempertimbangkan beberapa aspek dapat membentuk sebuah media pembelajaran yang baik. Media pembelajaran yang baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran menurut Suryani, Setiawan, dan Putra, yaitu:⁵² 1) Sesuai dengan Tujuan Pembelajaran 2) Tepat Guna 3) Praktis, Luwes, dan Bertahan 4) Guru Mampu dan Terampil menggunakan Media 5) Pengelompokan Sasaran 6) Mutu Teknis.

Dalam mengukur kelayakan sebuah media pembelajaran diperlukan standar-standar klasifikasi yang harus dipenuhi oleh media tersebut. menurut Walker dan Hess dalam Arsyad mengatakan bahwa setidaknya ada 3 (tiga) kriteria yang harus dipenuhi oleh sebuah media pembelajaran dengan kualitas baik yaitu:⁵³

- 1) Kualitas Isi dan Tujuan

Media pembelajaran yang baik dari segi isi dan tujuannya akan mencakup tujuh hal yaitu: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, perhatian, keadilan, dan kesesuaian terhadap kondisi siswa.

- 2) Kualitas Teknis

Kualitas dari teknik guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran harus memperhatikan hal-hal penting diantaranya

⁵² Aditin Putra Nunuk Suryani, Achnad Setiawan, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).

⁵³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

keterbacaan, kemudahan penggunaan, kualitas penampilan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pemrograman, dan kualitas pendokumentasian.

3) Kualitas Instruksional

Sebuah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat dikatakan layak jika terdapat sembilan aspek yang harus diperhatikan yaitu: kesempatan belajar, bantuan untuk belajar, memotivasi siswa, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi, kualitas tes dan penilaian, dampak media bagi siswa, dampak media bagi guru, dan dampak media bagi proses belajar mengajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwasanya kriteria media pembelajaran yang baik itu sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kondisi dari siswa, dan lingkungan artinya sarana dan prasarannya memadai. Selain itu dalam menyusun media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan instruksional pembelajaran yang diterapkan, terdapat unsur pemahaman, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya berfungsi sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Adapun fungsi media pembelajaran menurut para tokoh adalah sebagai

berikut. Menurut Sadiman fungsi media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut.⁵⁴

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. Contoh peristiwa lampau yang kemudian ditampilkan melalui film, fvideo, maupun foto. Selain itu objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan gambar, slide, dan sebagainya. Peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, foto atau film bingkai.
- 3) Meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa.
- 4) Memberikan rangsangan yang sama, serta menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran.

Media berfungsi sebagai tujuan instruksi yang mana isi dari media tersebut harus melibatkan siswa dalam bentuk aktivitas nyata maupun dalam bentuk benak dan mental. Materi pada media pembelajaran harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Menurut Sumiharsono dan Hasanah media pembelajaran disamping menyenangkan juga dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan

⁵⁴ Haryono. A. Sadiman, A. S., Rahardjo. R., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011).

siswa.⁵⁵ Menurut Susilana dan Riyana terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain⁵⁶:

- 1) Penggunaan media pembelajaran tidak hanya sebagai fungsi tambahan saja, tetapi merupakan fungsi untuk sarana mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif,
- 2) Media pembelajaran tidak berdiri sendiri sebagai satu komponen akan tetapi saling berkaitan dengan komponen lain untuk menciptakan kondisi belajar yang diharapkan. Artinya media pembelajaran ialah bagian integral dari semua proses pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan isi dan kompetensi yang ingin dicapai. Artinya media penggunaan media dalam pembelajaran harus melihat kompetensi dan bahan ajar.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, sehingga tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar permainan atau memancing perhatian siswa semata.
- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Artinya dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan materi lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan

⁵⁵ & Hasanah Sumiharsono, R., *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik* (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017).

⁵⁶ C. Susilana, R., & Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima., 2009).

menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran yakni memberikan pengalaman langsung dengan menghadirkan objek melalui media untuk memberikan persamaan pandangan kepada siswa, membuat suasana belajar menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai tujuan.

f. Urgensi Media Pembelajaran

Dengan memahami konsep media dan peranannya sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran, maka kedudukan media dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran tidak dapat dipandang hanya sebatas sebagai alat bantu yang boleh diabaikan manakala media tersebut tidak tersedia. Perlu dipahami bahwa kedudukan media pembelajaran dapat memberikan kontribusi besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian fungsi media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pembelajaran dan bertumpu pada tujuan, materi, pendekatan, metode dan evaluasi pembelajaran. Asyhar menjabarkan empat alasan rasional mengapa media pembelajaran itu penting untuk digunakan dalam pembelajaran, yaitu⁵⁷

⁵⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015).

1) Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Dengan menggunakan rancangan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu mendorong untuk optimalisasi serta mengarahkan pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan, dan daya kreativitas siswa memperoleh ilmu pengetahuan.

2) Tuntutan Paradigma Baru

Paradigma baru pendidikan mengharuskan tenaga pendidik untuk berperan selain mentransfer ilmu tetapi juga menjadi perancang pembelajaran, fasilitator, mediator, dan juga manajer di kelas. Sehingga siswa mampu menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, bahkan menciptakan sesuatu tidak hanya sekedar menghafal dan menguasai isi pembelajaran.

3) Kebutuhan Pasar

Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan pasar supaya lulusan yang dihasilkan dapat mengikuti perkembangan zaman.

4) Visi Pendidikan Global.

Pada abad ke-21 model pendidikan tradisional *face to face* telah tergeser dengan dunia pendidikan jarak jauh atau online, hal tersebut menunjukkan bahwa adanya dampak perubahan yang menantang dan pendidikan global semakin berkembang pesat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa urgensi media pembelajaran adalah media pembelajaran penting untuk mengikuti

tuntutan paradigma baru dan perkembangan zaman sehingga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Google Sites

a. Pengertian Google Sites

Google Sites yaitu salah satu produk dari google sebagai *tools* untuk membuat situs.⁵⁸ Pada dasarnya Google Sites adalah aplikasi yang berisi informasi yang disusun secara terstruktur dan dapat digunakan oleh personal maupun kelompok.⁵⁹ Google Sites dalam lingkup pendidikan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis website e-learning.⁶⁰ Google Sites bersifat *user friendly* karena bisa dimanfaatkan dengan mudah oleh pengguna khususnya sebagai media untuk pembelajaran karena mudah dibuat, dioperasikan dan dikelola serta tampilan yang menarik dan fiturnya cukup lengkap serta bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami. Selain itu Google Sites memiliki kelebihan menyediakan penyimpanan *online* secara gratis sebesar 100 MB.⁶¹

Google Sites dapat digunakan sebagai *Learning Management System* (LMS), karena bisa mengintegrasikan beberapa sistem.⁶² Google Sites bisa memuat dan menampilkan berbagai informasi seperti dalam bentuk teks,

⁵⁸ Budi Harsanto, "Panduan E-Learning Menggunakan Google Sites," *Feb Unpad* (2012), hal. 3.

⁵⁹ Ramadhan Anggit Sastrawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Google Sites Berbasis Ensiklopedia Materi Teks Eksplanasi Kelas VIII SMP" 3, *UAD*, No. 1 (2021), hal 137–144.

⁶⁰ Rikani, Istiqomah, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Pada Materi Sistem Persamaan Lnier Tiga Variabel (SPLTV)*, *Pendidikan Matematika*, (11 Agustus 2021), hal. 54-61.

⁶¹ Budi Harsanto, "Panduan E-Learning Menggunakan Google Sites", *Feb Unpad* (2021), hal. 4.

⁶² Herinda Mardin and La Nane, "Pelatihan Pembuatan Dan Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kepada Guru Madrasah Aliyah Se-Kabupaten Boalemo," *Abdimas Gorontalo (JAG)*, Vol. III, no. 2 (2020), hal. 78–82.

gambar, link atau video dalam satu tempat.⁶³ Sehingga siswa mudah untuk mempelajari materi yang telah terorganisir dan sistematis di laman Google Sites.⁶⁴

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Google Sites merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat *situs web*, akan tetapi Google Sites ini juga bisa dikembangkan menjadi sebuah media untuk pembelajaran.

b. Fitur-Fitur yang ada pada Google Sites

Google Sites memiliki fitur yang cukup lengkap. Adapun fitur-fitur yang ada pada Google Sites adalah sebagai berikut:

- 1) Google Sites memiliki galeri *template* yang menyediakan berbagai macam *template* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
- 2) *Tools* bagian atas yang terdiri dari *Undo* (untuk membatalkan perubahan yang sudah dibuat), *Redo* (untuk mengembalikan perubahan yang baru saja dilakukan), *Preview* (Untuk melihat website kita yang telah dibuat), *Copy Website Link* (untuk menyalin *link* dari *draft* situs kita), *Share with Other People* (untuk mengajak teman berkolaborasi mengelola konten kita), *Setting* (untuk melakukan beberapa pengaturan desain situs), *More* (untuk menampilkan fungsi yang lain lagi), *Publish* (untuk menerbitkan website yang selesai dibuat).

⁶³ Mukti, N, and Anggraeni, "Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis.", FKIP e- PROCEEDING, Vol. V, no. 1 (2020), hal. 51-59.

⁶⁴ Budi Harsanto, "Panduan E-Learning Menggunakan Google Sites," *Feb Unpad* (2012), hal. 5.

3) *Tools* bagian kiri terdapat *Insert*, *Pages* dan *Themes*. Pada bagian *Insert* berisi jenis konten yang bisa dimasukkan ke situs, seperti gambar, dokumen, youtube, *spreadsheet*, *slide*, formulir, diagram, peta, kalender serta aplikasi lainnya. Terdapat juga pilihan *layout* yang bisa disesuaikan. Pada bagian *Pages* menampilkan jumlah halaman yang kita miliki serta pada fitur ini juga bisa digunakan untuk menambah halaman situs. Dan yang terakhir pada bagian *Themes* berisi berbagai pilihan tema yang bisa disesuaikan. Dari latar belakang, jenis huruf serta aksesoris warna.

Untuk membuat media pembelajaran menggunakan Google Sites guru dapat melakukan cara sebagai berikut:⁶⁵

- 1) Mengunggah (*upload*) materi pelajaran. Dengan mengunggah materi di Google Sites siswa tidak perlu menyimpan *file* maupun salin *file* siswa cukup mengunjungi *link* yang diberikan dan mempelajarinya
- 2) Menyimpan silabus di Google Sites yang telah dibuat, sehingga siswa dapat mengetahui topik bahasan yang akan dibahas di kelas pada pertemuan mendatang. Sehingga siswa dapat belajar terlebih dahulu untuk pertemuan mendatang.
- 3) Memberikan tugas, guru dapat memberikan tugas kepada siswa melalui laman Google Sites.
- 4) Menggabungkan akses lain, guru dapat memberikan informasi yang sesuai dengan materi pelajaran berupa tombol *link* kepada siswa melalui Google

⁶⁵ Ibid., hal. 4.

Sites dari *link* internet, artikel maupun *link* vidio di youtube untuk menunjang pembelajaran siswa.

4. Penelitian Pengembangan Pendidikan

a. Pengertian Pengembangan Pendidikan

Pengembangan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merupakan sebuah proses, cara, perbuatan mengembangkan untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Sedangkan menurut Irfandi, pengembangan adalah pemakaian secara sistematis pengetahuan ilmiah yang diarahkan pada proses produksi bahan, sistem, atau metode termasuk dalam perancangan berbagai prototype.⁶⁶

Istilah pengembangan dalam pendidikan lebih dikenal dengan “*educational research and development*” yakni suatu proses mengembangkan dan memvalidasi “produk pendidikan”.⁶⁷ Menurut Sugiyono pengembangan merupakan memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.⁶⁸ Pengembangan tidak hanya memusatkan perhatiannya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal sampai akhir, seperti analisis kontekstual dimana pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan. Pada hakikatnya pengembangan merupakan upaya yang dilakukan oleh Pendidikan formal maupun non formal yang dirancang secara terarah

⁶⁶ Irfandi, *Pengembangan Model Latihan Sepak Bola Dan Bola Voli: Studi Penelitian Pada Atlet Putra-Putri Di Banda Aceh* (Yogyakarta: Deepublish, 2015).

⁶⁷ Mohamad Joko Susilo, *Metodologi Penelitian Pendidikan Agama Islam (Kunci Keberhasilan Dan Strategi Menyusun Tugas Akhir)*, 1st ed. (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2022).

⁶⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015).

dan teratur dalam rangka menumbuhkan suatu dasar kepribadian yang seimbang selaras dengan pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan untuk meningkatkan diri kearah yang baik untuk tercapainya mutu dan kemampuan yang optimal. Penelitian pengembangan dalam pembelajaran adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian pengembangan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan dalam pendidikan adalah usaha yang dirancang secara terencana dan terarah untuk membuat atau memperbaiki sebuah produk yang bermanfaat, untuk meningkatkan kualitas dan menciptakan mutu yang lebih baik dalam pendidikan.

b. Model Pengembangan Pendidikan

Dalam sebuah penelitian tidak terlepas dengan namanya metode penelitian salah satunya adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* (R&D)), metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang telah dibuat yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Menurut Sugiyono metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁶⁹ Terdapat dua model pengembangan yang digunakan dalam sebuah penelitian yaitu pertama model prosedural yakni model penelitian yang menekankan pada proses langkah-langkahnya. Yang kedua model konseptual yaitu model pengembangan yang

⁶⁹ Sugiyono.

tidak menjelaskan komponen secara penuh akan tetapi komponen yang relevan disajikan dan didefinisikan secara penuh.⁷⁰ Untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran, dapat digunakan pengembangan penelitian di antaranya model pengembangan menurut Borg dan Gall, model pengembangan Dick & Carey, model pengembangan ADDIE, model pengembangan 4D, dan model pengembangan Alessi dan Trollip. Berikut adalah pembahasan masing-masing model pengembangan tersebut.

1) Model Borg & Gall

Penelitian pengembangan model Borg dan Gall dalam bidang pendidikan digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk Pendidikan. Model pengembang ini terkenal dengan kerinciannya jika dilihat dari tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam proses pengembangan produk pendidikan. Tahapan pengembangan model ini di antaranya adalah studi pendahuluan yang meliputi uji pra survei, melakukan perencanaan produk, pengembangan awal produk, uji coba produk awal, revisi produk utama, uji lapangan utama, revisi produk operasional, uji operasional lapangan, revisi produk akhir, diseminasi dan implementasi. Berdasarkan tahapan model pengembangan Borg & Gall dapat disimpulkan bahwasannya model pengembangan tersebut belum spesifik akan tetapi masih bersifat umum.

2) Model Pengembangan Dick & Carey

⁷⁰ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek*, ed. Tristan Rokhmawan, 1st ed. (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).

Prosedur dan teknik yang digunakan pada model pengembangan Dick & Carey ini untuk merancang, memproduksi, menilai, dan merevisi pembelajaran oleh karena itu sering digunakan untuk pengembangan desain pembelajaran, seperti pengembangan media pembelajaran. Adapun tahapan dalam pengembangan ini adalah menentukan tujuan, melakukan analisis instruksional, mengidentifikasi karakter siswa, merumuskan *performance objectives*, mengembangkan instrumen penilaian, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan bahan pembelajaran, merancang dan melaksanakan evaluasi formatif, revisi desain pembelajaran, dan terakhir adalah merancang serta melaksanakan evaluasi sumatif.

3) Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE berfokus untuk mencapai tujuan pembelajaran oleh karena itu banyak yang menggunakan untuk membuat inovasi media pembelajaran. Selain itu hal tersebut juga didukung oleh karakteristik dari model ADDIE yang sistematis dan praktis sehingga efektif dalam mencapai tujuan pengembangan yang diinginkan. Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.⁷¹

⁷¹ Sugianti.

4) Model Pengembangan 4-D

Model pengembangan 4-D ini terdiri dari empat tahap yaitu *Define, Design, Develop, Disseminate*.⁷² Pada tahap define (pendefinisian) dilakukan untuk memperoleh syarat-syarat pengembangan atau biasa disebut dengan tahap analisis kebutuhan. Pada tahap design (desain) dilakukan untuk merancang atau membuat prototype media pembelajaran atau bahan ajar yang akan dikembangkan. Tahap develop ini merupakan tahap realisasi dari rancangan yang telah dibuat. Yang terakhir tahap disseminate yang dibagi menjadi tiga dalam tiga kegiatan yaitu: validation testing, packaging, diffusion and adoption. Pada tahap ini yakni mensosialisasikan melalui pendistribusian kepada pendidikan dan peserta didik.

5) Model Pengembangan Alessi & Trollip

Model pengembangan Alessi & Trollip adalah model pengembangan yang terdiri dari tiga tahapan yakni perencanaan, desain, dan pengembangan.⁷³ Adapun model pengembangan ini merupakan model pengembangan perangkat lunak yang terstruktur. Dalam pengembangan model ini terdapat yang namanya tiga atribut (*three attributes*), tiga atribut tersebut di antaranya adalah standar (*standards*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan manajemen proyek

⁷² Thiagarajan Dkk, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children* (Washington DC: National Center for Improvement Educational System, 1974).

⁷³ Stanley R. Trollip Stephen M. Alessi, *Multimedia For Learning Methods and Development*, 3rd ed. (Boston: Ally & Bacon, 2001).

(*project management*). Berikut adalah penjelasan dari tiga atribut tersebut:

a) Standards

Atribut ini ialah pondasi atau langkah pertama dalam penelitian. Di dalamnya menafsirkan mengenai kualitas proyek yang selalu diupayakan oleh pengembang dan memperhitungkan kualitas penting pada tahap perencanaan. Adapun standar ini diambil dari dua sumber, pertama standar yang berasal dari pengembang yang telah melakukan rangkain analisis. Yang kedua, standar yang berasal dari klien untuk menambah spesifikasi detail proyek.

b) Ongoing Evaluation

Evaluasi berkelanjutan (*Ongoing Evaluation*) adalah proses evaluasi yang dilakukan secara terus-menerus dan melakukan revisi terhadap komponen yang kurang sesuai, sehingga tidak ditemukan sebuah kesalahan maka akan langsung diperbaiki sesuai dengan standar yang telah diterapkan.

c) Project Management

Atribut ini merupakan pengaturan atau pengelolaan terhadap berbagai sumber baik biaya, waktu, dan materi hal tersebut dilakukan agar setiap tahapan dapat berjalan sesuai rencana. Atribut ini disusun pada awal perencanaan.

Berdasarkan beberapa model pengembangan di atas, model pengembangan Alessi & Trollip ini yang digunakan oleh peneliti. Model

pengembangan dari Alessi dan Trollip spesifik untuk mengembangkan multimedia pembelajaran, sehingga model pengembangan ini sesuai dengan pengembangan yang dilakukan yakni mengembangkan sebuah media pembelajaran.

5. Efektivitas Media Pembelajaran

a. Pengertian Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata efektif yang berarti pengaruh atau akibat. Menurut Supardi efektivitas merupakan usaha untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan berdasarkan kebutuhan dan rencana dengan menggunakan data, sarana ataupun waktu yang ada dalam mendapatkan hasil yang maksimal baik secara kualitatif maupun kuantitatif.⁷⁴ Efektivitas dapat dilihat dari tingkat kepuasan yang telah dicapai, sehingga efektivitas sangat penting sebagai suatu konsep karena dapat memberikan gambaran mengenai keberhasilan dalam mencapai tujuan atau tingkat pencapaian tujuan.⁷⁵ Dapat di garis bawahi bahwa efektivitas ialah suatu kondisi yang menunjukkan sejauh mana sesuatu yang diatur dapat dicapai, semakin banyak rencana yang dapat dicapai, maka semakin layak tindakan tersebut.

Dalam pembelajaran, Djamarah efektivitas pembelajaran adalah standar keberhasilan, artinya semakin berhasil pembelajaran mencapai tujuan

⁷⁴ Supardi, *Sekolah Efektif: Konsep Dasar Dan Praktiknya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).

⁷⁵ Roymond Simamora, *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan* (Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2015).

maka semakin tinggi tingkat efektivitasnya.⁷⁶ Mulyasa menjelaskan efektivitas pembelajaran merupakan kondisi adanya kesesuaian antara yang melaksanakan tugas dengan hasil sasaran yang dituju.⁷⁷ Selain itu menurut Hamalik efektivitas pembelajaran yaitu pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar.⁷⁸ Menurut Miarso efektivitas pembelajaran adalah salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan mengelola suatu situasi.⁷⁹

Berdasarkan pengertian tokoh diatas mengenai efektivitas pembelajaran, dapat disimpulkan bahwasannya efektivitas media pembelajaran adalah pengaruh dari penggunaan media dalam pembelajaran terhadap kualitas ataupun hasil belajar yang telah ditentukan.

b. Indikator Efektivitas Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi. Pembelajaran yang efektif yaitu kombinasi yang tersusun yang terdiri dari unsur manusiawi, perlengkapan, material, fasilitas, dan prosedur untuk mengubah perilaku siswa kearah yang positif dan lebih baik dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang

⁷⁶ Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

⁷⁷ E Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah : Konsep Strategi Dan Implementasi* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005).

⁷⁸ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Dan Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001).

⁷⁹ Miarso Yusuf Hadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2004).

telah ditetapkan.⁸⁰ Terdapat empat unsur utama dalam pengajaran yang efektif yakni QAIT (*Quality, Appropriateness, Incentive, Time*).⁸¹

Dalam pembelajaran yang efektif terdapat aspek penting yaitu adanya kejelasan (*clarity*), variasi (*variety*), orientasi tugas (*task orientation*), keterlibatan siswa dalam pembelajaran (*engagement in learning*), pencapaian kesuksesan siswa yang tinggi (*student success rates*).⁸² Sehingga komponen, fasilitas, dan sumber pembelajaran harus dikelola dengan baik. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat dan keinginan baru dalam diri pembelajar.⁸³ Adapun indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menurut Hamzah adalah sebagai berikut:

- 1) Pengorganisasian materi yang baik.
- 2) Komunikasi yang efektif
- 3) Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran.
- 4) Sikap positif terhadap siswa.
- 5) Pemberian nilai yang adil
- 6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran
- 7) Hasil belajar siswa yang baik

⁸⁰ Supardi, *Sekolah Efektif: Konsep Dasar Dan Praktiknya*, 2013.

⁸¹ Supardi, *Sekolah Efektif: Konsep Dasar Dan Praktiknya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013).

⁸² Supardi.

⁸³ Asis Saefuddin dan Ika Berdiati., *Pembelajaran Efektif* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014).

Untuk mengetahui pembelajaran dapat dikatakan efektif dapat dilihat berdasarkan ciri-cirinya sebagai berikut.

- 1) Peserta didik menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan
- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran
- 3) Aktivitas-aktivitas peserta didik sepenuhnya didasarkan pada pengkajian.
- 4) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada peserta didik dalam menganalisis informasi.
- 5) Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berfikir.
- 6) Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru.⁸⁴

c. Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran

Untuk meningkatkan efektivitas dalam kegiatan pembelajaran perlu diperhatikan beberapa faktor, seperti sumber belajar, kondisi kelas, media dan alat bantu. Selain itu juga tergantung bagaimana strategi yang digunakan oleh guru dalam mengemas pembelajaran. Menurut Carrol sebagaimana dikutip

⁸⁴ Supardi, *Sekolah Efektif: Konsep Dasar Dan Praktiknya*, 2013.

oleh Supardi di dalam bukunya yang berjudul sekolah efektif, menyatakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah bergantung kepada lima faktor:

- 1) Sikap berupa kemauan dan keterampilan peserta didik dalam belajar.
- 2) Kemampuan untuk memahami pengajaran yaitu kemauan peserta didik untuk mempelajari sesuatu pelajaran, termasuk didalamnya kemampuan peserta didik dalam belajar dengan bekal pengetahuan awal untuk mempelajari pelajaran akan datang.
- 3) Ketekunan merupakan jumlah waktu yang disediakan oleh peserta didik untuk belajar dengan tekun.
- 4) Peluang yaitu peluang waktu yang disediakan oleh guru untuk mengajar sesuatu keterampilan atau konsep.
- 5) Pengajaran yang bermutu adalah efektivitas suatu pengajaran yang disampaikan.

Selain itu menurut Winarno Surahmad di dalam buku Abdul Rahmat mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran di antaranya: penggunaan strategi dan metode pembelajaran, merancang materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan yang terakhir gaya mengajar guru.⁸⁵

Abu Ahmadi menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran di antaranya yaitu:

⁸⁵ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2008).

- 1) Faktor *raw input* (faktor murid itu sendiri), yang mana setiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda baik itu kondisi psikologis ataupun fisiologis
- 2) Faktor *environmental input* (faktor lingkungan), yaitu berupa lingkungan alami maupun lingkungan sosial.
- 3) Faktor *instrumental input*, di dalamnya terdiri dari kurikulum, program atau bahan pengajaran, sarana dan fasilitas, serta guru (tenaga pengajar).⁸⁶

Hal yang serupa mengenai faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran yaitu:

- 1) Faktor internal, yakni faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Terdiri dari faktor biologis dan psikologis.
 - a) Faktor biologis, faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu.
 - b) Faktor psikologis, faktor psikologis meliputi kondisi mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap, stabil, dan sikap mental yang positif dalam proses belajar mengajar.
- 2) Faktor eksternal. Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan

⁸⁶ Joko Tri Prasetya Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2005).

keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat, dan faktor waktu.⁸⁷

6. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan pendidikan untuk memberikan pengetahuan dan membentuk keterampilan, sikap, dan kepribadian peserta didik mengamalkan ajaran agama Islam. Pendidikan Agama Islam ialah suatu sistem yang mengarahkan kehidupan peserta didik sesuai dengan ideologi Islam.⁸⁸ Selain itu Pendidikan Agama Islam juga menjadi pendidikan moral untuk membentuk karakter peserta didik dalam memahami, meyakini, dan menghayati nilai-nilai Islam, serta mempunyai komitmen untuk bersikap dan bertindak konsisten dengan nilai-nilai agama Islam, dalam kehidupan sebagai pribadi, anggota keluarga, masyarakat, warga negara, dan warga dunia.⁸⁹ Dalam mengajarkan Pendidikan Agama Islam sekurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan, baik pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Oleh karena itu Pendidikan Agama Islam tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menekankan pada pembentukan moral yang baik dan membentuk kepribadian peserta didik mengamalkan ajaran agama Islam.

⁸⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001).

⁸⁸ Al-Rasyidin dan Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Ciputat Press, 2003).

⁸⁹ Menteri Agama, "Keputusan Menteri Agama (KMA)," Pub. L. No. 211 (2011).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian Pendidikan Agama Islam ialah usaha yang dilakukan secara sistematis melalui pembinaan, bimbingan, serta pelatihan untuk mengubah perilaku peserta didik secara menyeluruh agar dalam kehidupannya sesuai dengan ajaran Islam yang bersumber dari kitab suci al-Qur'an dan al-Hadis.

b. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Fungsi pendidikan menurut Hasan Langgulung adalah pengembangan potensi-potensi yang terdapat pada individu agar digunakan oleh dirinya sendiri dan masyarakat untuk menghadapi tantangan yang selalu berubah.⁹⁰ Berbeda dengan fungsi pendidikan agama Islam yaitu untuk mengarahkan dan membimbing supaya individu dapat mengemban amanah dari Allah, untuk menjalankan tugas kehidupannya di dunia, baik sebagai 'abdullah (hamba Allah yang taat dan tunduk atas segala kehendak-Nya dan mengabdikan kepada-Nya), ataupun sebagai khalifah Allah di dunia, yang menyangkut pelaksanaan tugas kekhilafahan terhadap diri sendiri, baik dalam keluarga, masyarakat, maupun kepada alam.⁹¹ Sebagai mata pelajaran pendidikan agama Islam memiliki fungsi yang berbeda dengan mata pelajaran lain. Adapun Fungsi Pendidikan Agama Islam di sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) **Pengembangan**, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Sehingga sekolah berfungsi untuk mengembangkan lebih lanjut

⁹⁰ Hasan Langgulung, *Asas-Asas Pendidikan Islam* (Jakarta: Radar Jaya Offset, 1998).

⁹¹ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002).

melalui bimbingan, pelatihan dan pengajaran supaya keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

- 2) **Penyaluran**, berfungsi untuk menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat pada bidang agama Islam sehingga bakat tersebut dapat berkembang secara optimal dan bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain.
- 3) **Perbaikan**, berfungsi untuk memperbaiki kesalahan, kekurangan, dan kelemahan peserta didik pada pemahaman dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) **Penanaman Nilai** yaitu berfungsi sebagai pedoman hidup dalam mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- 5) **Pencegahan** yaitu menangkal hal negatif dari budaya lain maupun lingkungannya yang dapat membahayakan dan menghambat perkembangan diri.
- 6) **Penyesuaian mental**, berfungsi untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial supaya yang sesuai dengan ajaran Islam.
- 7) **Pengajaran**, berfungsi untuk membantu memahami ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya.⁹²

⁹² Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi pendidikan agama Islam adalah membimbing untuk melakukan perubahan sikap peserta didik yang berlandaskan ajaran agama Islam.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan menurut Zakiyah Dradjat tujuan merupakan sesuatu yang diharapkan tercapai setelah suatu usaha atau kegiatan selesai. Tujuan pendidikan ialah keseluruhan dari kepribadian peserta didik berkenaan dengan semua aspek kehidupannya, bukan suatu benda yang berbentuk tetap dan statis.⁹³ Secara umum tujuan pendidikan agama Islam di sekolah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pembelajaran untuk memupuk pengetahuan, penghayatan, serta pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang terus berkembang.⁹⁴ Menurut Kemdiknas tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah, sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkembangkan aqidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengamalan peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keyakinan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT.
- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia, yaitu manusia yang berpengetahuan, beribadah, rajin, produktif, cerdas, jujur, adil, berdisiplin, etis, bertoleransi, menjaga keharmonisan secara

⁹³ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004).

⁹⁴ Novan Ardy Wiyani, *Pendidikan Karakter Berbasis Iman Dan Taqwa* (Yogyakarta: Teras, 2012).

personal dan sosial serta mengembangkan budaya Agama dalam komunitas sekolah.⁹⁵

Selain itu berdasarkan keputusan kementrian agama No 211, tujuan dari Pendidikan Agama Islam adalah:

- 1) Meningkatkan keimanan dan ketakwaan pada Allah SWT dalam diri peserta didik melalui pengenalan, pemahaman, serta penghayatan terhadap ayat *kauniyyah* dan ayat *qauliyyah*.
- 2) Membentuk karakter muslim dalam diri peserta didik melalui pengenalan, pemahaman, dan pembiasaan norma dan syariat Islam dalam melakukan relasi yang harmonis dengan Tuhan, diri sendiri, sesama, dan lingkungannya.
- 3) Mengembangkan sikap moral dan nalar yang sesuai dengan keyakinan Islam dalam kehidupan sebagai masyarakat, warga negara, dan dunia.⁹⁶

d. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Yang mencakup ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara:

- 1) Hubungan manusia dengan Allah SWT.
- 2) Hubungan manusia dengan sesama manusia.
- 3) Hubungan manusia dengan dirinya sendiri.
- 4) Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan.

⁹⁵ Wiyani.

⁹⁶ Agama, Keputusan Menteri Agama (KMA).

Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam ialah pendidikan untuk menyeimbangkan antara Iman, Islam, dan Ihsan. Adapun ruang lingkup bahan pelajaran PAI meliputi tujuh unsur pokok, yaitu keimanan, al-Qur'an, ibadah, akhlak, muamalah, syari'ah, dan tarikh atau sejarah Islam.⁹⁷ Ketujuh unsur tersebut menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam ini mencakup hubungan antara manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, dan makhluk hidup lainnya maupun lingkungannya (*Hablum Minallah wa Hablum Minannas*).⁹⁸ Adapun aspek Pendidikan Agama Islam pada SMA/SMK meliputi:

- 1) Al-Quran/Hadis: menekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan menterjemahkan dengan baik dan benar.
- 2) Keimanan: menekankan pada kemampuan untuk memahami dan mempertahankan keyakinan, menghayati dan juga mengamalkan nilai-nilai asma'ul husna sesuai dengan kemampuan peserta didik.
- 3) Akhlak: menekankan pada pengamalan sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela.
- 4) Fiqih/Ibadah: menekankan pada cara melakukan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar.
- 5) Tarikh dan Kebudayaan Islam: menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa bersejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan

⁹⁷ Muntholi'ah, *Konsep Diri Positif Penunjang Prestasi PAI* (Semarang: Mangkang Indah dan Yayasan Al-Qalam, 2002).

⁹⁸ Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam* (Malang: IAIN Sunan Ampel, 1983).

fenomena-fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.⁹⁹

⁹⁹ Agama, Keputusan Menteri Agama (KMA).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Istilah penelitian pengembangan dalam pendidikan lebih dikenal dengan sebutan educational research and development, yaitu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi “produk pendidikan”.¹⁰⁰ Menurut Sugiyono Metode Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sesuatu produk kemudian dilakukan pengujian pada produk tersebut untuk mengetahui kualitas dari produk tersebut.¹⁰¹ Produk akhir dari pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis Google Sites, sehingga bisa diakses melalui komputer dengan menggunakan jaringan. Hasil produk yang dikembangkan bertujuan untuk mempermudah serta mengatasi kendala dan masalah dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori pengembangan dari Alessi dan Trollip.¹⁰² Tahapan yang perlu dilakukan dalam mengimplementasikan model pengembangan ini dilakukan melalui tiga tahapan yakni, tahapan perencanaan (planning), perancangan (design) dan pengembangan (development). Model

¹⁰⁰ Susilo, *Metodologi Penelitian Pendidikan Agama Islam (Kunci Keberhasilan Dan Strategi Menyusun Tugas Akhir)*.

¹⁰¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, ed. Sutopo (Bandung: Alfabeta, 2014).

¹⁰² Stephen M. Alessi, *Multimedia For Learning Methods and Development*.

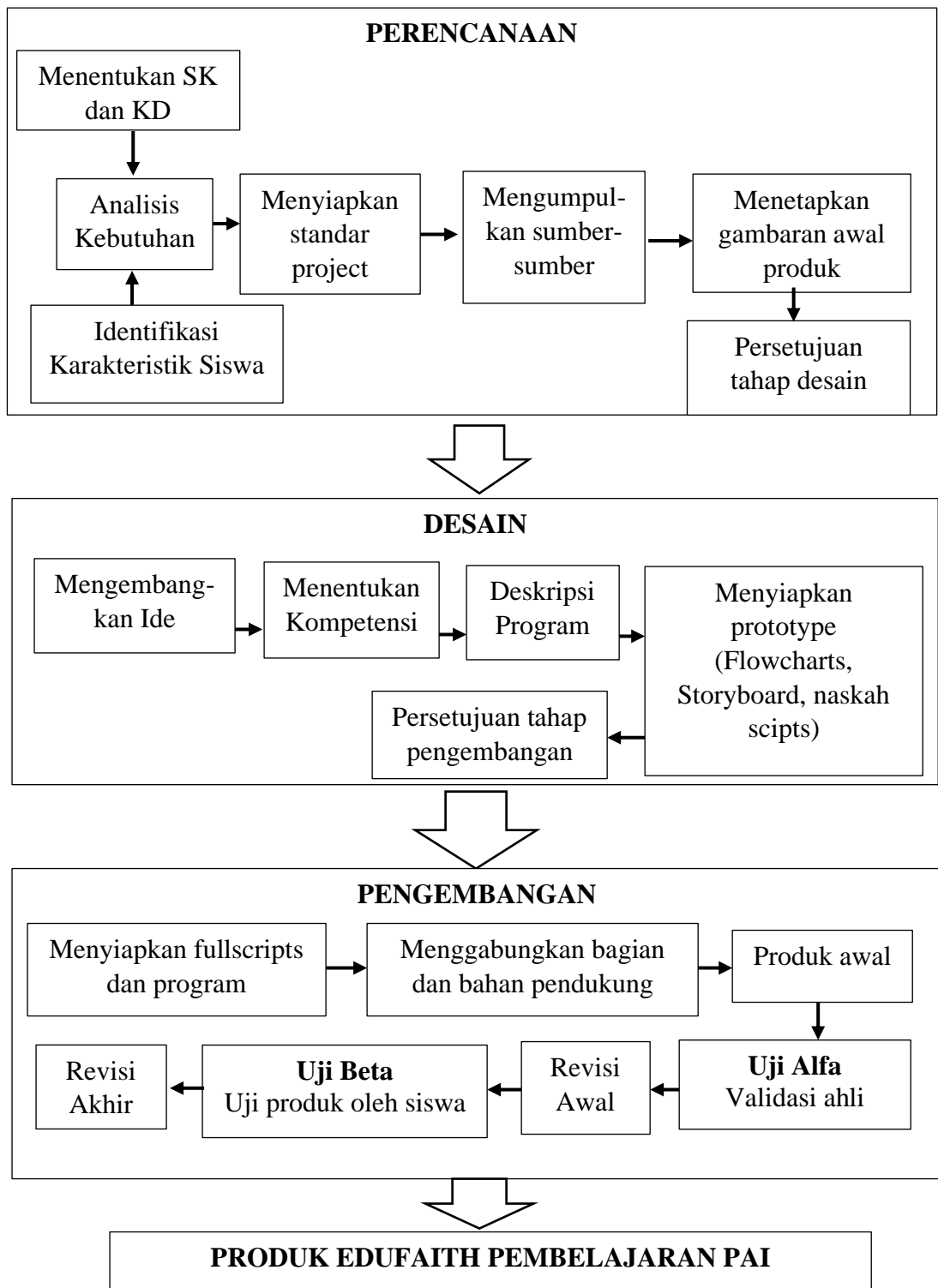
pengembangan ini dijadikan sebagai acuan karena setiap tahapannya dinilai relevan dengan produk yang akan dikembangkan dalam penelitian. Tahapan yang perlu dilakukan juga tidak menyulitkan peneliti dalam mengembangkan produk Google Sites pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Penelitian yang dilaksanakan ini mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran menggunakan Google Sites pada mata pelajaran Pendidikan Agama. Produk hasil pengembangan ini digunakan bagi siswa SMP kelas VIII.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model yang diadaptasi dari model Alessi & Trollip¹⁰³, yang mempunyai tiga atribut (*three attributes*) dan tiga fase (*three phases*). Tiga atribut tersebut ialah (1) *standards*, yaitu hal-hal penting yang diperhitungkan untuk menentukan kualitas produk, (2) *ongoing evaluation*, yaitu evaluasi yang dilakukan secara terus-menerus selama proses pengembangan berdasarkan standar yang ditetapkan, dan (3) *project management* ialah pengaturan terhadap berbagai sumber, seperti waktu, materi dan lain-lain. Sedangkan tiga fasenya adalah *planning*, *design*, dan *development*. Secara sederhana prosedur pengembangan dapat diuraikan dalam bagan berikut ini:

¹⁰³ Stephen M. Alessi.



Gambar 3. 1 Prosedur pengembangan media

Adapun rangkaian prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan (*Planning*) ini berupa persiapan awal sebelum membuat produk media. Dalam pengembangan ini langkah-langkah yang ditempuh diantaranya sebagai berikut:

- a. Analisis kebutuhan, yakni menentukan SK dan KD, selain itu juga mengidentifikasi karakteristik siswa.
- b. Menyiapkan materi yang akan dijadikan sebagai konten dalam produk yang akan dikembangkan. Proses persiapan ini dilakukan melalui proses studi literatur dengan berbagai sumber bacaan mengenai media pembelajaran, karakteristik siswa, platform yang cenderung lebih sering digunakan oleh siswa dalam belajar, dan materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan kesesuaian pada materi yang akan dikembangkan dalam produk.
- c. Mengumpulkan sumber, atau bahan ajar yang relevan dengan materi PAI.
- d. Menyiapkan naskah materi yang diperlukan, naskah instrument yang akan digunakan dalam menguji validitas produk, dan naskah instrumen yang digunakan untuk menguji kebermanfaatan produk
- e. Melakukan diskusi dengan dosen terkait rencana pengembangan produk

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini berhubungan langsung dengan perakitan atau penyusunan konten/isi dan hal-hal lain yang berkaitan.

- a. Mengidentifikasi dan menganalisis cakupan materi yang akan dimuat.
- b. Menjabarkan komponen yang diperlukan dalam produk yang akan dikembangkan
- c. Membuat flowchart dan storyboard media EDUFAITH, adapun rinciannya tertulis dalam lampiran.
- d. Menentukan perangkat lunak yang diperlukan untuk mengembangkan produk.

3. Pengembangan (Development)

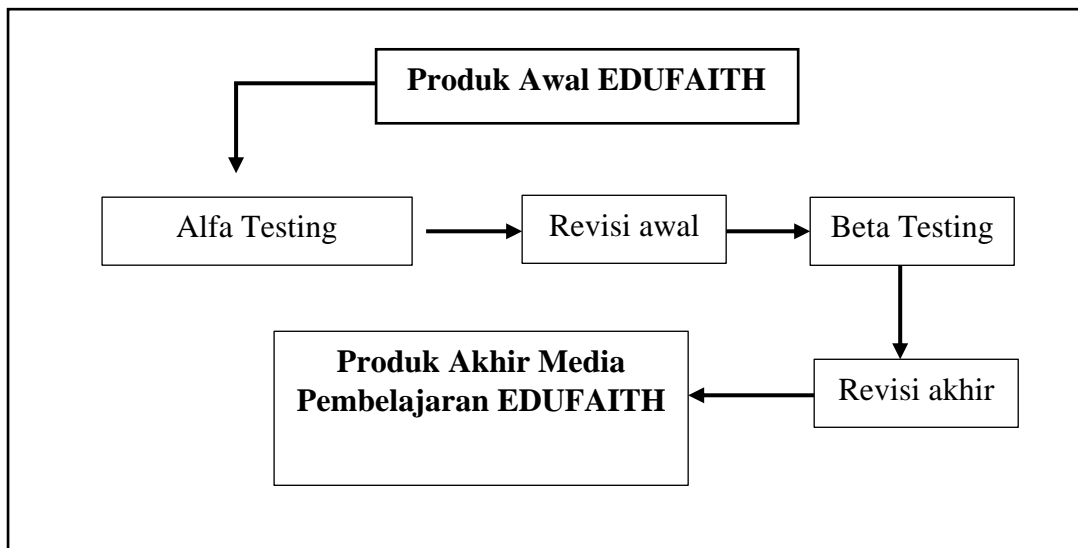
Pada tahap pengembangan media pembelajaran mulai penyusunan komponen-komponen yang telah disiapkan untuk menjadi kesatuan media pembelajaran EDUFAITH. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran EDUFAITH adalah sebagai berikut:

- a. Mengkonversikan naskah materi menjadi elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video dan animasi, yang kemudian dikenal sebagai aset produk.
- b. Menggabungkan dan memadukan aset produk menjadi kesatuan produk untuk kemudian dilakukan proses pengujian.
- c. Melakukan proses pengujian pertama yang dilakukan oleh dua ahli materi, dan ahli media, yang kemudian dikenal sebagai proses uji alfa.
- d. Melakukan revisi berdasarkan hasil uji alfa dan mengimplementasikan hasil revisi terhadap produk.
- e. Menguji produk hasil revisi uji alfa terhadap calon pengguna, yang bertujuan untuk menguji kelayakan produk

- f. Melakukan revisi berdasarkan hasil uji beta
- g. Melakukan revisi akhir berdasarkan hasil validitas media berdasarkan proses uji beta.

C. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk ini dilakukan melalui dua tahapan, yakni *alfa test* dan *beta test*. Uji coba dilakukan dalam penelitian ini pertama untuk mendapatkan data yang akan dilakukan untuk melakukan revisi awal EDUFAITH yang berbantuan Google Sites sebagai media pembelajaran melalui *alfa testing* dan *beta testing*, kedua untuk mengetahui efektivitas penggunaan media EDUFAITH. Adapun tahapan prosedur pelaksanaan uji coba dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Desain uji coba media.

1. Uji Alfa

Proses uji alfa dilakukan dengan cara memvalidasi produk berdasarkan tanggapan para ahli yang kemudian dikenal sebagai validator. Validasi oleh ahli dilakukan dengan responden para ahli atau pakar dalam bidang yang terkait

dengan produk yang dikembangkan.¹⁰⁴ Validator diberikan kisi-kisi dan instrumen yang telah disesuaikan dengan prinsip pengembangan produk untuk menilai validitas produk yang dikembangkan. Setelah pengembang mendapatkan masukan mengenai produk, pengembang akan mengkonfirmasi validitas produk untuk kemudian dilakukan proses uji beta.

2. Uji Beta

Proses uji beta dilakukan setelah produk yang dikembangkan divalidasi sebagai produk yang valid oleh para ahli. Proses pengujian akan dilakukan kepada calon pengguna, untuk kemudian mendapatkan masukan mengenai kemudahan dalam mengoperasikan produk. Setelah melakukan uji beta, pengembang akan melakukan proses revisi jika terdapat masukan.

D. Subjek Uji Coba Produk

Sesuai dengan rancangan uji coba yang akan dilaksanakan, subjek penelitian pengembangan media Google Sites adalah sebagai berikut:

1. Uji Ahli

Uji ahli digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk media pembelajaran sebelum digunakan. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan adalah orang yang berkompeten dibidangnya yaitu praktisi pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli media. Praktisi pembelajaran merupakan guru SMP Muhammadiyah 2 Kalasan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran. Ahli bahasa adalah dosen pascasarjana

¹⁰⁴ Mohamad Joko Susilo, *Metodologi Penelitian Pendidikan Agama Islam Kunci Keberhasilan Dan Strategi Menyusun Tugas Akhir* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2022).

UII untuk menilai kesesuaian bahasa yang digunakan pada media. Ahli media dalam hal ini adalah dosen Fakultas Ilmu Agama Islam UII yang biasa menangani hal tentang media pembelajaran.

2. Uji Coba Lapangan

Uji lapangan merupakan uji pengguna produk yang dikembangkan terhadap subjek yang menjadi sasaran.¹⁰⁵Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Kalasan, Yogyakarta.

3. Jenis Data

Setelah melakukan pengujian peneliti memperoleh data berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan sampel siswa untuk menilai keefektifan produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh berdasarkan angket oleh praktisi pembelajaran, ahli bahasa, ahli media dan calon pengguna sebagai subjek dari penelitian yang digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

E. Tempat dan Waktu Penelitian

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 2 Kalasan menjadi lokasi uji coba penerapan media pembelajaran media pembelajaran EDUFAITH. Alamat lengkapnya di Bayen, Purwomartani, Kecamatan. Kalasan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55571. Proses pengembangan media

¹⁰⁵ Susilo.

pembelajaran EDUFAITH dilakukan selama enam bulan mulai bulan September 2023 sampai Maret 2024.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Pedoman observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang sering digunakan dan sumber bacaan yang biasa digunakan, serta karakteristik dari siswa.

2. Pedoman wawancara

Panduan wawancara digunakan untuk mengumpulkan data dari calon pengguna atau siswa mengenai penggunaan media pembelajaran pada materi Pendidikan Agama Islam untuk peningkatan minat belajar.

3. Pedoman Angket

Dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan angket. Angket digunakan untuk mengambil data dari praktisi pembelajaran, ahli bahasa, ahli media, dan pengguna.

a. Angket praktisis pembelajaran

Angket penilaian praktisi pembelajaran dalam penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk mengukur kesesuaian materi yang ada dalam produk, ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran. Angket ini digunakan untuk mendapatkan saran dan komentar mengenai ketepatan materi yang dibahas dalam produk yang dikembangkan. Selain itu angket ini digunakan untuk menilai kesesuaian dan ketepatan pembelajaran menggunakan produk media yang telah dikembangkan.

b. Angket Ahli Bahasa

Angket ahli bahasa dalam penelitian ini adalah untuk menilai bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan EYD dan bahasa yang digunakan jelas serta mudah untuk dipahami. Angket ini digunakan untuk mendapatkan saran perbaikan mengenai ketepatan bahasa yang digunakan.

c. Angket Ahli Media

Angket ahli materi dalam penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk mengukur dan menilai kelayakan media yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai dalam angket ini mengukur tentang kemudahan navigasi, aspek tampilan, kualitas tampilan dan kualitas ilustrasi dalam produk yang dikembangkan.

d. Angket Pengguna

Angket pengguna yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan data tentang penilaian siswa mengenai produk media yang dikembangkan berdasarkan aspek pembelajaran, materi, dan tampilan.

4. Lembar Soal *Pre-test* dan *Post-test*

Lembar *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur keefektifan media belajar yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Instrumen disusun berdasarkan dari tujuan pembelajaran, yang kemudian indikator dan kisi-kisi pembelajaran dikonversikan dalam bentuk soal-soal untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, *pre-test* dan *post-test*, serta dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan melalui pengamatan langsung saat proses kegiatan pembelajaran untuk mengamati kondisi, perilaku, maupun kegiatan yang ada di lapangan.¹⁰⁶ Peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan informasi yang diperoleh di lapangan, dengan menggunakan instrumen penelitian. Observasi dapat dikatakan sebagai kumpulan kesan mengenai semua kemampuan daya tangkap panca indera manusia, hal tersebut dikarenakan peneliti terlibat langsung dengan kegiatan seseorang yang sedang diamati sebagai sumber penelitian.¹⁰⁷

2. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini merupakan wawancara semiterstruktur (*semisterstructure interview*) yang termasuk kategori *in-dept interview*. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan peneliti mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.¹⁰⁸ Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru bertujuan untuk

¹⁰⁶ Jhon W Creswell, *RESEARCH DESIGN Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed, 3rd ed.* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal. 267.

¹⁰⁷ Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)," *Jurnal at-Taqaddum*, Vol. VIII, no. 1 (2016), hal. 26.

¹⁰⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, ed. Sutopo (Bandung: Alfabeta, 2014), hal.318.

menggali informasi tentang proses pembelajaran, refleksi dalam penggunaan media belajar yang dikembangkan.

3. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan atau pernyataan kepada responden. Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data secara tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan untuk mengevaluasi tingkat kelayakan materi maupun media yang dikembangkan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yakni mengumpulkan data tidak langsung dengan subjek penelitian dalam rangka mendapatkan informasi terkait objek penelitian dokumen. Dokumentasi merupakan rekaman kejadian masa lalu yang tertulis atau dicetak.¹⁰⁹ Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelusuran mengenai pengembangan media pembelajaran. Pada penelitian ini dokumentasi berupa foto halaman media, dokumen sekolah dan lain sebagainya sebagai pelengkap dari angket untuk memperkuat hasil penelitian sehingga dapat dipercaya.

5. *Pre-tes* dan *Post-test*

Pre-tes dan *post-test* digunakan sebagai alat untuk mengukur keefektifan media yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Pre-tes* dan *post-test* berfungsi untuk mengetahui perbedaan pada pengguna media belajar dengan yang tidak menggunakan, sehingga dapat diketahui keefektifan media

¹⁰⁹ Uhar Suharsaputra, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Tindakan* (Bandung: PT. Refika Aditama, 2014), hal. 215.

tersebut. *Pre-tes* dan *post-test* berupa soal-soal untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran.

H. Teknik Analisis Data

Proses pengukuran dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yakni, data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini juga berbeda. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil data uji produk, untuk kemudian dilihat kelayakkan produk. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis kelayakan produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah penjelasan mengenai teknik yang dilakukan dalam menganalisis data kualitatif dan kuantitatif pada penelitian ini:

1. Teknik analisis data kelayakan produk

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data kelayakan produk adalah dengan menafsirkan respon pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Respon yang dihasilkan dikonversikan menjadi skor yang disesuaikan dengan skala penilaian. Skala penilaian yang dijadikan acuan dalam mengkonversi respon menjadi skor adalah level skor skala Likert. Kriteria tabel skor validitas likert dapat dijelaskan pada tabel di bawah ini.¹¹⁰

Tabel 3. 1 Kriteria acuan penskoran.

No	Rumus Rentang Skor Skala Empat	Kategori	Nilai	Hasil Konversi Skala Empat
1.	$X \geq \bar{x} + 1.SBx$	Sangat Baik	A	$X \geq 36$
2.	$\bar{x} + 1.SBx > X \geq \bar{x}$	Baik	B	$36 > X \geq 30$
3.	$\bar{x} > X \geq \bar{x} - 1.SBx$	Tidak Baik	C	$30 > X \geq 24$

¹¹⁰ Djamar Mardapi, *Teknik Penyusunan Instrumen Test Dan Non Tes* (Yogyakarta: Mitra Cendikia, 2008).

4.	$X < \bar{x} - 1.SBx$	Sangat Tidak Baik	D	$X < 24$
----	-----------------------	-------------------	---	----------

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata skor seluruh responden = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

SBx = Simpangan baku skor seluruh responden = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi - skor terendah)

X = Skor rata-rata yang diperoleh

2. Teknik analisis keefektifan produk media

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data keefektifan media belajar dengan menafsirkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Desain tersebut diaplikasikan dengan cara peneliti akan membandingkan nilai n-gain atau selisih perolehan hasil belajar siswa pada satu kelompok. Nilai gain didapat dari selisih skor pretest dan posttest dalam menjawab lembar instrumen soal yang diberikan, kemudian akan diolah dan dianalisis berdasarkan tabel interpretasi nilai N-gain. Adapun rumus dan tabel interpretasi dari nilai N-gain adalah sebagai berikut:¹¹¹

$$Ngain = \frac{Sy - Sx}{Smax - Sx}$$

Keterangan:

N-Gain : Perolehan nilai normalized gain

Sy : Rata-rata skor *post-test*

Sx : Rata-rata skor *pre-test*

Smax : Skor maksimal

Dalam penentuan kriteria Nilai Gain dalam penggunaan media belajar menggunakan tabel di bawah ini:¹¹²

¹¹¹ Richard R Hake, *Analyzing Change/Gain Score* (Measurement and Reasearch Methodology, 1999).

¹¹² Hake.

Tabel 3. 2 Kriteria Nilai Gain.

Nilai Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,7 \geq g > 0,3$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Dalam penentuan kriteria efektivitas media belajar menggunakan tabel di bawah ini:¹¹³

Tabel 3. 3 Persentase Nilai Gain

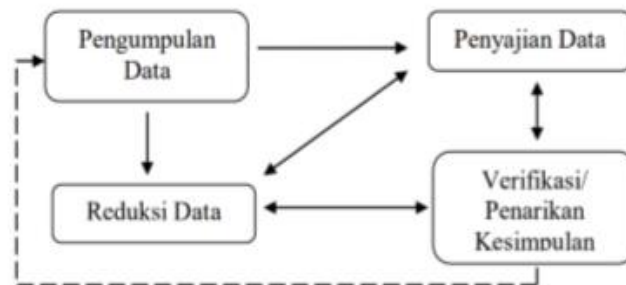
Persentase	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>75	Sangat Efektif

Selain data kuantitatif terdapat juga data kualitatif yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menganalisis data kualitatif menggunakan tahapan yang diberlakukan pada data sebagaimana yang dikemukakan Miles dan Huberman yakni reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.¹¹⁴ Menurut Miles and Huberman, analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Alur teknik analisis data dapat dilihat seperti gambar di bawah ini.¹¹⁵

¹¹³ Hake.

¹¹⁴ Michel Huberman. A & Matthew B. Miles, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: Universitas Indonesia, 1998).

¹¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2014), hal 334.



Gambar 3. 3 Alur Analisis data kualitatif.

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan proses pengumpulan data atau informasi-informasi dari berbagai sumber yang didapatkan di lapangan. Pengumpulan data pada penelitian ini diambil dari observasi, wawancara dan juga dokumentasi. Data yang telah dikumpulkan akan melalui proses reduksi, *display* dan juga verifikasi

b. Reduksi Data

Reduksi data dimaknai sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung. Mereduksi data artinya menyempurnakan data dengan baik dengan meringkas maupun mengurangi data yang tidak perlu dan tidak relevan atau pun bisa dengan menambah data yang masih kurang.¹¹⁶ Dalam reduksi data ini memfokuskan hal-hal yang penting

¹¹⁶ Ibid., hal. 247.

sesuai dengan tema penelitian, reduksi data transformasi ini berlanjut terus, sampai laporan akhir lengkap tersusun.

c. Penyajian Data

Setelah data direduksi langkah berikutnya yakni penyajian data atau mendisplay memudahkan peneliti memahami peristiwa selama penelitian berlangsung. Penyajian data yakni proses pengumpulan informasi yang telah diklasifikasikan berdasarkan kategori. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*.¹¹⁷

Hal ini disusun untuk menggabungkan data yang telah diperoleh dalam bentuk poin-poin yang mudah dipahami. Dengan demikian seorang peneliti bisa mengetahui peristiwa yang terjadi untuk menentukan dalam menarik kesimpulan.

d. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap verifikasi atau menarik kesimpulan ini menurut Miles & Huberman hanya sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak diikuti dengan bukti-bukti yang kuat pada saat pengumpulan data berikutnya. Jika kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung dengan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat

¹¹⁷Sugiyono, *Metode.*, hal. 249.

penelitian kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.¹¹⁸

Verifikasi juga merupakan pemikiran kembali peneliti selama menulis maupun tinjauan ulang catatan di lapangan. Pada kesimpulan akhir tidak hanya terjadi pada waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasi agar benar-benar dapat dipertanggung jawabkan.

¹¹⁸ Ibid., hal. 343.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. HASIL

Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media belajar yang bernama EDUFAITH, dalam pengembangan ini contoh media yang dibuat untuk materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) atau disebut juga dengan Tarikh. Penamaan EDUFAITH mempunyai arti bahwasannya madrasah memiliki peran dalam pendidikan agama yakni melakukan pendekatan edukatif yang menjunjung tinggi nilai keimanan yang dibawa dalam bentuk teknologi media belajar. Dalam pengembangan media belajar EDUFAITH ini dibantu dengan Google Sites yang di desain secara terstruktur, sistematis, dan rapi dengan kombinasi antara teks, gambar, video maupun permainan kuis.

1. Prosedur Pengembangan Media Belajar EDUFAITH

Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan multimedia pembelajaran dari Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahapan yakni tahapan perencanaan (planning), perancangan (design) dan pengembangan (development). Berikut adalah penjelasan hasil dari pengembangan yang telah dilakukan :

a. Perencanaan Media (*Planning*)

Pada proses perencanaan pengembangan media belajar EDUFATIH terdapat tiga tahapan yang telah dilakukan, adapun penjelasan mengenai perencanaan tersebut sebagai berikut:

1) Menetapkan ruang lingkup kajian

Materi yang dibahas dalam media EDUFAITH ini adalah Tarikh tentang kisah teladan khalifah Umar bin Khattab. Penetapan materi tersebut berdasarkan hasil wawancara bersama guru di SMP Muhammadiyah Kalasan 2 yakni Bapak Afan Iriawan, S.Pd. Pemilihan materi Tarikh berlandaskan terdapat beberapa kesulitan pada materi tersebut, seperti banyaknya materi yang harus disampaikan, siswa sulit untuk memahami materi Tarikh yang cukup banyak dan terkesan membosankan, sehingga materi ini dipilih untuk dirancang dalam media EDUFAITH agar mudah untuk mentransfer pengetahuan dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan informasi awal yang diperoleh dari guru, peneliti melakukan analisis rencana pembelajaran semester yang digunakan. Dalam proses pembelajaran diketahui bahwa guru dalam mengajar tidak menggunakan media elektronik dalam menyampaikan materi pelajaran, hal tersebut dikarenakan kurangnya fasilitas yang memadai. Sehingga proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran ceramah.

Penyiapan materi sebagai konten media belajar didapatkan melalui berbagai sumber bacaan atau bahan ajar yang relevan dengan Standar

Kompetensi (SK) dan juga Kompetensi Dasar (KD). Selain itu juga melakukan diskusi dalam menyusun materi pada media belajar EDUFAITH bersama dosen ahli media, ahli bahasa dan guru sebagai praktisi pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan kesesuaian materi yang akan dikembangkan pada media.

2) Menganalisis karakteristik calon pengguna

Untuk mengetahui kebutuhan jenis sumber belajar dan media yang tepat untuk dikembangkan perlu untuk dilakukan analisis karakteristik calon pengguna. Siswa menjadi faktor yang harus diperhitungkan sebagai kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, karena siswa menjadi sasaran utama dalam tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis karakteristik siswa seperti karakter siswa secara individu dan kelompok, gaya belajar siswa (audio/visual/kinestetik/audio-visual)¹¹⁹, usia siswa untuk menentukan tingkat bahasa yang tepat untuk digunakan dalam media¹²⁰, serta latar belakang sosial siswa untuk menentukan tingkat aksesibilitas media yang digunakan, dan ciri-ciri lain yang relevan dapat diperhitungkan dalam pengembangan kriteria yang berkaitan dengan karakteristik siswa.

3) Menyusun dokumen perencanaan

Pada proses ini peneliti menyusun dokumen dan melakukan arsip beberapa dokumen penunjang penelitian, seperti menyusun lembar

¹¹⁹ Jalinus, *Media Dan Sumber Pembelajaran*.

¹²⁰ Mukhamad Ilyasin, "Transformation of Learning Management: Integrative Study of Islamic Boarding School Curriculum," *Dinamika Ilmu* 20, no. 1 (2020): 12–22.

penilaian terhadap produk media belajar EDUFAITH yang akan divalidasi oleh beberapa ahli di antaranya adalah ahli instrumen penelitian, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, ahli media, dan uji coba pengguna. Adapun dokumen perencanaannya meliputi penyusunan instrumen penelitian, yang meliputi lembar observasi, kisi-kisi, lembar validasi ahli, angket siswa, lembar wawancara, serta, lembar pre-test dan post-test.

b. Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan perencanaan media belajar EDUFAITH dilanjutkan dengan proses perancangan (*design*), perancangan media belajar merupakan tahapan-tahapan dalam menyusun pembuatan media belajar EDUFAITH.

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi dan analisis cakupan materi yang akan dimasukkan pada media, pemilihan materi disesuaikan dengan model konten pada media. Selain itu pada tahap ini juga menentukan komponen-komponen yang akan dimuat dalam media. Komponen tersebut berupa naskah materi, video, soal evaluasi untuk kuis, gambar, dan juga animasi untuk kebutuhan media. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan diagram kerja (*flowchart*) sebagai acuan dalam penempatan naskah materi dan komponen lainnya, adapun gambar *flowchart* dapat dilihat pada lampiran 2.b. Kemudian juga membuat *storyboard* untuk mempermudah dalam proses kombinasi dan layouting, *storyboard* tertera pada lampiran 2.c. Dan yang terakhir adalah menentukan *software* yang sesuai untuk mengembangkan produk.

c. **Pengembangan (Development)**

Setelah melakukan perancangan media belajar EDUFAITH dilanjutkan pada tahap pengembangan media. Pada tahap pengembangan ini merupakan bentuk interpretasi model pengembangan Alessi dan Trollip yang terakhir. Berikut adalah rincian tahapan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

1) **Menyusun teks dan layout media**

Pada proses penyusunan teks meliputi penyiapan dan pemilihan beberapa jenis ukuran *font* dan juga *pallette* warna yang akan digunakan pada media belajar EDUFAITH. Jenis *font* yang digunakan pada media menggunakan jenis *font balsamiq sans* dengan ukuran 12-45 pt. Pemilihan tampilan warna pada media didominasi dengan warna oren dan *pink* pastel. Pada proses *layouting* naskah teks menjadi elemen grafis, proses *layouting* naskah teks ini dengan menggunakan aplikasi Canva. Proses *layouting* memiliki beberapa kegiatan di dalamnya, seperti mengintegrasikan teks menjadi grafis, membuat tombol, mengintegrasikan animasi, dan mengkombinasikan warna. Animasi yang digunakan dalam media diambil dari Freepik yang kemudian diintegrasikan pada media yang dikembangkan.

2) **Menyusun komponen pendukung media**

Setelah proses *layouting* selesai dilanjutkan dengan menyusun komponen-komponen pendukung media seperti kuis dan video. Kuis yang ada pada media di buat dengan menggunakan Wordwall yang kemudian di

integrasikan ke dalam media EDUFAITH dalam bentuk tombol. Setelah itu dilakukan proses seleksi aset video yang nantinya akan digunakan menjadi materi video dalam media belajar EDUFAITH. Video yang digunakan berasal dari mengunduh video dari Youtube Channel “Kisah Teladan” merupakan *channel* Youtube yang membahas mengenai kisah-kisah para Nabi. Video yang diunduh juga melalui proses editing terlebih dahulu menggunakan aplikasi Capcut, kemudian video tersebut integrasikan dalam bentuk tombol maupun bentuk video langsung pada laman media EDUFAITH.

3) Menggabungkan komponen media

Setelah menyusun komponen media belajar EDUFAITH, kemudian komponen-komponen tersebut diintegrasikan menjadi tampilan visual melalui Google Sites. Adapun proses integrasi dilakukan dengan melihat dan mempertimbangkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah disusun pada tahap *design*. Kemudian setelah proses integrasi dan tinjauan ulang fungsi media selesai, maka diperoleh tampilan jadi dari media belajar EDUFAITH yang dikembangkan.

4) Melakukan uji *alpha* dan *beta*

Media belajar EDUFAITH yang telah dikembangkan dikemas dalam bentuk *link*, yang kemudian dilakukan *alpha test* atau penilaian mengenai aspek materi, aspek pembelajaran, aspek bahasa, aspek pemrograman, dan aspek tampilan oleh para ahli yakni bersama praktisi pembelajaran, ahli bahasa, dan ahli media. Kemudian dilanjutkan dengan

beta test yakni melakukan uji coba media EDUFAITH kepada siswa kelas VII di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan, Yogyakarta. Media belajar EDUFAITH dilakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran yang diberikan. Hasil dari final produk media belajar EDUFAITH dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kualitas Media Belajar EDUFAITH

Kualitas kelayakan media belajar EDUFAITH diperoleh melalui penilaian dan masukan dari para ahli dan uji coba pengguna. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas media belajar EDUFAITH yang dikembangkan. Adapun penilaian ini dilakukan oleh praktisi pembelajaran, dosen ahli bahasa, ahli media, dan siswa. Yang mana setiap langkah dilakukannya perbaikan berdasarkan masukan yang diberikan. Adapun hasil penilaian dari adalah sebagai berikut:

a. Praktisi Pembelajaran

Penilaian oleh praktisi pembelajaran ini berfokus pada aspek materi dan aspek pembelajaran. Adapun praktisi pembelajaran yang memberikan penilaian dan masukan adalah bapak Afan Iriawan, S.Pd. merupakan guru SMP Muhammadiyah 2 Kalasan Yogyakarta, beliau memiliki kompetensi yang sesuai dengan kriteria.

1) Penilaian

Penilaian ataupun validasi yang dilakukan untuk mendapatkan data sebagai acuan untuk memperbaiki kualitas dari aspek materi dan juga

aspek pembelajaran yang ada pada media belajar EDUFAITH. Adapun proses penilaian yang dilakukan dengan cara memberikan media belajar EDUFAITH dalam bentuk *link* dan instrumen penilaian berupa angket. Penilaian oleh praktisi pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2024 di ruang guru SMP Muhammadiyah 2 Kalasan, Yogyakarta. Hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran terhadap media belajar EDUFAITH dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 1 Data Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Aspek Materi.

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	4	Sangat baik
2.	Kesesuaian materi dengan rencana pembelajaran	3	Baik
3.	Kejelasan isi materi	3	Baik
4.	Struktur organisasi/urutan isi materi	4	Sangat baik
5.	Aktualisasi isi materi	3	Baik
6.	Kejelasan contoh yang di sertakan	4	Sangat baik
7.	Kecukupan contoh yang disertakan	4	Sangat baik
8.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	3	Baik
9.	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	3	Baik
10.	Kesesuaian latihan/ tes dengan kompetensi	3	Baik
11.	Keseimbangan proporsi latihan dengan materi	4	Sangat baik
12.	Runtutan soal yang disajikan	3	Baik
Jumlah		41	Sangat baik

Hasil penilaian media EDUFAITH berdasarkan penilaian dari praktisi pembelajaran memperoleh nilai 41 dari 48 skor maksimal. Kategori akhir dari penilaian praktisi pembelajaran berdasarkan rumus yang telah disebutkan pada Bab III diperoleh pedoman sebagai berikut.

\bar{x} = Rata-rata skor seluruh responden = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

SBx = Simpangan baku skor seluruh responden = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi - skor terendah)

X = Skor rata-rata yang diperoleh

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 12 \times 1 = 48$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 12 \times 1 = 12$$

$$\bar{x} = \frac{1}{2}(48 + 12) = 30$$

$$\text{SBx} = \frac{1}{6}(48 - 12) = 6$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 4} &= X \geq \bar{x} + 1.\text{SBx} \\ &= X \geq 30 + 1.6 \\ &= \mathbf{X \geq 36}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 3} &= \bar{x} + 1.\text{SBx} > X \geq \bar{x} \\ &= 30 + 1.6 > X \geq 30 \\ &= \mathbf{36 > X \geq 30}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 2} &= \bar{x} > X \geq \bar{x} - 1.\text{SBx} \\ &= 30 > X \geq 30 - 1.6 \\ &= \mathbf{30 > X \geq 24}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 1} &= X < \bar{x} - 1.\text{SBx} \\ &= X < 30 - 1.6 \\ &= \mathbf{X < 24}\end{aligned}$$

Berdasarkan dari perhitungan di atas pada aspek materi, peneliti menurunkannya menjadi kriteria skala data kualitatif dalam bentuk skor pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 2 Konversi Skala Empat Penilaian Materi

Kategori	Skala	Hasil Konversi Skala Empat
Sangat Baik	4	$X \geq 36$
Baik	3	$36 > X \geq 30$
Tidak Baik	2	$30 > X \geq 24$
Sangat Tidak Baik	1	$X < 24$

Pedoman konversi skala empat di atas digunakan untuk penentuan kategori pada masing-masing aspek. Adapun persentase pada penilaian materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 3 Persentase Penilaian Praktisi Pembelajaran Aspek Materi

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	5	41,67%
Baik	7	58,33%
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	12	100%

Tabel 4. 4 Data Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar	3	Baik
2.	Kesesuaian materi program dengan kompetensi dasar	3	Baik
3.	Kesesuaian materi program dengan standar kompetensi	3	Baik
4.	Kejelasan sasaran pengguna	4	Sangat baik
5.	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan)	3	Baik
6.	Ketetapan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)	3	Baik
7.	Variasi penyampaian jenis informasi/data	4	Sangat baik
8.	Kemenarikan materi dalam memotivasi siswa	4	Sangat baik
9.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes	3	Baik

10.	Kejelasan rumusan soal/tes	3	Baik
11.	Tingkat kesulitan soal/tes	3	Baik
12.	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban siswa	4	Sangat baik
Jumlah		40	Sangat baik

Hasil penilaian media EDUFAITH berdasarkan penilaian dari praktisi pembelajaran memperoleh nilai 40 dari 48 skor maksimal. Kategori akhir dari penilaian praktisi pembelajaran berdasarkan rumus yang telah disebutkan pada Bab III diperoleh pedoman sebagai berikut.

\bar{x} = Rata-rata skor seluruh responden = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

SBx = Simpangan baku skor seluruh responden = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi - skor terendah)

X = Skor rata-rata yang diperoleh

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 12 \times 1 = 48$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 12 \times 1 = 12$$

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (48 + 12) = 30$$

$$\text{SBx} = \frac{1}{6} (48 - 12) = 6$$

$$\text{Skala 4} = X \geq \bar{x} + 1.\text{SBx}$$

$$= X \geq 30 + 1.6$$

$$= \mathbf{X \geq 36}$$

$$\text{Skala 3} = \bar{x} + 1.\text{SBx} > X \geq \bar{x}$$

$$= 30 + 1.6 > X \geq 30$$

$$= \mathbf{36 > X \geq 30}$$

$$\text{Skala 2} = \bar{x} > X \geq \bar{x} - 1.\text{SBx}$$

$$= 30 > X \geq 30 - 1.6$$

$$= 30 \quad X \geq 24$$

$$\text{Skala 1} \quad = X < \bar{x} - 1.SB_x$$

$$= X < 30 - 1.6$$

$$= X < 24$$

Berdasarkan dari perhitungan di atas pada aspek pembelajaran, peneliti menurunkannya menjadi kriteria skala data kualitatif dalam bentuk skor pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 5 Konversi Skala Empat Penilaian Materi

Kategori	Skala	Hasil Konversi Skala Empat
Sangat Baik	4	$X \geq 36$
Baik	3	$36 > X \geq 30$
Tidak Baik	2	$30 > X \geq 24$
Sangat Tidak Baik	1	$X < 24$

Pedoman konversi skala empat di atas digunakan untuk penentuan kategori pada masing-masing aspek. Adapun persentase pada penilaian pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 6 Persentase Penilaian Praktisi Pembelajaran Aspek Pembelajaran

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	4	33,33%
Baik	8	66,67%
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	12	100%

2) Perbaikan

Hasil dari penilaian praktisi pembelajaran menyatakan media belajar EDUFAITH layak untuk diproduksi tanpa ada revisi, praktisi

pembelajaran tidak memberikan masukan dan saran terhadap media yang dikembangkan. Praktisi pembelajaran menuliskan pada kolom catatan bahwa media EDUFAITH secara umum telah bagus untuk pembelajaran bagi siswa sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan media EDUFAITH telah sesuai dengan kompetensi dasar. Sehingga peneliti tidak melakukan proses revisi pada materi yang dimasukkan dalam media belajar EDUFAITH.

b. Ahli Bahasa

Penilaian oleh ahli bahasa berfokus pada aspek bahasa yang digunakan dalam media belajar. Praktisi pembelajaran yang memberikan penilaian dan masukan adalah bapak M. Husnaini, S.Pd.I., M.Pd.I., Ph.D. beliau merupakan salah satu dosen Program Studi Pendidikan Islam di Pascasarjana Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, beliau memiliki kompetensi yang sesuai dengan kriteria ahli bahasa yang baik.

1) Penilaian

Penilaian ataupun validasi yang dilakukan untuk mendapatkan data sebagai acuan untuk memperbaiki kualitas dari aspek bahasa yang digunakan pada media belajar EDUFAITH. Adapun proses penilaian yang dilakukan dengan cara memberikan media belajar EDUFAITH dalam bentuk *link* dan instrumen penilaian berupa angket. Penilaian oleh ahli bahasa dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2024 di ruang dosen S2

Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. Hasil penilaian oleh ahli bahasa terhadap media belajar EDUFAITH dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 7 Data Hasil Penilaian Ahli Bahasa

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1.	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami	4	Sangat Baik
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif	4	Sangat Baik
3.	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	Sangat Baik
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4	Sangat Baik
5.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	4	Sangat Baik
6.	Keefektifan kalimat	4	Sangat Baik
7.	Ketepatan penggunaan struktur kalimat	4	Sangat Baik
8.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran materi	4	Sangat Baik
9.	Kebaikan istilah yang digunakan	4	Sangat Baik
10.	Konsisten penggunaan istilah	3	Baik
11.	Keterbacaan pesan materi	4	Sangat Baik
12.	Bahasa yang digunakan tidak ambigu (bermakna ganda)	4	Sangat Baik
Jumlah		47	Sangat Baik

Hasil penilaian media EDUFAITH berdasarkan penilaian dari ahli bahasa memperoleh nilai 47 dari 48 skor maksimal. Kategori akhir dari penilaian ahli bahasa berdasarkan rumus yang telah disebutkan pada Bab III diperoleh pedoman sebagai berikut.

$$\bar{x} = \text{Rata-rata skor seluruh responden} = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SBx = \text{Simpangan baku skor seluruh responden} = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

X = Skor rata-rata yang diperoleh

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 12 \times 1 = 48$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 12 \times 1 = 12$$

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (48 + 12) = 30$$

$$SBx = \frac{1}{6} (48 - 12) = 6$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 4} &= X \geq \bar{x} + 1.SBx \\ &= X \geq 30 + 1.6 \\ &= \mathbf{X \geq 36} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 3} &= \bar{x} + 1.SBx > X \geq \bar{x} \\ &= 30 + 1.6 > X \geq 30 \\ &= \mathbf{36 > X \geq 30} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 2} &= \bar{x} > X \geq \bar{x} - 1.SBx \\ &= 30 > X \geq 30 - 1.6 \\ &= \mathbf{30 > X \geq 24} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 1} &= X < \bar{x} - 1.SBx \\ &= X < 30 - 1.6 \\ &= \mathbf{X < 24} \end{aligned}$$

Berdasarkan dari perhitungan di atas pada aspek bahasa, peneliti menurunkannya menjadi kriteria skala data kualitatif dalam bentuk skor pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 8 Konversi Skala Empat Penilaian Bahasa

Kategori	Skala	Hasil Konversi Skala Empat
Sangat Baik	4	$X \geq 36$
Baik	3	$36 > X \geq 30$
Tidak Baik	2	$30 > X \geq 24$
Sangat Tidak Baik	1	$X < 24$

Pedoman konversi skala empat di atas digunakan untuk penentuan kategori pada masing-masing aspek. Adapun persentase pada penilaian bahasa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 9 Persentase Penilaian Ahli Bahasa

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	11	91,67%
Baik	1	8,33%
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	12	100%

2) Perbaikan

Adapun saran untuk perbaikan media belajar EDUFAITH oleh ahli bahasa yang diberikan dalam bentuk catatan jenis kesalahan dan perbaikan. Saran untuk dilakukannya perbaikan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 10 Saran Perbaikan oleh Ahli Bahasa

Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
Tanda baca	Orang ke 52, ke 40	Kata ke harus diikuti tanda -
Konsistensi penggunaan kata	- Penyebutan nama Umar - Penggunaan kata beliau/ dia	- Seragamkan semua nama menjadi Umar bin Khattab - seragamkan penggunaan kata beliau/ dia
Pemakaian huruf kapital	- Penulisan KeIslamnya - al-Qur'an - muslim - Terdapat kata ditengah kalimat menggunakan huruf kapital	- Huruf kecil semua - Al-Qur'an - Kata Muslim diawali huruf kapital - Jangan ada huruf besar di tengah kalimat atau setelah koma (kecuali nama tertentu)
Penulisan kata	- Masih terdapat kata kerja yang digabung - Amirul mukminin - Kata siapapun dan sedikitpun	-Setiap kata kerja harus dipisah - Amirul Mukminin -Kata siapapun dan sedikitpun harus dipisah menjadi siapa pun dan sedikit pun

Berdasarkan saran untuk melakukan perbaikan pada aspek bahasa oleh ahli bahasa, media belajar EDUFAITH yang di kembangkan direvisi kembali sesuai dengan saran dan arahan yang diberikan.

c. Ahli Media

Penilaian oleh ahli media ini berfokus pada aspek pemrograman dan aspek tampilan. Adapun ahli media yang memberikan penilaian dan masukan adalah Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I. merupakan dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam S1 di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, beliau memiliki kompetensi yang sesuai dengan kriteria ahli media yang memahami kualitas multimedia pembelajaran yang baik.

1) Penilaian

Penilaian ataupun validasi yang dilakukan untuk mendapatkan data sebagai acuan untuk memperbaiki kualitas dari aspek pemrograman dan juga aspek tampilan yang ada pada media belajar EDUFAITH. Adapun proses penilaian yang dilakukan dengan cara memberikan media belajar EDUFAITH dalam bentuk *link* dan instrumen penilaian berupa angket. Penilaian oleh ahli media dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2024 di ruang rapat dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. Hasil penilaian oleh ahli media terhadap media belajar EDUFAITH dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 11 Data Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1.	Kemudahan pemakaian program	3	Baik
2.	Kemudahan memilih menu program	4	Sangat Baik

3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	4	Sangat Baik
4.	Kemudahan berinteraksi dengan program	4	Sangat Baik
5.	Kemudahan memahami struktur navigasi	3	Baik
6.	Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)	4	Sangat Baik
7.	Ketepatan reaksi button (tombol navigasi)	4	Sangat Baik
8.	Kemudahan pengaturan pencarian halaman	4	Sangat Baik
9.	Kemudahan pengaturan menjalankan animasi	4	Sangat Baik
10.	Kompatibilitas sistem operasi	3	Baik
11.	Kecepatan akses sistem operasi	4	Sangat Baik
12.	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi	4	Sangat Baik
Jumlah		45	Sangat Baik

Hasil penilaian media EDUFAITH berdasarkan penilaian dari ahli media pada aspek pemrograman memperoleh nilai 45 dari 48 skor maksimal. Kategori akhir dari penilaian ahli media berdasarkan rumus yang telah disebutkan pada Bab III diperoleh pedoman sebagai berikut.

\bar{x} = Rata-rata skor seluruh responden = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

SBx = Simpangan baku skor seluruh responden = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi - skor terendah)

X = Skor rata-rata yang diperoleh

Skor maksimal = $4 \times 12 \times 1 = 48$

Skor minimal = $1 \times 12 \times 1 = 12$

\bar{x} = $\frac{1}{2}(48 + 12) = 30$

SBx = $\frac{1}{6}(48 - 12) = 6$

Skala 4 = $X \geq \bar{x} + 1.SBx$

= $X \geq 30 + 1.6$

= **$X \geq 36$**

Skala 3 = $\bar{x} + 1.SBx > X \geq \bar{x}$

$$= 30 + 1.6 > X \geq 30$$

$$= \mathbf{36 > X \geq 30}$$

$$\text{Skala 2} = \bar{x} > X \geq \bar{x} - 1.SB_x$$

$$= 30 > X \geq 30 - 1.6$$

$$= \mathbf{30 > X \geq 24}$$

$$\text{Skala 1} = X < \bar{x} - 1.SB_x$$

$$= X < 30 - 1.6$$

$$= \mathbf{X < 24}$$

Berdasarkan dari perhitungan di atas pada aspek pemrograman, peneliti menurunkannya menjadi kriteria skala data kualitatif dalam bentuk skor pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 12 Konversi Skala Empat Penilaian Ahli Media Aspek Pemrograman

Kategori	Skala	Hasil Konversi Skala Empat
Sangat Baik	4	$X \geq 36$
Baik	3	$36 > X \geq 30$
Tidak Baik	2	$30 > X \geq 24$
Sangat Tidak Baik	1	$X < 24$

Pedoman konversi skala empat di atas digunakan untuk penentuan kategori pada masing-masing aspek. Adapun persentase pada penilaian ahli media aspek pemrograman dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 13 Persentase Penilaian Ahli Media Aspek Pemrograman

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	9	75%
Baik	3	25%
Tidak Baik	0	0
Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	12	100%

Tabel 4. 14 Data Hasil Penilaian Ahli Media Aspek Tampilan

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1.	Proposional layout (tata letak teks dan gambar)	3	Baik
2.	Kesesuaian memilih background	4	Sangat Baik
3.	Kesesuaian proporsi warna	4	Sangat Baik
4.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	Sangat Baik
5.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	3	Baik
6.	Kejelasan musik atau suara	4	Sangat Baik
7.	Kemenarikan sajian animasi	4	Sangat Baik
8.	Kesesuaian animasi dengan materi	4	Sangat Baik
9.	Kemenarikan bentuk button/navigator	3	Baik
10.	Konsistensi tampilan button	3	Baik
11.	Kemenarikan desain cover	3	Baik
12.	Kelengkapan informasi pada kemasan luar	3	Baik
Jumlah		42	Sangat Baik

Hasil penilaian media EDUFAITH berdasarkan penilaian dari ahli media pada aspek tampilan memperoleh nilai 42 dari 48 skor maksimal. Kategori akhir dari penilaian ahli media berdasarkan rumus yang telah disebutkan pada Bab III diperoleh pedoman sebagai berikut.

$$\bar{x} = \text{Rata-rata skor seluruh responden} = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SBx = \text{Simpangan baku skor seluruh responden} = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

X = Skor rata-rata yang diperoleh

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 12 \times 1 = 48$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 12 \times 1 = 12$$

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (48 + 12) = 30$$

$$SBx = \frac{1}{6} (48 - 12) = 6$$

$$\text{Skala 4} = X \geq \bar{x} + 1.SBx$$

$$= X \geq 30 + 1.6$$

$$= X \geq 36$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 3} &= \bar{x} + 1.SB_x > X \geq \bar{x} \\ &= 30 + 1.6 > X \geq 30 \\ &= \mathbf{36 > X \geq 30} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 2} &= \bar{x} > X \geq \bar{x} - 1.SB_x \\ &= 30 > X \geq 30 - 1.6 \\ &= \mathbf{30 > X \geq 24} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 1} &= X < \bar{x} - 1.SB_x \\ &= X < 30 - 1.6 \\ &= \mathbf{X < 24} \end{aligned}$$

Berdasarkan dari perhitungan di atas pada aspek tampilan, peneliti menurunkannya menjadi kriteria skala data kualitatif dalam bentuk skor pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 15 Konversi Skala Empat Penilaian Ahli Media Aspek Tampilan

Kategori	Skala	Hasil Konversi Skala Empat
Sangat Baik	4	$X \geq 36$
Baik	3	$36 > X \geq 30$
Tidak Baik	2	$30 > X \geq 24$
Sangat Tidak Baik	1	$X < 24$

Pedoman konversi skala empat di atas digunakan untuk penentuan kategori pada masing-masing aspek. Adapun persentase pada penilaian ahli media aspek tampilan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 16 Persentase Penilaian Ahli Media Aspek Tampilan

Kategori	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	6	50%
Baik	6	50%
Tidak Baik	0	0

Sangat Tidak Baik	0	0
Jumlah	12	100%

2) Perbaikan

Adapun saran untuk perbaikan media belajar EDUFAITH oleh ahli media yang diberikan dalam bentuk catatan jenis kesalahan dan perbaikan. Saran untuk dilakukannya perbaikan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 17 Saran Perbaikan oleh Ahli Media

Bagian yang salah	Saran perbaikan
Halaman depan	Halaman depan dilengkapi dengan capaian pembelajaran
Penggunaan warna, <i>font</i> , ilustrasi/gambar, dan tombol/ <i>button</i>	Konsistensi warna, <i>font</i> , ilustrasi/gambar, dan tombol/ <i>button</i>
<i>Layout</i>	<i>Layout</i> bisa dipermudah atau disederhanakan
Isi konten	Konten bisa ditambah keragaman ilustrasinya

Berdasarkan saran untuk melakukan perbaikan media pada aspek pemrograman dan tampilan oleh ahli media, media belajar EDUFAITH yang di kembangkan direvisi kembali sesuai dengan saran dan arahan yang diberikan.

d. Pengguna

Penilaian pengguna atau beta test bertujuan untuk mendapatkan bukti empiris mengenai kelayakan media belajar EDUFAITH yang dikembangkan, untuk mengidentifikasi kekurangan maupun kesalahan dan juga mendapatkan masukan ataupun saran dari siswa untuk melakukan perbaikan. Penilaian pengguna melibatkan 30 siswa kelas VII D SMP Muhammadiyah 2 Kalasan Yogyakarta.

a. Penilaian

Penilaian yang dilakukan untuk mendapatkan data sebagai acuan untuk memperbaiki kualitas dari media belajar EDUFAITH. Adapun proses penilaian yang dilakukan dengan cara memberikan media belajar EDUFAITH pada saat proses pembelajaran bentuk *link* dan instrumen penilaiannya berupa angket. Penilaian oleh pengguna dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2024 di ruang kelas SMP Muhammadiyah 2 Kalasan, Yogyakarta. Hasil penilaian oleh pengguna terhadap media belajar EDUFAITH dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 18 Data Hasil Penilaian Pengguna Aspek Materi

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1.	Kejelasan penggunaan bahasa dalam materi	107	Sangat Baik
2.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan pengguna	105	Sangat Baik
3.	Kejelasan dalam penguraian materi	105	Sangat Baik
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	109	Sangat Baik
5.	Ketetapan penggunaan animasi dalam contoh	104	Sangat Baik
Jumlah		530	Sangat Baik

Tabel 4. 19 Data Hasil Penilaian Pengguna Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1.	Kejelasan judul program	101	Sangat Baik
2.	Kemudahan dalam memahami materi	104	Sangat Baik
3.	Materi dapat diulang setiap saat sehingga meningkatkan daya ingat	106	Sangat Baik
4.	Kejelasan penyajian petunjuk	102	Sangat Baik
5.	Kejelasan petunjuk mengerjakan latihan dan evaluasi	104	Sangat Baik
Jumlah		517	Sangat Baik

Tabel 4. 20 Data Hasil Penilaian Pengguna Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	Skor	Kategori
----	------------	------	----------

1.	Kemudahan memilih menu program	106	Sangat Baik
2.	Kemudahan berinteraksi dengan program	99	Sangat Baik
3.	Kemudahan pengaturan pencarian halaman	105	Sangat Baik
4.	Kemudahan menggunakan tombol navigator	103	Sangat Baik
5.	Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)	101	Sangat Baik
Jumlah		514	Sangat Baik

Tabel 4. 21 Data Hasil Penilaian Pengguna Aspek Tampilan

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1.	Keterbacaan teks atau tulisan	106	Sangat Baik
	Kesesuaian proporsi warna	103	Sangat Baik
	Kejelasan pemilihan warna teks	102	Sangat Baik
	Kualitas tampilan gambar	104	Sangat Baik
	Kejelasan suara atau narasi	104	Sangat Baik
Jumlah		519	Sangat Baik

Kategori akhir dari penilaian pengguna berdasarkan rumus yang telah disebutkan pada Bab III diperoleh pedoman sebagai berikut.

$$\bar{x} = \text{Rata-rata skor seluruh responden} = \frac{1}{2} (\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$$

$$SBx = \text{Simpangan baku skor seluruh responden} = \frac{1}{6} (\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})$$

X = Skor rata-rata yang diperoleh

$$\text{Skor maksimal} = 4 \times 5 \times 30 = 600$$

$$\text{Skor minimal} = 1 \times 5 \times 30 = 150$$

$$\bar{x} = \frac{1}{2} (600 + 150) = 375$$

$$SBx = \frac{1}{6} (600 - 150) = 75$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 4} &= X \geq \bar{x} + 1.SBx \\ &= X \geq 375 + 1.75 \\ &= \mathbf{X \geq 450} \end{aligned}$$

$$\text{Skala 3} = \bar{x} + 1.SBx > X \geq \bar{x}$$

$$= 375 + 1.75 > X \geq 375$$

$$= \mathbf{450 > X \geq 375}$$

$$\text{Skala 2} = \bar{x} > X \geq \bar{x} - 1.SB_x$$

$$= 375 > X \geq 375 - 1.75$$

$$= \mathbf{375 > X \geq 300}$$

$$\text{Skala 1} = X < \bar{x} - 1.SB_x$$

$$= X < 375 - 1.75$$

$$= \mathbf{X < 300}$$

Berdasarkan dari perhitungan di atas pada aspek materi, pembelajaran, pemrograman, dan tampilan peneliti menurunkannya menjadi kriteria skala data kualitatif dalam bentuk skor pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 22 Konversi Skala Empat Penilaian Ahli Pengguna

Kategori	Skala	Hasil Konversi Skala Empat
Sangat Baik	4	$X \geq 450$
Baik	3	$450 > X \geq 375$
Tidak Baik	2	$375 > X \geq 300$
Sangat Tidak Baik	1	$X < 300$

Pedoman konversi skala empat di atas digunakan untuk penentuan kategori pada masing-masing aspek. Adapun persentase pada penilaian pengguna dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 23 Persentase Penilaian Pengguna

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Materi	530	88,33%	Sangat Baik
Pembelajaran	517	86,16%	Sangat Baik
Pemrograman	514	85,66%	Sangat Baik
Tampilan	519	86,5%	Sangat Baik

b. Perbaikan

Hasil dari penilaian siswa menyatakan media belajar EDUFAITH layak untuk diproduksi tanpa ada revisi, sehingga peneliti tidak melakukan proses revisi, akan tetapi kegiatan evaluasi secara berkala tetap dilakukan untuk melihat kestabilan pada media.

3. Efektivitas Media Belajar EDUFAITH

Pada proses ini aspek yang dilihat adalah nilai gain atau perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk melihat keefektifan produk media belajar EDUFAITH, dengan melihat perbandingan nilai hasil belajar siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan media belajar EDUFAITH. Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut.

Tabel 4. 24 Perhitungan N-Gain

Perhitungan N-Gain						
No	Pre-test	Post-test	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain	N-Gain %
1.	60	80	20	40	0,50	50,00
2.	65	85	20	35	0,57	57,14
3.	70	100	30	30	1,00	100,00
4.	65	80	15	35	0,43	42,86
5.	65	90	25	35	0,71	71,43
6.	70	80	10	30	0,33	33,33
7.	50	75	25	50	0,50	50,00
8.	65	80	15	35	0,43	42,86
9.	60	85	25	40	0,63	62,50
10.	75	95	20	25	0,80	80,00
11.	60	80	20	40	0,50	50,00
12.	60	85	25	40	0,63	62,50
13.	50	75	25	50	0,50	50,00
14.	65	80	15	35	0,43	42,86
15.	70	85	15	30	0,50	50,00
16.	60	80	20	40	0,50	50,00

17.	60	80	20	40	0,50	50,00
18.	55	70	15	45	0,33	33,33
19.	60	85	25	40	0,63	62,50
20.	55	75	20	45	0,44	44,44
21.	70	100	30	30	1,00	100,00
22.	60	75	15	40	0,38	37,50
23.	50	80	30	50	0,60	60,00
24.	65	95	30	35	0,86	85,71
25.	60	90	30	40	0,75	75,00
26.	55	85	30	45	0,67	66,67
27.	60	90	30	40	0,75	75,00
28.	65	80	15	35	0,43	42,86
29.	70	85	15	30	0,50	50,00
30.	65	85	20	35	0,57	57,14
Mean	62,00	83,67	21,67	38,00	0,58	57,85

Selain melalui penilaian *pretest* dan *posttest* juga dilakukan wawancara kepada siswa dan guru untuk mengetahui efektivitas media belajar EDUFAITH.

Berikut adalah temuan-temuan hasil dari wawancara yang telah dilakukan.

Tabel 4. 25 Temuan wawancara siswa

Aspek	Indikator	Temuan
Implementasi	Pengalaman	Mudah dipelajari, kurangnya akses internet yang stabil
Efektivitas	Kualitas (<i>Quality</i>)	Memahami materi dengan baik, interaktif, visual, dan mudah diakses.
	Kesesuaian (<i>Appropriateness</i>)	Relevan dengan kebutuhan belajar, dan memperluas cakupan pemahaman.
	Insentif (<i>Incentive</i>)	Motivasi untuk belajar, meningkatkan minat dan motivasi belajar.
	Waktu (<i>Time</i>)	Membantu menghemat waktu belajar

Tabel 4. 26 Temuan wawancara guru

Aspek	Indikator	Temuan
Implementasi	Pengalaman	Siswa lebih tertarik dengan pembelajaran, kendala tidak semua membawa hp.
Efektivitas	Kualitas (<i>Quality</i>)	Mencapai tujuan pembelajaran, sesuai dengan KD, runtut, terdapat latihan soal, siswa lebih semangat belajar,

		motivasi belajar meningkat, mudah penggunaannya.
	Kesesuaian (<i>Appropriateness</i>)	Sesuai dengan Kurikulum Merdeka, memperluas cakupan belajar, menimbulkan pertanyaan kreatif siswa.
	Insentif (<i>Incentive</i>)	Siswa lebih tertarik belajar.
	Waktu (<i>Time</i>)	Cakupan materi terhimpun dalam satu <i>link</i> .

B. PEMBAHASAN

Pembahasan mengenai hasil dari pengembangan media belajar EDUFAITH mencakup analisis dari hasil temuan-temuan pada proses pengembangan dan penelitian yang telah dilakukan. Adapun penjelasan lebih rinci akan dijelaskan berikut ini.

1. Prosedur Pengembangan Media Belajar EDUFAITH

Peneliti melakukan pengembangan sebuah media belajar yang bernama EDUFAITH yang digunakan untuk materi Tarikh pada kelas VII tema Kisah Teladan Umar bin Khattab. Adapun tahap awal yang dilakukan adalah melakukan observasi dan wawancara dengan guru untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan langkah tersebut ditemukan beberapa permasalahan, yakni siswa masih kesulitan dalam memahami materi tarikh, belum tersedianya media pada proses pembelajaran yang menarik dan meningkatkan keaktifan siswa. Peneliti mencari solusi untuk permasalahan tersebut dengan mengembangkan media belajar EDUFAITH diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan siswa sehingga dapat memahami materi yang disampaikan.

Penelitian pengembangan ini mengadopsi model Alessi dan Trollip yang memiliki tiga tahap pengembangan yakni perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Adapun analisis dari masing-masing tahap sebagai berikut.

a. Perencanaan Media (*Planning*)

Hasil analisis yang diperoleh yaitu siswa memerlukan media yang nyata, menarik, dan kontekstual. Langkah selanjutnya yaitu merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dibuat dari kompetensi dasar dan indikator yang telah ditentukan. Sesuai dengan langkah yang dicanangkan oleh Alessi dan Trollip bahwasannya pada langkah ini mendefinisikan tujuan pengembangan suatu produk media pembelajaran, menentukan hasil yang diinginkan, mengatur ruang lingkup materi yang digunakan, menentukan tema, dan menentukan target capaian.¹²¹

Pada tahap ini juga dilakukannya analisis karakteristik siswa, yang mana siswa SMP berada pada tahap periode perkembangan operasional formal (usia 11/12-15 tahun). Ciri pokok pada perkembangan tahap ini adalah anak telah mampu untuk berpikir secara abstrak dan logis dan lebih idealis.¹²² Pada usia ini siswa sudah mulai mengembangka hipotesis deduktif tentang cara untuk memecahkan masalah dan mencapai kesimpulan secara sistematis.

¹²¹ Stanley R. Trollip Stephen M.Alessi, *Multimedia For Learning : Methode and Development* (Boston: Allyn and Bacon, 2001).

¹²² Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa': Jurnal Kjian Perempuan & Keislaman* 13, no. 1 (2020).

Proses analisis karakteristik calon pengguna ini merupakan salah satu bentuk interpretasi dari aliran psikologi humanisme yang menyatakan bahwa siswa secara bebas dapat menentukan apa yang perlu dipelajari, bagaimana cara mempelajarinya dan kapan cara mempelajarinya. Karakteristik yang dianalisis ini mengacu pada prinsip pemilihan media berdasarkan akses, biaya, teknologi, keinteraktifan, pengelolaan dan kebaruan media.¹²³ Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan dokumen penunjang penelitian pengembangan seperti instrumen penelitian yang meliputi lembar penilaian para ahli dan pengguna, lembar observasi, lembar wawancara dan juga *pre-test* dan juga *post-test*.

b. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukannya pengembangan ide, dengan mencari solusi permasalahan dan pendekatan pembelajaran. Peneliti melakukan identifikasi dan analisis cakupan materi yang akan dimuat dalam media. Pada proses ini peneliti melakukan analisis dan pemilihan materi pembelajaran yang akan dimasukkan dalam media belajar EDUFAITH, pemilihan model konten materi pada media disesuaikan dengan kebutuhan dan pertimbangan kesesuaian materi dengan konten media.

Menentukan dan menjabarkan komponen yang diperlukan dalam media, pada proses ini peneliti menentukan komponen yang ada dalam media berupa naskah materi, video, gambar, soal kuis, dan animasi untuk kebutuhan

¹²³ Rudi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian* (Bandung: Wacana Prima, 2009).

media. Naskah materi yang digunakan pada media belajar EDUFAITH diambil dari sumber internet dan buku pelajaran terkait. Naskah tersebut kemudian diolah menjadi *layout* dan video sebagai media belajar yang dikembangkan.

Membuat *flowchart* dan *storyboard* media belajar EDUFAITH, pada tahap ini peneliti menggambarkan *flowchart* atau diagram kerja dari media EDUFAITH yang dikembangkan. Pembuatan *flowchart* berfungsi sebagai acuan pada proses penempatan naskah materi dan komponen lainnya agar sesuai dengan fungsi dari navigasi yang telah direncanakan sebelumnya. Selain *flowchart*, peneliti juga menyusun *storyboard* untuk menjelaskan rincian fungsi dalam laman media seperti tampilan menu, tampilan materi, tampilan video, kuis dan sebagainya. *Storyboard* dirancang untuk mempermudah proses kombinasi dan layouting materi dan juga aset lainnya.

Menentukan perangkat lunak yang diperlukan untuk mengembangkan produk. Pada tahap ini peneliti menentukan *software* apa saja yang digunakan untuk mengolah aset agar formatnya sesuai dengan media yang dikembangkan. Adapun aset yang digunakan dalam media ini di antaranya adalah video (Youtube), Canva, Wordwall, dan Freepik. Sedangkan untuk mengintegrasikan semua aset menggunakan Google Sites.

c. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap yang terakhir merupakan implementasi dari desain program yang telah dibuat. Semua komponen yang dibuat pada tahap

sebelumnya digabungkan menjadi satu pada media, mencakup semua pemrograman komputer yang diperlukan dalam membuat fungsi program.¹²⁴ Pada tahap ini meliputi penyusunan teks dan juga layouting, menyusun komponen pendukung media, menggabungkan semua komponen yang telah dibuat, dan yang terakhir melakukan uji *alpha* dan *beta*. Tampilan dan isi konten pada media memiliki peran yang penting untuk memberikan pengaruh kepada pengguna, karena pada dasarnya siswa senang apabila media dapat menghubungkan informasi verbal dan visual.¹²⁵ Oleh sebab itu prinsip pengembangan media selalu dikaitkan dengan kualitas isi, sehingga penting untuk memperhatikan kualitas isi tersebut seperti kreatifitas isi, visual, video, animasi, gambar, dan rangkaian penyajian pada media. Dengan media belajar siswa dapat melakukan interaksi antara aplikasi dan siswa yang berisi serangkaian video, teks, gambar, permainan, dan animasi.¹²⁶ Perpaduan antara teks, video, gambar, dan animasi yang terpadu, media belajar sangat tepat untuk digunakan dalam memperjelas konsep menjadi lebih konkret.¹²⁷ Selain itu dengan memanfaatkan media belajar dapat memberikan bimbingan selama proses pembelajaran dan juga memberikan penilaian atas hasil belajar siswa.¹²⁸

¹²⁴ Stephen M. Alessi, *Multimedia For Learning : Methode and Development*.

¹²⁵ Tonny Hidayat Ika Asti Astuti, Aris Harwanto, "Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework," *Eksplora Informatika* 8, no. 2 (2019).

¹²⁶ Muh Farozin Agatha Devian Primamukti, "Utilization of Interactive Multimedia to Improve Learning Interest and Learning Achievement of Child," *Jurnal Prima Edukasia* 6, no. 2 (2018).

¹²⁷ Sentot Kusairi Tsania Nur Diyana, Edi Supriana, "Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning," *Jurnal Inoasi Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2019): 171–82.

¹²⁸ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Dan Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).

2. Kualitas Media Belajar EDUFAITH

Media belajar EDUFAITH merupakan pengembangan media belajar berbasis Google Sites, media ini dapat diakses melalui *handphone*, komputer, *ipad*, *tablet*, maupun laptop. Untuk mendapatkan kualitas yang bagus media tersebut harus memenuhi beberapa kriteria kelayakan yakni dari aspek materi, pembelajaran, bahasa, pemrograman dan juga tampilan. Sesuai dengan hasil penilaian yang telah diperoleh analisis dari penjelasan mengenai hasil uji alfa dan beta media belajar EDUFAITH adalah sebagai berikut.

a. Praktisi Pembelajaran

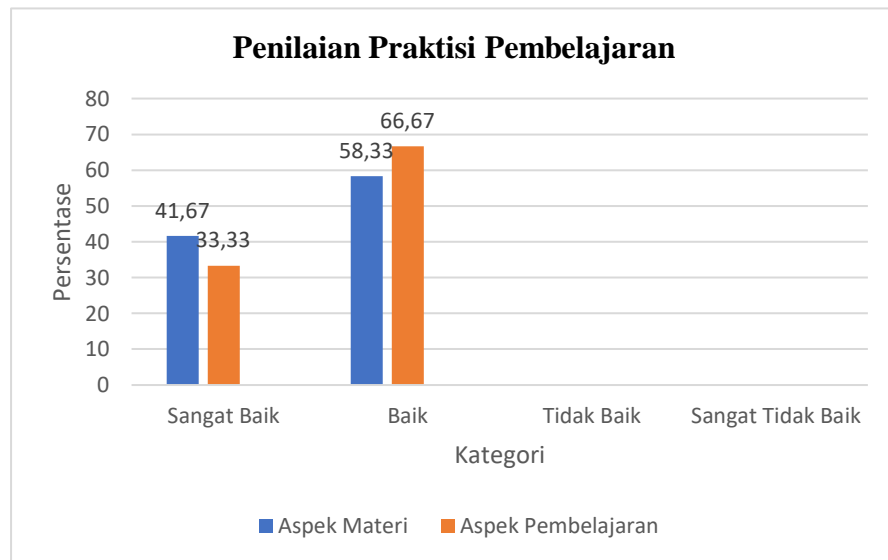
Adapun analisis dari hasil penilaian dan perbaikan oleh praktisi pembelajaran terhadap media belajar EDUFAITH adalah sebagai berikut.

1) Penilaian

Analisis dari hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran pada aspek materi mendapatkan skor 41 dari 48 dengan kategori sangat baik. Penilaian yang dilakukan berdasarkan pada 12 indikator, terdapat persentase 58,33% yang mendapatkan penilaian baik, yakni pada indikator: a) kesesuaian materi dengan rencana pembelajaran, b) kejelasan isi materi, c) aktualisasi isi materi, d) kejelasan informasi pada ilustrasi gambar, e) kejelasan informasi pada ilustrasi animasi, f) kesesuaian latihan atau tes dengan kompetensi dan g) runtutan soal yang disajikan. Sedangkan 41,67% mendapatkan penilaian sangat baik, yaitu pada indicator: a) cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi, b) struktur

organisasi atau urutan isi materi, c) kejelasan contoh yang disertakan, d) kecukupan contoh yang disertakan, dan e) keseimbangan proporsi latihan dengan materi.

Selanjutnya pada aspek pembelajaran, dari penilaian praktisi pembelajaran mendapatkan skor 40 dari 48 dengan kategori sangat baik. Penilaian yang dilakukan berdasarkan 12 indikator, persentase 66,67% mendapatkan penilaian baik, yakni pada indikator: a) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, b) kesesuaian materi program dengan kompetensi dasar, d) kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan), e) ketetapan penerapan strategi belajar (belajar mandiri), f) kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan atau tes, g) kejelasan rumusan soal/tes, dan h) tingkat kesulitan soal/tes. Sedangkan 33,33% mendapatkan penilaian sangat baik yakni pada indikator: a) kejelasan sasaran pengguna, b) variasi penyampaian jenis informasi/data, c) kemenarikan materi dalam memotivasi siswa, dan d) ketepatan pemberian *feedback* atas jawaban siswa. Secara visual penilaian dari ahli bahasa dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 1 Hasil penilaian oleh praktisi pembelajaran.

Berdasarkan analisis dari perhitungan tersebut menyatakan bahwa media belajar EDUFAITH menurut praktisi pembelajaran sudah layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran dengan penilaian sangat baik dan tidak ada catatan perbaikan dari praktisi pembelajaran. Menurut Indriana dalam penentuan kelayakan media belajar berpedoman pada kriteria pokok yakni kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi yang diajarkan.¹²⁹ Selain itu Rahman dan Nyoman menyatakan bahwa media belajar terdiri dari perpaduan antara teks, gambar, grafik, suara, video, animasi dan simulasi yang secara terpadu dan sinergis dengan bantuan komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan penggunaannya secara aktif dapat berinteraksi dengan program.¹³⁰ Pengembangan media belajar EDUFAITH telah

¹²⁹ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2011).

¹³⁰ Abdurrahman & Jember I Nyoman, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS," *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 1 (2020).

memperhatikan tiga kriteria tersebut, yakni adanya kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, KI dan KD, indikator pencapaian serta kesesuaian soal sebagai evaluasi pembelajaran.

Menurut Kiswanto pembelajaran yang dilaksanakan harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pengembangan media belajar disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa untuk memahami materi, gaya belajar, kemampuan kognitif, serta irama belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Suryatiningsih yang menunjukkan bahwa media belajar interaktif harus disesuaikan dengan karakteristik siswa termasuk tingkat perkembangan kognitif, gaya, dan juga irama belajar siswa.¹³¹ Selain itu dalam penyusunan materi berdasarkan urutan sistematika yang logis, yakni dari materi yang bersifat sederhana sampai materi yang bersifat kompleks.

2) Perbaikan

Berdasarkan hasil dari penilaian oleh praktisi pembelajaran media belajar EDUFAITH yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak ada masukan untuk melakukan perbaikan, sehingga pada aspek materi dan pembelajaran tidak dilakukan proses perbaikan sesuai dengan penilaian praktisi pembelajaran.

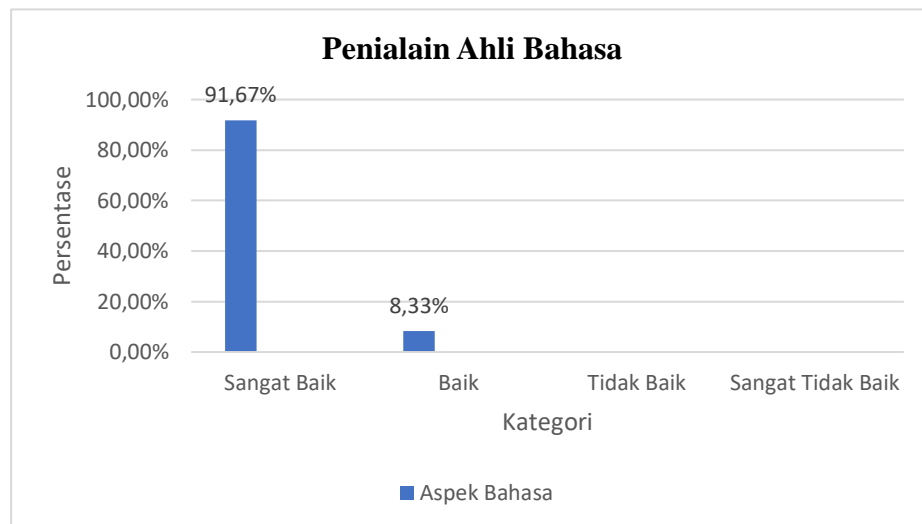
¹³¹ Sisca Rahmadona Suryatiningsih, Isniatun Muwaroh, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Terintegrasi Nilai Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Yogyakarta," *Jurnal Kependidikan* 46, no. 1 (2016): 1–13.

b. Ahli Bahasa

Adapun analisis dari hasil penilaian dan perbaikan oleh ahli bahasa terhadap media belajar EDUFAITH adalah sebagai berikut.

1) Penilaian

Hasil penilaian media belajar EDUFAITH oleh ahli bahasa pada aspek bahasa mendapatkan skor 47 dari 48 dengan kategori sangat baik. Penilaian yang dilakukan berdasarkan pada 12 indikator, terdapat persentase 8,33% yang mendapatkan penilaian baik, yakni pada indikator konsistensi dalam penggunaan istilah dalam media belajar EDUFAITH yang dikembangkan. Sedangkan 91,67% mendapatkan penilaian sangat baik, yaitu pada indikator : a) menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami, b) menggunakan bahasa yang komunikatif, c) menjelaskan bahasa yang digunakan, d) ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi, e) kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna, f) keefektifan kalimat, g) ketepatan penggunaan struktur kalimat, h) kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran materi, i) kebaikan istilah yang digunakan, j) keterbacaan pesan materi, dan k) bahasa yang digunakan tidak ambigu (bermakna ganda). Secara visual penilaian dari ahli bahasa dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 2 Hasil Penilaian oleh ahli bahasa.

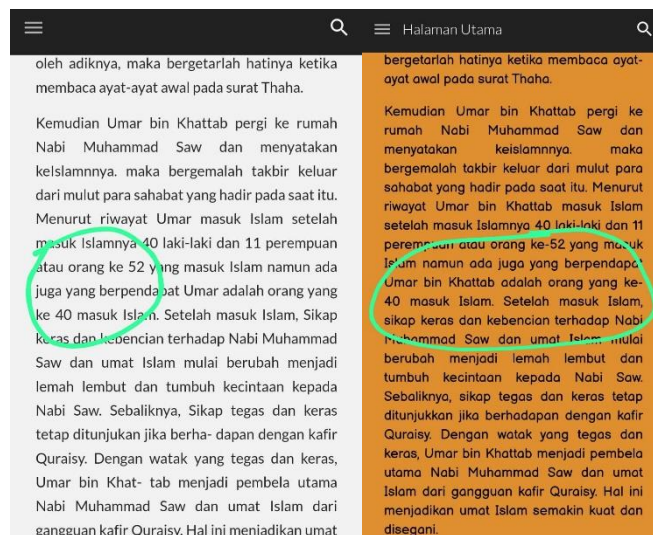
Analisis berdasarkan dari pedoman konversi skala empat media belajar EDUFAITH dapat dikategorikan sangat baik. Hasil dari pengembangan berdasarkan penilaian dari ahli bahasa, bahasa yang digunakan pada media EDUFAITH layak untuk diproduksi dengan perbaikan. Bahasa yang digunakan pada media sesuai dengan EYD dan juga sesuai dengan tahap perkembangan siswa untuk mempermudah pemahaman bagi siswa.

2) Perbaikan

Berdasarkan analisis data dari penilaian ahli bahasa media belajar EDUFAITH telah memenuhi kualitas kelayakan, akan tetapi masih memerlukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran ataupun masukan dari ahli bahasa. Adapun perbaikan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Penggunaan tanda baca

Ahli bahasa memberikan masukan dalam penggunaan tanda hubung (-) untuk digunakan dalam menyambung unsur huruf dan angka. Pada beberapa bagian terdapat kesalahan tidak menggunakan tanda hubung dalam menyambung huruf dan angka. Berikut adalah tampilan laman sebelum dan sesudah dilakukannya perbaikan.



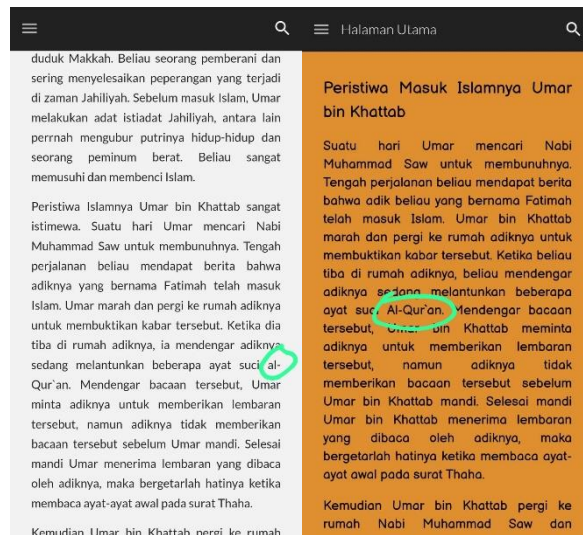
Sebelum revisi

Sesudah revisi

Gambar 4. 3 Revisi penggunaan tanda baca.

b) Konsistensi dalam penggunaan kata

Ahli bahasa memberikan masukan untuk konsisten dalam menggunakan kata, seperti penyebutan kata “beliau” dengan “ia”, selain itu penyebutan nama “Umar” dengan “Umar bin Khattab”. Berikut adalah tampilan laman sebelum dan sesudah dilakukannya perbaikan.



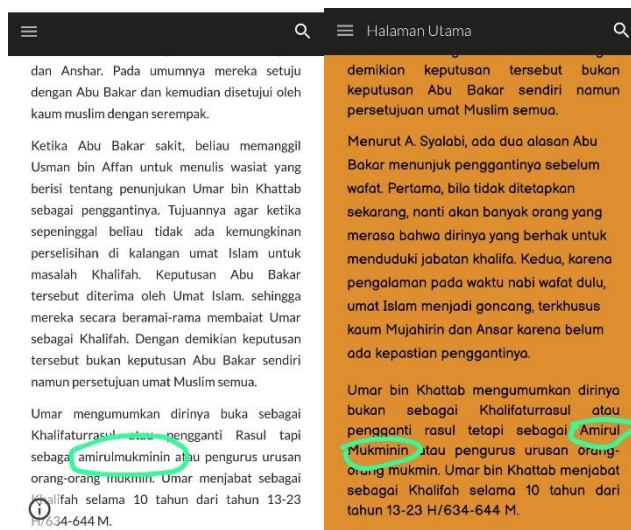
Sebelum revisi

Setelah revisi

Gambar 4. 5 Revisi penggunaan huruf kapital.

d) Penulisan kata

Ahli bahasa memberikan masukan dalam hal penulisan kata sambung dan pisah sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Pada bagian media masih terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan kata sambung dan pisah. Berikut adalah tampilan laman sebelum dan sesudah dilakukannya perbaikan.



Sebelum revisi

Sesudah revisi

Gambar 4. 6 Revisi penulisan kata.

Dapat ditarik kesimpulan bahwasannya dari perbaikan atau masukan dari ahli bahasa mencakup pada kaidah penulisan yang benar sesuai dengan EYD. Dari semua catatan revisi yang diberikan oleh ahli bahasa, telah dilakukan perbaikan pada media belajar EDUFAITH yang dikembangkan.

c. Ahli Media

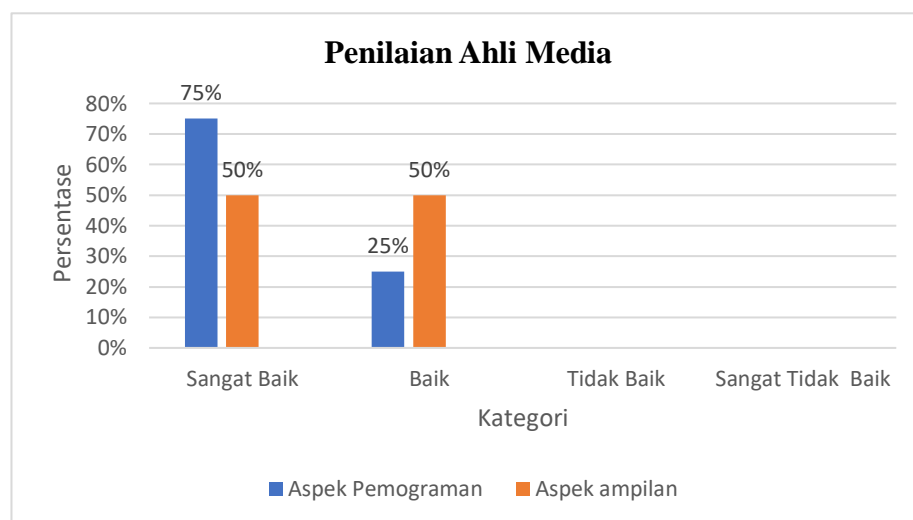
Adapun analisis dari hasil penilaian dan perbaikan oleh ahli media terhadap media belajar EDUFAITH adalah sebagai berikut.

1) Penilaian

Hasil penilaian media belajar EDUFAITH oleh ahli media pada aspek pemrograman mendapatkan skor 45 dari 48 dengan kategori sangat baik. Penilaian yang dilakukan berdasarkan pada 12 indikator, terdapat persentase 25% yang mendapatkan penilaian baik, yakni pada indikator: a) kemudahan pemakaian program, b) kemudahan memahami struktur navigasi, dan c) kompatibilitas sistem operasi. Sedangkan 75% mendapatkan penilaian sangat baik, yaitu pada indikator : a) kemudahan memilih menu program, b) kebebasan memilih materi untuk dipelajari, c) kemudahan berinteraksi dengan program, d) kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi), e) ketepatan reaksi button (tombol navigasi), f) kemudahan pengaturan pencarian halaman, g) kemudahan pengaturan

menjalankan animasi, h) kecepatan akses sistem operasi, dan i) kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi.

Selanjutnya pada aspek tampilan, dari penilaian ahli media mendapatkan skor 42 dari 48 dengan kategori sangat baik. Penilaian yang dilakukan berdasarkan 12 indikator, persentase 50% mendapatkan penilaian baik, yakni pada indikator: a) proposional layout (tata letak teks dan gambar), b) kesesuaian pemilihan ukuran huruf, c) kemenarikan bentuk button/navigator, d) konsistensi tampilan button, e) kemenarikan desain cover, dan f) kelengkapan informasi pada kemasan luar. Sedangkan 50% persentase dengan penilaian sangat baik, yakni pada indikator: a) kesesuaian memilih background, b) kesesuaian proporsi warna, c) kesesuaian pemilihan jenis huruf, d) kejelasan musik atau suara, e) kemenarikan sajian animasi, dan f) kesesuaian animasi dengan materi. Adapun secara visual penilaian dari ahli media pada aspek tampilan dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 7 Penilaian oleh ahli media.

Analisis berdasarkan dari pedoman konversi skala empat media belajar EDUFAITH dapat dikategorikan sangat baik. Hasil dari pengembangan berdasarkan penilaian dari ahli media, pemrograman dan tampilan yang digunakan pada media EDUFAITH layak untuk diproduksi dengan perbaikan. Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad penentuan kelayakan media belajar berpedoman pada 3 kriteria yakni kualitas isi dan tujuan media, kualitas instruksional dan kualitas teknis.¹³² Berdasarkan hal tersebut media belajar yang dikembangkan memperhatikan dari tiga kriteria tersebut. Pada kriteria kualitas dan isi media memperhatikan daya tarik media pada proses pembelajaran, kesesuaian media dengan situasi belajar, kualitas visual, animasi, gambar, video, dan suara, serta kreatifitas isi media dan juga rangkaian penyajian isi media.

¹³² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. Asfah Rahman (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014).

Pada kriteria instruksional memperhatikan kejelasan petunjuk pengoperasian, kualitas interaksi dan motivasi, serta kemampuan dalam membantu proses pembelajaran. Penggunaan media belajar memberikan pengalaman secara langsung bagi. Hal ini relevan dengan pendapatnya Kusumawati bahwa pembelajaran yang menggunakan media memberikan kebebasan pada pengguna untuk mengontrol semua kegiatan yang terdapat pada program melalui tombol navigasi, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar secara langsung dan mandiri.¹³³

Pada kriteria teknis meliputi penggunaan huruf dan bahasa, komposisi warna, kualitas tampilan, ketajaman gambar, dan kemudahan penggunaan *software*. Menurut Iswahyudi pemilihan warna pada media dengan warna yang cerah dan bervariasi dapat menarik perhatian siswa dan tidak membosankan.¹³⁴ Penggunaan warna yang tepat dapat memberikan keindahan desain pada media. Sujana juga menambahkan bahwa pemilihan jenis *font* berpengaruh untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi, adapun jenis font yang digunakan sebaiknya yang jelas, tegak, dan tidak berkait.¹³⁵

¹³³ Ali Mustadi Lilis Diah Kusumawati, Sugito, "Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (2021).

¹³⁴ Yunanto Happi Urbani Iswahyudi, "Pembuatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Dagen 1 Jaten," in *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA 2013* (Surakarta: Indonesian Journal on Networking and Security, 2013).

¹³⁵ I Wayan Cong Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019).

2) Perbaikan

Berdasarkan analisis data dari penilaian ahli media produk media belajar EDUFAITH telah memenuhi kualitas kelayakan, akan tetapi masih memerlukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran ataupun masukan dari ahli media. Adapun perbaikan yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:



Sebelum revisi



Sesudah revisi

Gambar 4. 8 Revisi tampilan media.

Ahli media memberikan masukan untuk mencantumkan capaian pembelajaran pada halaman depan media, untuk memberikan gambaran tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Kemudian konsisten dalam penggunaan warna, jenis *font*, ilustrasi/gambar, dan tombol/*button* di

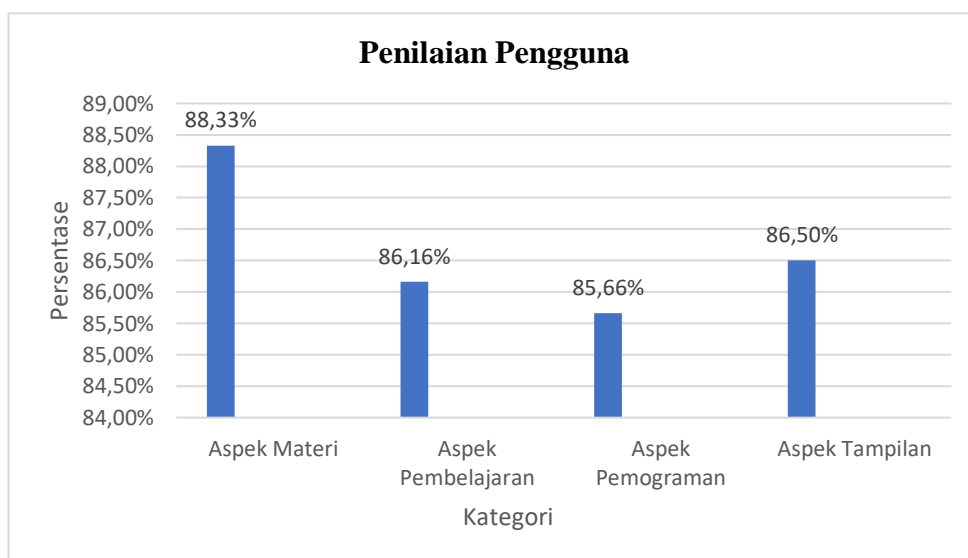
laman media belajar EDUFAITH. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan kesan estetik serta memberikan ciri khas dari media belajar yang dikembangkan. Selain itu konsep ilustrasi yang ada disesuaikan dengan materi dari media belajar. Dari semua catatan revisi yang diberikan oleh ahli media, telah dilakukan perbaikan pada media belajar EDUFAITH yang dikembangkan.

d. Pengguna

Setelah penilaian dan perbaikan dari para ahli kemudian dilakukannya penilaian dan perbaikan oleh pengguna. Adapun analisis dari hasil penilaian dan perbaikan oleh pengguna terhadap media belajar EDUFAITH adalah sebagai berikut.

a. Penilaian

Hasil penilaian media belajar EDUFAITH oleh pengguna yang melibatkan 30 siswa pada aspek materi, pembelajaran, pemrograman, dan tampilan masing-masing mendapatkan skor 530, 517, 514, dan 519 dari skor maksimal 600 dengan kategori sangat baik. Adapun persentase yang diperoleh dari masing masing aspek adalah 88,33% pada aspek materi, 86,16% pada aspek pembelajaran, 85,66% pada aspek pemrograman, dan 86,5% pada aspek tampilan. Adapun secara visual penilaian dari pengguna pada dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. 9 Penilaian oleh pengguna.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwasanya analisis berdasarkan dari pedoman konversi skala empat media belajar EDUFAITH dapat dikategorikan sangat baik. Selain itu media belajar yang dikembangkan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar. Media belajar EDUFAITH efektif ketika digunakan dalam proses pembelajaran, hal tersebut terlihat dari kegiatan belajar siswa yang termotivasi untuk memahami materi dan juga pendapat siswa secara langsung yang mengatakan bahwa media yang disajikan menarik perhatian karena terdapat gambar, animasi dan vidio serta narasi yang memperjelas dalam penyampaian materi, sehingga hal tersebut mampu memberikan penguatan materi yang lebih baik.

Siswa lebih mudah untuk memahami materi tarikh yang ada pada media. Selain itu dengan media belajar proses pembelajaran di kelas lebih

menyenangkan dan lebih bervariasi. Hal ini relevan dengan pendapat Azhar Arsyad bahwasannya media belajar menyajikan materi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah untuk dipahami dan lebih jelas.¹³⁶ Dengan media belajar siswa lebih mudah memahami materi karena lebih banyak indera yang digunakan untuk menyerap materi, seperti indera pendengar dan penglihatan.

b. Perbaikan

Berdasarkan hasil dari penilaian pengguna, media belajar EDUFAITH yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak ada masukan untuk melakukan perbaikan. Sehingga pada aspek materi, pembelajaran, pemrograman, dan tampilan tidak dilakukan proses perbaikan sesuai dengan penilaian dari pengguna.

3. Efektivitas Media Belajar EDUFAITH

Efektivitas media belajar yang dikembangkan dapat diketahui dengan melakukan perbandingan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasil rata-rata *pre-test* kelas kontrol sebesar 62, sedangkan hasil rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 83,67. Nilai *post-test* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pre-test* kelas kontrol yakni dengan selisih 21,67. Adapun hasil dari *n-gain* sebesar 0,58 menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dengan kategori sedang ($0,7 \geq g > 0,3$). Artinya pembelajaran menggunakan media

¹³⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2016.

belajar EDUFAITH lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media EDUFAITH, karena adanya peningkatan dari hasil belajar siswa. Dalam penggunaan media belajar EDUFAITHH dalam proses pembelajaran dikatakan cukup efektif dengan perolehan nilai 57,85%.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa dan guru mendapatkan informasi bahwa dengan menggunakan media belajar EDUFAITH ini memudahkan siswa untuk memahami materi karena pada media terdapat gambar sehingga dapat memperluas cakupan belajar, hal tersebut juga menimbulkan siswa lebih aktif dengan munculnya pertanyaan-pertanyaan yang kreatif. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan Anggraeni yang menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media belajar akan menjadikan siswa tertarik dan meningkatkan perhatian siswa, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang adaptif secara variatif, siswa juga dapat mengatur serta menentukan sendiri urutan materi pembelajaran sesuai dengan keinginannya.¹³⁷

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peran yang cukup penting karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar bagi siswa, hal tersebut dapat terlihat dari perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen serta hasil wawancara dengan guru. Widyatmojo dan Muhtadi juga mengatakan bahwa media belajar memiliki potensi yang sangat besar dalam

¹³⁷ Euis Winarsih Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Vidio Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021).

menunjang kegiatan pembelajaran.¹³⁸ Terakhir yang menunjukkan bahwa media belajar EDUFAITH efektif digunakan karena dengan media tersebut dapat menghemat waktu dalam belajar, hal ini disebabkan cakupan materi terhimpun secara rapi dan sistematis dalam media pada satu *link*.

Dalam penelitian ditemukan kendala dalam menggunakan media belajar EDUFAITH pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pertama, media belajar EDUFAITH merupakan media pembelajaran yang membutuhkan jaringan internet, sehingga kurang stabilnya jaringan internet dapat mengganggu proses pembelajaran. Kedua, terdapat terdapat siswa yang tidak membawa *handphone*, sehingga siswa harus bergabung dengan siswa lain yang membawa *handphone* hal tersebut menyebabkan kurang maksimalnya penggunaan media belajar EDUFAITH dalam proses pembelajaran.

¹³⁸ Ali Muhtadi Galih Widiyatmojo, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017).

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah di jelaskan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media belajar EDUFAITH menggunakan teori pengembangan multimedia Alessi dan Trollip yang terdiri dari tiga tahapan. Tahap pertama merupakan perencanaan (*Planning*) yang di dalamnya mencakup analisis kebutuhan, menetapkan ruang lingkup kajian pada media, menganalisis karakteristik siswa, dan mempersiapkan dokumen perencanaan pengembangan media EDUFAITH. Tahap kedua yakni perancangan (*design*), di dalamnya meliputi pengembangan ide untuk solusi permasalahan, menjabarkan komponen-komponen yang dibutuhkan, menyusun *flowchart* dan *storyboard*, serta menentukan perangkat lunak untuk pengembangan media. Tahap ketiga pengembangan (*development*), di dalamnya meliputi menyusun teks dan *layout*, menyusun komponen pendukung media, menggabungkan komponen media, serta melakukan uji alfa dan beta.
2. Media belajar EDUFAITH telah memenuhi kriteria layak berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran, ahli bahasa, ahli media, dan pengguna. Penilaian oleh praktisis pembelajaran pada aspek materi dan pembelajaran masing-masing mendapat skor 41 dan 40 dengan kategori sangat baik. Penilaian ahli bahasa mendapatkan skor 47 dengan kategori sangat baik.

Penilaian ahli media pada aspek pemograman dan tampilan masing-masing mendapatkan skor 45 dan 42 dengan kategori sangat baik. Penilaian pengguna pada aspek materi, pembelajaran, pemograman, dan tampilan masing masing mendapatkan skor 530, 517, 514, dan 519 dengan kategori sangat baik.

3. Media belajar EDUFAITH cukup efektif dan bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dengan perolehan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 62 dan perolehan nilai *post-test* sebesar 83,67. Selisih yang diperoleh sebesar 21,67 sehingga n-gain yang didapat sebesar 0,58 yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol dengan kategori sedang. Dalam penggunaan media belajar EDUFAITHH dalam proses pembelajaran dikatakan cukup efektif dengan perolehan nilai 57,85%.

B. SARAN

Dalam penelitian pengembangan ini saran pemanfaatan media belajar EDUFAITH pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media belajar EDUFAITH dalam proses pembelajaran untuk memfasilitasi kebutuhan belajar siswa serta dalam menjelaskan materi dijabarkan secara jelas dan rinci bagian-bagian yang ada pada laman media.
2. Bagi siswa, diharapkan untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran, baik menggunakan media belajar EDUFAITH ataupun media belajar yang dikembangkan lainnya.

3. Bagi peneliti yang akan datang, media belajar EDUFAITH dapat di kembangkan menjadi lebih kompleks lagi dengan bantuan ahli bidang teknologi dan pemograman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, Joko Tri Prasetya. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- Agama, Menti. Keputusan Menteri Agama (KMA), Pub. L. No. 211 (2011).
- Agatha Devian Primamukti, Muh Farozin. "Utilization of Interactive Multimedia to Improve Learning Interest and Learning Achievement of Child." *Jurnal Prima Edukasia* 6, no. 2 (2018).
- Akhmadan, Widyastuti. "Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis Dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash Dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Gantang* 2, no. 1 (2017): 27–40. <https://doi.org/10.31629/jg.v2i1.62>.
- Arindra Evandian Bhagaskara, Aulia Kaffah Firdaus & Mochammad Syaifuddin. "Penerapan Media Webquets Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Di MI Bilingual Roudlotul Janah Sidoarjo." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021): 104–19.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Edited by Asfah Rahman. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- . *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.
- . *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Berdiati., Asis Saefuddin dan Ika. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2014.
- Bermana Sakti Gumilar, Cecep, and Kiki Nia Sania Effendi. "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Web Google-Sites Materi Statistika Pada Pembelajaran Matematika SMA." *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 8, no. 1 (2022): 9–18. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v8i1.4445>.
- Cepi Riyana, Rudi Susilana. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Creswell, John W. *RESEARCH DESIGN Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed*. 3rd ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Dahlan, Zaini. *Qur'an Karim Dan Terjemahan Artinya*. Yogyakarta: UII-Press, 1999.
- Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Guru Dan Anak Didik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

- Dkk, Thiagarajan. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System, 1974.
- Falahudin. “Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran.” *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 4, no. 1 (2014): 104–17.
- Galih Widiyatmojo, Ali Muhtadi. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (2017).
- Ghufron, A. “Integrasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa.” *Cakrawala Pendidikan : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2010, 13–24.
- Hadi, Miarso Yusuf. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004.
- Hake, Richard R. *Analyzing Change/Gain Score*. Measurement and Reasearch Methodology, 1999.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- . *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001.
- Harsanto, Budi. “Panduan E-Learning Menggunakan Google Sites.” *Feb Unpad*, 2012, 3.
- Hasanah, Hasyim. “Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial).” *Jurnal At-Taqaddum* 8, no. 1 (2016): 26.
- Hermanto, Novita Indriani dan. “Pengembangan Media PPembelajaran Dengan Aplikasi Google Sites Berbasis Ensiklopedia Materi Teks Prosedur Kelas XI MA.” *UAD* 3, no. 1 (2021): 145–53.
- Ika Asti Astuti, Aris Harwanto, Tonny Hidayat. “Pengembangan Media Interaktif Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework.” *Eksplora Informatika* 8, no. 2 (2019).
- Ilyasin, Mukhamad. “Transformation of Learning Management: Integrative Study of Islamic Boarding School Curriculum.” *Dinamika Ilmu* 20, no. 1 (2020): 12–22.
- Indahri, Yulia. “Permasalahan Pembelajaran Jarak Jauh Di Era Pandemi.” *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI* 19 (2020): 13–18.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Irawan, Edi, Yaya Sukjaya Kusumah, and Veni Saputri. “Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran Di Era Society 5.0.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 12,

no. 1 (2023): 36. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6226>.

Irfandi. *Pengembangan Model Latihan Sepak Bola Dan Bola Voli: Studi Penelitian Pada Atlet Putra-Putri Di Banda Aceh*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.

Iswahyudi, Yunanto Happi Urbani. "Pembuatan Media Pembeajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Dagen 1 Jaten." In *Seminar Riset Unggulan Nasional Innfoematika Dan Komputer FTI UNSA 2013*. Surakarta: Indonesian Journal on Networking and Security, 2013.

Jaelani, Ahmad, Agus Salim Mansur, and Qiqi Yulianti Zaqiyah. "Technology Innovation of Islamic Religious Education Learning in the First Middle School (Smp)." *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)* 1, no. 2 (2020): 127–40. <https://doi.org/10.37567/ijgie.v1i2.113>.

Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.

Jubaidah, Siti, and muhammad rizki Zulkarnain. "Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII SMPN 1 Astambul." *LENTERA Jurnal Ilmiah Kependidikan* 15, no. 2 (2020): 68–73.

Kamil, Irfan. "Survei: Google Classroom Jadi Platform Belajar Paling Sering Digunakan Saat PJJ." *Kompas.Com*. 2020.

Khasanah, Robiul, and Siti Miftahul Muflihah. "Online Learning Management Using Google Sites on Relations and Functions in Pandemic Conditions." *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMaR)* 2, no. 1 (2021): 68–76. <https://doi.org/10.37303/jelmar.v2i1.49>.

Kognisi, Pengaruh Kebutuhan, Preferensi Risiko, D A N Jenis, Fanny Bidori, Lita Indahsari dan Ida Puspitowati, I Gede Bayu Wijaya, Umi Alifah, et al. "Pemanfaatan Multimedia Menggunakan Google Sites Bagi Guru-Guru SMP SMK Putra Satria Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh." *Industry and Higher Education* 3, no. 1 (2021): 1689–99. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspac.e.uc.ac.id/handle/123456789/1288>.

Kozma, Robert B. "Learning with Media." *Review of Educational Research* 61, no. 2 (1991): 179–211. <https://doi.org/10.3102/00346543061002179>.

Kurniadi, Wisnu, Program Studi Informatika, Universitas Cokroaminoto Palopo, Program Studi, Pendidikan Bahasa, Universitas Muhammadiyah Palopo, Program Studi Informatika, and Universitas Cokroaminoto Palopo. "Pemanfaatan Google Sites Untuk Proses Pembelajaran Daring Pada Matakuliah Essay Writing." *KONIK (Konversi Ilmu Komputer)*, 2021, 225–28.

Langgulong, Hasan. *Asas-Asas Pendidikan Islam*. Jakarta: Radar Jaya Offset, 1998.

Lilis Diah Kusumawati, Sugito, Ali Mustadi. "Kelayakan Multimedia

- Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 9, no. 1 (2021).
- Madhani, Luluk Makrifatul, Indah Nur Bella Sari, and M. Nurul Ikhsan Shaleh. “Dampak Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Islami Mahasiswa Di Yogyakarta.” *Jurnal Mahasiswa Studi Islam* Vol. 3, no. 1 (2021): 604–24. <https://journal.uui.ac.id/thullab/article/view/20315>.
- Maimunah, and Kemas Imron Rosadi. “Faktor Yang Mempengaruhi Sistem Manajemen Pendidikan Islam Dalam Kebijakan Politik Pendidikan Islam Di Indonesia.” *JIMT: Jurnal Ilmu Manajemen Terapan* 2, no. 1 (2021): 249–65.
- Majid, Abdul. *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Mardapi, Djamari. *Teknik Penyusunan Instrumen Test Dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia, 2008.
- Mardin, Herinda, and La Nane. “Pelatihan Pembuatan Dan Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kepada Guru Madrasah Aliyah Se-Kabupaten Boalemo.” *Abdimas Gorontalo (JAG)* 3, no. 2 (2020): 78–82. <https://doi.org/10.30869/jag.v3i2.652>.
- Marinda, Leny. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.” *An-Nisa’: Jurnal Kjian Perempuan & Keislaman* 13, no. 1 (2020).
- Miles, Michel Huberman. A & Matthew B. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia, 1998.
- Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.
- Mukti, Widya Mutiara, Yudhia Bella Puspita N, and Zanetti Dyah Anggraeni. “Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis.” *FKIP E-PROCEEDING* 5, no. 1 (2020): 51–59.
- Mulyasa, E. *Manajemen Berbasis Sekolah : Konsep Strategi Dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005.
- Muntholi’ah. *Konsep Diri Positif Penunjang Prestasi PAI*. Semarang: Mangkang Indah dan Yayasan Al-Qalam, 2002.
- Nandi Supriyanto, Muhammad Faisal, Bayu Purnama Aji, and Hadisa Putri. “The Use of Google Sites Media in Learning At Madrasah Ibtidaiyah Ma’Arif Labschool Sintang During the Covid-19 Pandemic.” *IJGIE (International Journal of Graduate of Islamic Education)* 2, no. 2 (2021): 93–105. <https://doi.org/10.37567/ijgie.v2i2.875>.
- Nara, Eveline Siregar dan Hartini. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

- Ningsih, Sunarmi, and Mohammad Imam Farisi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jambura Journal of Educational Management* 4, no. 1 (2023): 108–22. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>.
- Nizar, Al-Rasyidin dan Samsul. *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Ciputat Press, 2003.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Edited by Pipih Latifah. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nyoman, Abdurrahman & Jamper I. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 1 (2020).
- Priyanto, Dwi. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer." *Iqra* 14, no. 1 (2009): 1–13.
- Ramadannisa, Raffa Fitra, and Mellyana Mega Hartina. "The Design of Web-Based Learning Using Google Sites for Teaching Heat and Temperature Topic." *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 7, no. 2 (2021): 107–14. <https://doi.org/10.21009/1.07202>.
- Ramadhani, Rahmi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Rikani, Istiqomah, Irham Taufiq. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google Sites Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV)." *Pendidikan Matematika*, 2021, 54–61.
- Rivai, Nana Sudjana dan Ahmad. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset, 2010.
- Riyana, Rudi Susilana & Cepi. *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Rizqi, Muhammad Ainur, and Subanji Subanji. "Analisis Praktek Pembelajaran Daring Persamaan Garis Lurus Berbantuan Media Geogebra Melalui Google Sites." *AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 12, no. 1 (2021): 141–54. <https://doi.org/10.26877/aks.v12i1.7621>.
- Sadiman, A. S., Rahardjo. R., Haryono. A. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Sandy Yudha, Nurfaajriani, Ramblan Silaban. "Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa." *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa* 11, no. 1 (2020): 13–21.
- Sanjaya, P A. "Pembelajaran Kreatif Model Sinektik Menggunakan E-Portofolio Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Sejarah." *Jurnal Candra Sangkala* 3, no. 2 (2021): 33–40.

- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2008.
- Saputra, M. Eko Yolanda, and Hansi Effendi. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Untuk Kelas XI TITL Di SMK N 2 Payakumbuh." *Journal of Multidisciplinary Research and Development* 3, no. 4 (2021): 47–53. <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/410>.
- Sastrawan, Ramadhan Anggit. "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Google Sites Berbasis Ensiklopedia Materi Teks Eksplanasi Kelas VIII SMP" 3, no. 1 (2021): 137–44.
- Setiani, Catur Kurnia. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Kompetensi Dasar Membuat Keputusan Kelas X Smk Widya Praja Ungaran." *Economic Education Analysis Journal* 2, no. 1 (2014): 17–23.
- Sherly Kalatting, Vina Serevina, I Made Astra. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Pendekatan Guided Discovery Learning." *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika* 01, no. 1 (2015): 1–8. <https://doi.org/10.21009/1.01101>.
- Simamora, Roymond. *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC, 2015.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., dan Russell, James D. *Instructional Technology and Media For Learning : Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpihan, Depi Prihamdani, Euis Winarsih. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Vidio Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021).
- Stephen M. Alessi, Stanley R. Trollip. *Multimedia For Learning Methods and Development*. 3rd ed. Boston: Ally & Bacon, 2001.
- Stephen M. Alessi, Stanley R. Trollip. *Multimedia For Learning : Methode and Development*. Boston: Allyn and Bacon, 2001.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002.
- Sugianti, Yudi Hari Rayanto dan. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori & Praktek*. Edited by Tristan Rokhmawan. 1st ed. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- . *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Edited by Sutopo.

- Bandung: Alfabeta, 2014.
- . *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Edited by Sutopo. Bandung: Alfabeta, 2014.
- . *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Suharsaputra, Uhar. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Tindakan*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2014.
- Sujana, I Wayan Cong. “Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019).
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani., 2012.
- Sumiharsono, R., & Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017.
- Supardi. *Sekolah Efektif: Konsep Dasar Dan Praktiknya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- . *Sekolah Efektif: Konsep Dasar Dan Praktiknya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Suparti, Lilis Suparti, Poni Poni Poni, and Pranichayudha Rohsulina Rohsulina. “Use Google Sites to Increase Interest Learning Geography High School in Sukoharjo.” *Journal of Geography Science and Education* 3, no. 2 (2021): 44. <https://doi.org/10.32585/jgse.v3i2.2063>.
- Suryatiningsih, Isniatun Muwaroh, Sisca Rahmadona. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Scientific Approach Terintegrasi Nilai Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Yogyakarta.” *Jurnal Kependidikan* 46, no. 1 (2016): 1–13.
- Susilana, R., & Riyana, C. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima., 2009.
- Susilo, Mohamad Joko. *Metodologi Penelitian Pendidikan Agama Islam (Kunci Keberhasilan Dan Strategi Menyusun Tugas Akhir)*. 1st ed. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2022.
- . *Metodologi Penelitian Pendidikan Agama Islam Kunci Keberhasilan Dan Strategi Menyusun Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2022.
- Thomas, Orbit, Simpun, and Yulinda. “The Effect of Using Google Sites as Learning Sources on Learning Outcomes of Students at SMK Negeri 4 Palangka Raya Academic Year 2021/2022.” *BirLE-Journal* 5 (2022): 91–102.

<https://doi.org/10.33258/birle.v5i1.4231>.

- Trikusyanti, Rita Nunung. "Self Efficacy towards Academic Procrastination in Physics Subjects Assisted by Google Sites for High School Students." *International Journal of Active Learning* 35, no. 1 (2022): 35–42.
- Tsania Nur Diyana, Edi Supriana, Sentot Kusairi. "Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes Untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning." *Jurnal Inoasi Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2019): 171–82.
- Warsita, Bambang. *Teknologi Pembelajaran Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Wiyani, Novan Ardy. *Pendidikan Karakter Berbasis Iman Dan Taqwa*. Yogyakarta: Teras, 2012.
- Yamin, Martinis. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2016.
- Yaumi, M., Damopolii, M., & S.Sirate, S. F. "Modul Teknologi Pendidikan: Integrasi Pembelajaran Blended Dalam Mata Kuliah Umum Dan Matematika." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2016): 1689–99.
- Zain, Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Zuhairini. *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam*. Malang: IAIN Sunan Ampel, 1983.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

Lampiran 1. a Lembar Observasi

Lembar Observasi

Petunjuk :

1. Cara pengisian lembar observasi proses pembelajaran ini adalah dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan.
2. Ketentuan skor 1 untuk “Ada” dan skor 0 untuk “Tidak”.
3. Hitunglah skor yang diperoleh dengan menjumlahkannya serta cari persentasenya.

Tahap	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ada	Tidak	
Awal	Do'a sebelum kegiatan pembelajaran			
	Guru melakukan apersepsi			
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			
	Intruksi penggunaan media belajar			
Inti	Siswa membaca materi pada media pembelajaran			
	Guru memberikan penjelasan terkait materi			
	Siswa menonton video pada media belajar dan diminta untuk menceritakan kembali			
	Siswa mengerjakan kuis pada media belajar			
	Membahas bersama kuis yang telah dikerjakan			
	Guru membimbing jalannya proses pembelajaran			
Penutup	Sesi tanya jawab			
	Menyimpulkan hasil pembelajaran			
	Do'a setelah kegiatan pembelajaran			
Jumlah skor				

Nilai Presentase = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{13} \times 100\% =$	
--	--

Catatan:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, ... Maret 2024
Observer

Luluk Makrifatul Madhani

Lampiran 1. b Pedoman Wawancara Guru

Pertanyaan Penelitian Guru

Variabel	Indikator	Pertanyaan
Implementasi	Pengalaman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan pengalaman Anda menggunakan media belajar EDUFAITH dalam prses pengajaran? 2. Apakah Anda mengalami kesulitan dalam penerapan media belajar EDUFAITH saat proses pembelajaran? Jelaskan! 3. Bagaimana respon siswa siswa terhadap penggunaan media belajar EDUFAITH dalam kelas?
Efektivitas	Quality (Kualitas)	<ol style="list-style-type: none"> 4. Apakah media yang digunakan memiliki kualitas yang memadai untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran? Jelaskan! 5. Apakah terdapat perbedaan dalam prestasi akademik siswa yang menggunakan media belajar EDUFAITH dibandingkan dengan yang tidak menggunakan? Jelaskan! 6. Menurut anda apa saja kelebihan dan kekurangan media belajar EDUFAITH saat digunakan? Jelaskan!
	Appropriateness (Kesesuaian)	<ol style="list-style-type: none"> 7. Apakah media EDUFAITH yang digunakan sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa? Jelaskan! 8. Apakah penggunaan media belajar EDUFAITH memperluas cakupan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran? Jelaskan!
	Incentive (Insentif)	<ol style="list-style-type: none"> 9. Apakah media belajar EDUFAITH membantu dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif? Jelaskan! 10. Sejauh mana Anda merasa bahwa penggunaan media belajar meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran?

	Time (Waktu)	11. Apakah penggunaan media belajar EDUFAITH membantu Anda menghemat waktu dalam persiapan pembelajaran dan penyampaian materi kepada siswa? Jelaskan!
--	--------------	--

Lampiran 1. c Pedoman Wawancara Siswa

Pertanyaan Penelitian Siswa

Variabel	Indikator	Pertanyaan
Implementasi	Pengalaman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan pengalaman Anda menggunakan media belajar EDUFAITH? 2. Apakah Anda mengalami kesulitan dalam menggunakan media belajar EDUFAITH saat proses pembelajaran? Jelaskan!
Efektivitas	Quality (Kualitas)	<ol style="list-style-type: none"> 3. Apakah media belajar EDUFAITH yang digunakan dalam proses pembelajaran membantu Anda memahami materi dengan baik? Kenapa dan jelaskan! 4. Apa saja kelebihan dan kekurangan dari media belajar EDUFAITH yang digunakan dalam proses pembelajaran ?
	Appropriateness (Kesesuaian)	<ol style="list-style-type: none"> 5. Apakah media belajar yang digunakan relevan dengan materi pelajaran yang diajarkan dan tingkat pemahaman Anda? 6. Apakah penggunaan media belajar EDUFAITH memperluas cakupan pemahaman Anda terhadap materi pelajaran? Jelaskan!
	Incentive (Insentif)	<ol style="list-style-type: none"> 7. Apakah penggunaan media belajar memberikan insentif atau motivasi bagi Anda untuk belajar? 8. Sejauh mana Anda merasa bahwa penggunaan media belajar meningkatkan minat dan motivasi Anda untuk terlibat dalam pembelajaran?
	Time (Waktu)	<ol style="list-style-type: none"> 9. Apakah Anda merasa bahwa penggunaan media belajar membantu Anda menghemat waktu dalam mempersiapkan atau memahami materi pembelajaran?

Lampiran 1. d Lembar Penilaian Praktisi Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN PRAKTISI PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran EDUFAITH yang dikembangkan pada mata pelajaran Tarikh di SMP.
2. Penilaian dari Anda akan sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon perkenankan untuk memberikan tanda ceklis “V” pada kolom angka 1, 2, 3, dan 4 untuk item setiap pertanyaan.
3. Kategori skor penilaian sebagai berikut 4 sangat baik; 3 baik; 2 tidak baik; dan 1 sangat tidak baik.
4. Aspek yang dinilai tecantum dalam kolom berikut, mohon isi pernyataan berikut secara jujur dan apa adanya.

Aspek Materi

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi				
2.	Kesesuaian materi dengan rencana pembelajaran				
3.	Kejelasan isi materi				
4.	Struktur organisasi/urutan isi materi				
5.	Aktualisasi isi materi				
6.	Kejelasan contoh yang di sertakan				
7.	Kecukupan contoh yang disertakan				
8.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar				
9.	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi				
10.	Kesesuaian latihan/ tes dengan kompetensi				
11.	Keseimbangan proporsi latihan dengan materi				
12.	Runtutan soal yang disajikan				

Pedoman Penilaian

No	Rumus Rentang Skor Skala Empat	Kategori	Nilai	Hasil Konversi Skala Empat
1.	$X \geq \bar{x} + 1.SBx$	Sangat Baik	A	$X \geq 36$
2.	$\bar{x} + 1.SBx > X \geq \bar{x}$	Baik	B	$36 > X \geq 30$
3.	$\bar{x} > X \geq \bar{x} - 1.SBx$	Tidak Baik	C	$30 > X \geq 24$
4.	$X < \bar{x} - 1.SBx$	Sangat Tidak Baik	D	$X < 24$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata skor seluruh responden = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi+skor terendah)

SBx = Simpangan baku skor seluruh responden = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi - skor terendah)

X = Skor rata-rata yang diperoleh

Catatan untuk perbaikan:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan:

- a. Materi yang ada pada media EDUFAITH layak untuk diproduksi tanpa revisi
- b. Materi yang ada pada media EDUFAITH layak untuk diproduksi dengan revisi
- c. Materi yang ada pada media EDUFAITH tidak layak untuk diproduksi

(lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar				
2.	Kesesuaian materi program dengan kompetensi dasar				
3.	Kesuaian materi program dengan standar kompetensi				
4.	Kejelasan sasaran pengguna				
5.	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan)				
6.	Ketetapan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)				
7.	Variasi peyampaian jenis informasi/data				
8.	Kemenaarikan materi dalam memotivasi siswa				
9.	Kejelasan petunjuk pegerjaan soal latihan/tes				
10.	Kejelasan rumusan soal/tes				
11.	Tingkat kesulitas soal/tes				
12.	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban siswa				

Pedoman Penilaian

No	Rumus Rentang Skor Skala Empat	Kategori	Nilai	Hasil Konversi Skala Empat
1.	$X \geq \bar{x} + 1.SBx$	Sangat Baik	A	$X \geq 36$
2.	$\bar{x} + 1.SBx > X \geq \bar{x}$	Baik	B	$36 > X \geq 30$
3.	$\bar{x} > X \geq \bar{x} - 1.SBx$	Tidak Baik	C	$30 > X \geq 24$
4.	$X < \bar{x} - 1.SBx$	Sangat Tidak Baik	D	$X < 24$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata skor seluruh responden = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi+skor terendah)

SBx = Simpangan baku skor seluruh responden = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi - skor terendah)

X = Skor rata-rata yang diperoleh

Catatan untuk perbaikan:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan:

- a. Komponen pembelajaran pada media EDUFAITH sudah layak di produksi tanpa revisi
- b. Komponen pembelajaran pada media EDUFAITH sudah layak di produksi dengan revisi
- c. Komponen pembelajaran pada media EDUFAITH tidak layak di produksi

(Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Yogyakarta, 10 Februari 2024
Validator Praktisi Pembelajaran

Afan Iriawan, S.Pd.

Lampiran 1. e Lembar Penilaian Ahli Bahasa

LEMBAR PENILAIAN AHLI BAHASA

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran EDUFAITH yang dikembangkan pada mata pelajaran Tarikh di SMP.
2. Penilaian dari Anda akan sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon perkenankan untuk memberikan tanda ceklis “V” pada kolom angka 1, 2, 3, dan 4 untuk item setiap pertanyaan.
3. Kategori skor penilaian sebagai berikut 4 sangat baik; 3 baik; 2 tidak baik; dan 1 sangat tidak baik.
4. Aspek bahasa yang dinilai tercantum dalam kolom berikut, mohon isi pernyataan berikut secara jujur dan apa adanya.

Aspek Bahasa

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami				
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif				
3.	Kejelasan bahasa yang digunakan				
4.	Ketepatan pemikihan bahasa dalam menguraikan materi				
5.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna				
6.	Keefektifan kalimat				
7.	Ketepatan penggunaan struktur kalimat				
8.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran materi				
9.	Kebaikan istilah yang digunakan				
10.	Konsisten penggunaan istilah				
11.	Keterbacaan pesan materi				
12.	Bahasa yang digunakan tidak ambigu (bermakna ganda)				

Pedoman Penilaian

No	Rumus Rentang Skor Skala Empat	Kategori	Nilai	Hasil Konversi Skala Empat
1.	$X \geq \bar{x} + 1.SBx$	Sangat Baik	A	$X \geq 36$
2.	$\bar{x} + 1.SBx > X \geq \bar{x}$	Baik	B	$36 > X \geq 30$

Lampiran 1. f Lembar Penilaian Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran EDUFAITH yang dikembangkan pada mata pelajaran Tarikh di SMP.
2. Penilaian dari Anda akan sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon perkenankan untuk memberikan tanda ceklis “V” pada kolom angka 1, 2, 3, dan 4 untuk item setiap pertanyaan.
3. Kategori skor penilaian sebagai berikut 4 sangat baik; 3 baik; 2 tidak baik; dan 1 sangat tidak baik.
4. Aspek media yang dinilai tercantum dalam kolom berikut, mohon isi pernyataan berikut secara jujur dan apa adanya.

Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kemudahan pemakaian program				
2.	Kemudahan memilih menu program				
3.	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari				
4.	Kemudahan berinteraksi dengan program				
5.	Kemudahan memahami struktur navigasi				
6.	Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)				
7.	Ketepatan reaksi button (tombol navigasi)				
8.	Kemudahan pengaturan pencarian halaman				
9.	Kemudahan pengaturan menjalankan animasi				
10.	Kompatibilitas sistem operasi				
11.	Kecepatan akses sistem operasi				
12.	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi				

Aspek Tampilan

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Proposional layout (tata letak teks dan gambar)				
2.	Kesesuaian memilih background				
3.	Kesesuaian proporsi warna				
4.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf				
5.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf				
6.	Kejelasan musik atau suara				

Lampiran 1. g Lembar Penilaian Pengguna

LEMBAR PENILAIAN SISWA

Petunjuk:

5. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran EDUFAITH yang dikembangkan pada mata pelajaran Tarikh di SMP.
6. Penilaian dari Anda akan sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon perkenankan untuk memberikan tanda sialng (X) pada huruf a, b,c atau d berdasarkan skala penilaian.
7. Kategori skor penilaian sebagai berikut 4 sangat baik; 3 baik; 2 tidak baik; dan 1 sangat tidak baik.
8. Mohon untuk memberikan penilaian secara jujur dan apa adanya.

Pertanyaan

1. Apakah judul pada media belajar mudah dimengerti?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
2. Apakah penggunaan media belajar tersebut mudah digunakan dalam pembelajaran?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
3. Apakah menu yang ada pada media mudah dipahami?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
4. Apakah tombol yang digunakan dalam media mudah dipahami?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
5. Bagaimana kemudahan dalam mencari halaman materi yang diinginkan?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
6. Bagaimana kecepatan fungsi tombol dalam media?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
7. Apakah teks atau tulisan pada media mudah dibaca?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
8. Bagaimana proporsi warna yang digunakan dalam media tersebut?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik

9. Apakah tampilan warna dalam media menarik perhatian?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
10. Apakah video yang ada pada media terlihat jelas?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
11. Apakah suara pada video yang ada terdengar dengan jelas?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
12. Apakah video yang ada pada media mudah untuk dipahami?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
13. Apakah ilustrasi gambar yang ada menarik perhatianmu?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
14. Apakah materi yang ada dalam media mudah untuk dipahami?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
15. Apakah bahasa yang digunakan pada media tersebut mudah untuk dimengerti?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
16. Bagaimana kejelasan petunjuk dalam mengerjakan kuis?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
17. Apakah kuis dalam media mudah dipahami?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
18. Apakah kuis yang ada pada media membantu memahami materi yang ada?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
19. Apakah materi dalam media dapat diulang setiap saat sehingga membantu daya ingatmu?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik
20. Apakah media belajar ini dapat digunakan untuk belajar sendiri?
 - a. sangat baik
 - b. baik
 - c. tidak baik
 - d. sangat tidak baik

Catatan untuk perbaikan:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan:

- d. Materi yang ada pada media EDUFAITH layak untuk diproduksi tanpa revisi
 - e. Materi yang ada pada media EDUFAITH layak untuk diproduksi dengan revisi
 - f. Materi yang ada pada media EDUFAITH tidak layak untuk diproduksi
- (lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Yogyakarta, 25 Maret 2024
Validator Pengguna

.....

Lampiran 1. h Lembar *Pre-Test* dan *Post-Test*

**SOAL ULANGAN MATA PELAJARAN TARIKH KISAH TELADAN
UMAR BIN KHATTAB**

Nama :

No Absen :

Kelas :

Pilahlah jawaban di bawah ini yang dianggap benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A,B,C atau D!

1. Umar bin Khattab mendapat julukan Al faruq artinya...
 - A. Orang yang selalu membela kebenaran
 - B. Orang yang memisahkan antara yang hak dan batil
 - C. Orang yang perama masuk Islam
 - D. Singa padang pasir
2. Umar bin Khattab berasal dari suku...
 - A. Aus
 - B. Adi
 - C. Jurhum
 - D. Khazrat
3. Pada masa pemiihan Umar bin Khattab berhasil menyatukan antara...
 - A. Kaum muhajirin dan orang kafir
 - B. Kaum muhajirin dan anshor
 - C. Kaum muslimin dan murtad
 - D. Orang-orang muhajirin an orang-orang anshor
4. Umar bin Khattab mengadakan perluasan Islam secara besar-besaran dan dikenal sebagai...
 - A. Fathu Makkah
 - B. Futuhat al Islamiyah
 - C. Futuhat al Kubra
 - D. Fathulbilad
5. Perluasan wilayah Islam pada masa Umar bin Khattab mencapai negara, kecuali...
 - A. Suriah
 - B. Persia
 - C. Mesir
 - D. Bizantium
6. Kemenangnan terbesar di antara seluruh kemenanagan disebut...
 - A. Fathu Makkah
 - B. Futuhat al Islamiyah
 - C. Fathul Futuh
 - D. Fathulbilad

7. Dalam penaklukan Damaskus dikepung dari segala penjuru yang masing-masing dipimpin oleh panglima, adapun Amru bin Ash melakukan pengawasan di pintu...
 - A. Bab Al-Jabiah
 - B. Bab Tuma
 - C. Bab Al-Faradis
 - D. Bab Ash-Shagir
8. Setelah Mesir ditaklukkan yang menjadi gubernur di Mesir adalah...
 - A. Sa'ad bin Abu Waqas
 - B. Ali bin Abu Thalib
 - C. Amr bin Ash
 - D. Muawiyah bin Abu Sufyan
9. Pertempuran yang terjadi di antara Romawi dengan pasukan Islam dikenal dengan...
 - A. Siffin
 - B. Jamal
 - C. Yarmuk
 - D. Khandaq
10. Tentara Romawi mengalami kekalahan, dalam situasi tersebut Muqauqis membuat perdamaian dengan pimpinan tentara Islam dengan menerima syarat-syarat berikut, kecuali...
 - A. Membayar jizyah
 - B. Kebebasan melaksanakan ibadah/agama
 - C. Masuk Islam dan mereka mendapatkan hak dan kewajiban seperti hak dan kewajiban kaum Muslim.
 - D. Tentara Romawi harus meninggalkan Mesir, kecuali beberapa orang yang menjadi sandera agar bangsa Romawi tidak menyerang Mesir di masa yang akan datang.
11. Dalam pemerintahannya Umar bin Khattab membagi 3 lembaga yakni legislatif, yudikatif dan eksekutif, adapun lembaga yang menyelesaikan menyelesaikan masalah hukum yang berkaitan dengan sengketa harta dan perdata adalah...
 - A. Legislatif
 - B. Yudikatif
 - C. Eksekutif
 - D. Majelis Syura
12. Sedangkan lembaga sebagai tempat konsultasi dan untuk memecahkan masalah-masalah penting yang dihadapi umat adalah...
 - A. Legislatif
 - B. Qadha
 - C. Yudikatif
 - D. Eksekutif

13. Khalifah Umar bin Khattab memberikan santunan kepada rakyatnya melalui...
 - A. Baitul mal
 - B. Baitulaman
 - C. Baitultamwil
 - D. Baitulizzah
14. Disebut kalender hijriyah karena diawali dari peristiwa...
 - A. Kelahiran Nabi SAW
 - B. Hijrah Nabi SAW
 - C. Isra' Mi'raj Nabi
 - D. Perang Badar
15. Sebelum kalender hijriyah ditetapkan oleh Umar bin Khattab kalender yang dipakai adalah kalender...
 - A. Bulan
 - B. Hisab
 - C. Masehi
 - D. Rukyat
16. Siapa adik Umar bin Khattab yang masuk Islam...
 - A. Zainab
 - B. Khafsah
 - C. Fatimah
 - D. Kibtiyah
17. Khalifah Umar bin Khattab meninggal dunia karena ditikam oleh...
 - A. Abu Jahal
 - B. Abu Lahab
 - C. Abu Lu'lu'ah
 - D. Abu Dujanah
18. Masa kepemimpinan Umar bin Khattab menjadi khalifah selama...
 - A. 9 tahun
 - B. 10 tahun
 - C. 7 tahun
 - D. 8 tahun
19. Sikap yang ditunjukkan Umar bin Khattab jika berhadapan dengan kafir Quraisy adalah...
 - A. Lemah lembut dan penyabar
 - B. Tegas dan berani
 - C. Penyantun dan sabar
 - D. Teknokrat dan pemurah
20. Umar bin Khattab mempunyai karakter kepemimpinan yang...
 - A. Otoriter
 - B. Adil dan tegas
 - C. Teknokrat
 - D. Anarkis

Lampiran 2. Hasil Penelitian

Lampiran 2. a Hasil Review Comment

Review Comment

Setelah menyusun instrumen penelitian, peneliti melakukan pengujian validitas dengan ahli instrumen agar instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid serta dapat digunakan dengan tepat sesuai dengan kaidah penelitian. Pengujian validitas dilakukan dengan pengujian validitas konstruk (construct validity). Pengujian validitas konstruk yaitu dengan mempertanyakan apakah butir-butir pertanyaan dalam instrumen itu telah sesuai dengan konsep keilmuan yang bersangkutan. Oleh karena itu instrumen yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan keilmuan pada bidangnya. Untuk validitas instrumen yang digunakan yakni dengan ditelaah oleh orang yang ahli dalam bidang yang terkait (expert judgement). Adapun pada penelitian ini tingkat validitas instrumen diukur berdasarkan telaah dan penilaian yang dilakukan oleh pakar atau ahli instrumen Bapak Dr. Muhammad Joko Susilo, M.Pd. yang merupakan dosen Pascasarjana di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta. Hasil dari validasi yang dilakukan menunjukkan bahwa instrumen dalam penelitian ini layak untuk digunakan setelah dilakukan perbaikan. Adapun perbaikan pada instrumen ahli di antaranya adalah

1. Judul lembar validasi ahli di ganti dengan lembar penilaian ahli.
2. Menghapus identitas validator setelah judul.
3. Pada bagian petunjuk kata validasi diganti dengan penilaian.
4. Tujuan untuk mengetahui penilaian diganti untuk mengetahui kualitas.
5. Kemudian ditambah kata yang dikembangkan setelah kata EDUFAITH.
6. Selain itu juga pembenaran kata-kata yang masih salah atau *typo* seperti pembelajaran menjadi belajar.
7. Kemudian kalimat keterangan skala penilaian diganti menjadi kategori skor penilaian.
8. Serta skor *perpoint* diubah menjadi kalimat dengan ditambah tanda pemisah titik koma (;).
9. Pada bagian petunjuk ditambah instruksi untuk menilai dengan apa adanya dan jujur.

10. Pada kolom penilaian kata skala penilaian diganti dengan kata skor penilaian.
11. Perbaikan selanjutnya adalah mengganti kata rekomendasi untuk perbaikan menjadi catatan untuk perbaikan.
12. Kemudian pedoman penilaian diganti menjadi rubrik penilaian dan posisinya dipindah di atas catatan untuk perbaikan.
13. Selain itu juga ditambah kesimpulan.
14. Pada bagian tanda tangan ditambah jenis ahli setelah kata validator
15. Dan yang terakhir adalah penambahan tempat dan tanggal penilaian di atas tanda tangan validator ahli.

Perbaikan tersebut untuk instrumen penilaian ahli ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Perbaikan yang telah dilakukan berdasarkan dari arahan validator ahli instrumen penelitian, yang kemudian akan dilanjutkan dengan penilaian para ahli yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran.

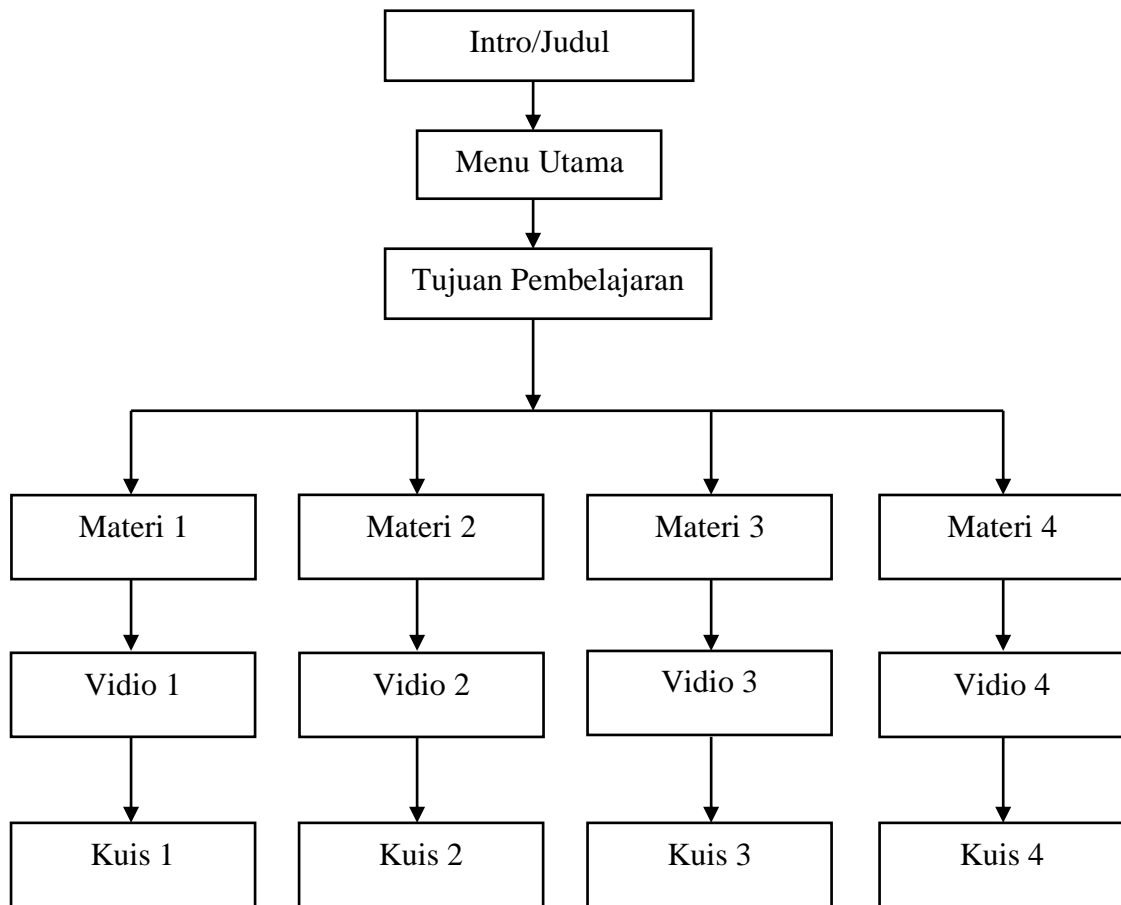
Yogyakarta, 12 Februari 2024
Validator Ahli Instrumen

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dr. M. J. Susilo', with a large, stylized flourish above the name.

Dr. Muhammad Joko Susilo, M.Pd.

Lampiran 2. b Hasil Flowchart

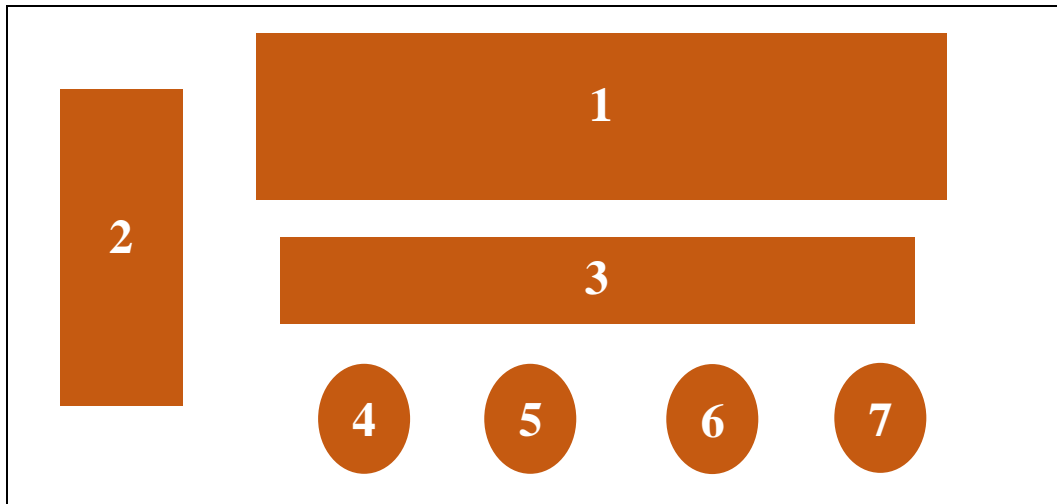
Flowchart Pengembangan Media Belajar EDUFAITH



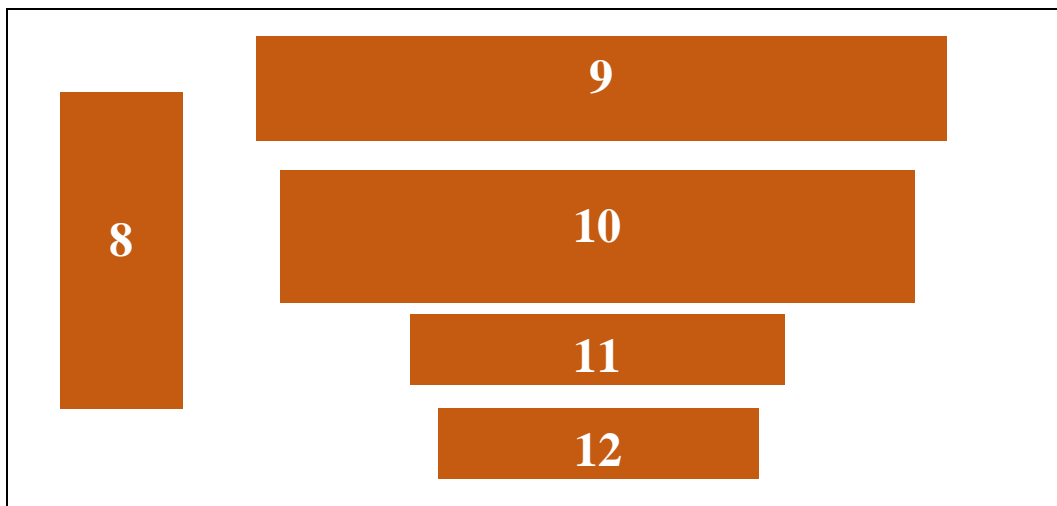
Lampiran 2. c Hasil *Storyboard*

Storyboard Pengembangan Media Belajar EDUFAITH

Halaman Depan



Halaman Materi 1-4



Keterangan:

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| 1. Judul dan ilustrasi gambar | 7. Tombol materi 4 |
| 2. Tombol menu utama | 8. Tombol menu utama |
| 3. Tujuan pembelajaran | 9. Judul dan ilustrasi gambar |
| 4. Tombol materi 1 | 10. Materi |
| 5. Tombol materi 2 | 11. Vidio |
| 6. Tombol materi 3 | 12. Kuis |

Lampiran 2. d Hasil Observasi

Lembar Observasi

Petunjuk :

1. Cara pengisian lembar observasi proses pembelajaran ini adalah dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pengamatan.
2. Ketentuan skor 1 untuk “Ada” dan skor 0 untuk “Tidak”.
3. Hitunglah skor yang diperoleh dengan menjumlahkannya serta cari persentasenya.

Tahap	Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan		Keterangan
		Ada	Tidak	
Awal	Do'a sebelum kegiatan pembelajaran	√		
	Guru melakukan apersepsi	√		
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√		
	Intruksi penggunaan media belajar	√		
Inti	Siswa membaca materi pada media pembelajaran	√		
	Guru memberikan penjelasan terkait materi	√		
	Siswa menonton video pada media belajar dan diminta untuk menceritakan kembali	√		Hanya beberapa siswa saja karena waktu pembelajaran terbatas
	Siswa mengerjakan kuis pada media belajar	√		
	Membahas bersama kuis yang telah dikerjakan		√	Tidak cukup waktu untuk membahas secara bersama-sama
	Guru membimbing jalannya proses pembelajaran	√		
Penutup	Sesi tanya jawab	√		
	Menyimpulkan hasil pembelajaran	√		
	Do'a setelah kegiatan pembelajaran	√		
Jumlah skor		12	1	

Nilai Presentase = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{13} \times 100\% =$ 92,3%	Sangat baik
---	-------------

Catatan:

Terlihat siswa antusias dalam proses pembelajaran menggunakan media belajar EDUFAITH, akan tetapi terdapat siswa yang lupa membawa hp ke sekolah sehingga terdapat siswa yang bersama menggunakan satu hp untuk dua siswa. Perlu untuk mengingatkan siswa di malam hari uuntuk membawa hp. Waktu belajar terbatas, sehingga tidak cukup untuk membahas kuis secara bersama-sama dan kuis dilanjutkan pada pertemuan yang akan datang untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya.

Yogyakarta, 20 Maret 2024

Observer



Luluk Makrifatul Madhani

Lampiran 2. e Hasil Wawancara Guru

Hasil Wawancara Guru

Narasumber : Afan Iriawan, S.Pd.

Sekolah : SMP Muhammadiyah 2 Kalasan Yogyakarta

Jelaskan pengalaman Anda menggunakan media belajar EDUFAITH dalam prses pengajaran?	Dengan menggunakan media EDUFAITH, membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran.
Apakah Anda mengalami kesulitan dalam penerapan media belajar EDUFAITH saat proses pembelajaran? Jelaskan!	Tidak semua siswa mamakai hp (sehingga, saat proses pembelajaran. menggunakan media ini, ada beberapa yang I hp untuk 2 atau lebih.
Apakah ada siswa yang tidak punya hp?	Semua siswa punya hp, tetapi terkadang ada yang lupa membawa hp saja
Bagaimana respon siswa siswa terhadap penggunaan media belajar EDUFAITH dalam kelas?	Respon siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran karena menggunakan hp sebagai medianya.
Apakah media yang digunakan memiliki kualitas yang memadai untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran? Jelaskan!	EDUFAITH memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran karena kesesuaian deugan KD dan materinya runtut serta terdapat latihan soal.
Apakah terdapat perbedaan dalam prestasi akademik siswa yang menggunakan media belajar EDUFAITH dibandingkan dengan yang tidak menggunakan? Jelaskan!	Ada, karena kelas yang menggunakan media ini lebih semangat belajar dan motivasi belajarnya meningkat.
Menurut anda apa saja kelebihan media belajar EDUFAITH saat digunakan?	Membuat siswa lebih tertarik belajar, meningkatkan motivasi belajar, dan mudah penggunaan untuk siswa.
Menurut anda apa saja kekurangan media belajar EDUFAITH saat digunakan?	Kekurangan lebih kepada alat yang digunakan, yakni beberapa siswa tidak membawa hp.
Apakah media EDUFAITH yang digunakan sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa?	Sesuai, apalagi sekarang kurikulum merdeka yang mengutamakan kebebasan belajar, dalam arti siswa untuk belajar bisa menggunakan hpnya.
Apakah penggunaan media belajar EDUFAITH memperluas cakupan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran? Jelaskan!	Iya dapat memperluas cakupan belajar, karena ada beberapa gambar, sehingga menimbulkan pertanyaan kreatif dari siswa.

Apakah media belajar EDUFAITH membantu dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif? Jelaskan!	Sangat membantu, dengan EDUFAITH ini siswa lebih tertarik belajar
Sejauh mana Anda merasa bahwa penggunaan media belajar meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran?	Dengan melihat perbedaan kelas yang menggunakan media ini dan yang tidak memakai. Terdapat perbedaan yakni lebih antusias yang menggunakan media.
Apakah penggunaan media belajar EDUFAITH membantu Anda menghemat waktu dalam persiapan pembelajaran dan penyampaian materi kepada siswa?	Sangat membantu, karena cakupan materi terhimpun dalam satu <i>link</i> yang ada.

Lampiran 2. f Hasil Wawancara Siswa

Hasil Wawancara Siswa

Narasumber : Luqman Savero Nurcahya

Kelas : 7C

Sekolah : SMP Muhammadiyah 2 Kalasan Yogyakarta

Jelaskan pengalaman Anda menggunakan media belajar EDUFAITH?	Lebih mudah untuk mempelajari
Apakah Anda mengalami kesulitan dalam menggunakan media belajar EDUFAITH saat proses pembelajaran? Jelaskan!	Kurangnya akses internet yang stabil
Apakah media belajar EDUFAITH yang digunakan dalam proses pembelajaran membantu Anda memahami materi dengan baik? Kenapa dan jelaskan!	Ya, karena sangat membantu saya memahami materi dengan baik
Apa saja kelebihan dari media belajar EDUFAITH yang digunakan dalam proses pembelajaran ?	Kelebihannya lebih interaktif, visual, dan mudah di akses
Apa saja kekurangan dari media belajar EDUFAITH yang digunakan dalam proses pembelajaran ?	Kekurangannya membutuhkan akses internet, dan kurangnya aktivitas langsung
Apakah media belajar yang digunakan relevan dengan materi pelajaran yang diajarkan dan tingkat pemahaman Anda?	Ya, relevan dengan kebutuhan belajar saya
Apakah penggunaan media belajar EDUFAITH memperluas cakupan pemahaman Anda terhadap materi pelajaran? Jelaskan!	Ya penggunaan media Belajar EDUFAITH memperluas cakupan pemahaman saya
Apakah penggunaan media belajar memberikan insentif atau motivasi bagi Anda untuk belajar?	Ya. Penggunaan media belajar memberikan insentif atau motivasi bagi saya untuk belajar
Sejauh mana Anda merasa bahwa penggunaan media belajar meningkatkan minat dan motivasi Anda untuk terlibat dalam pembelajaran?	Sangat, penggunaan media belajar meningkatkan minat dan motivasi saya
Apakah Anda merasa bahwa penggunaan media belajar membantu Anda menghemat waktu dalam mempersiapkan atau memahami materi pembelajaran?	Ya, penggunaan media belajar membantu saya menghemat waktu, karena materinya ada disitu semua.

Lampiran 2. g Hasil Penilaian Praktisi Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN PRAKTIKI PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran BUD'ATI yang dikembangkan pada mata pelajaran Tarikh di SMP
2. Penilaian dari Anda akan sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon berkenan untuk memberikan tanda ceklis "✓" pada kolom angka 1, 2, 3, dan 4 untuk item setiap pernyataan.
3. Kategori skor penilaian sebagai berikut: 4 sangat baik; 3 baik; 2 tidak baik; dan 1 sangat tidak baik.
4. Aspek yang dinilai tercantum dalam kolom berikut, mohon isi pernyataan berikut secara jujur dan apa adanya.

Aspek Materi

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi				✓
2.	Kesesuaian materi dengan rencana pembelajaran			✓	
3.	Kejelasan isi materi			✓	
4.	Struktur organisasi/urutan isi materi				✓
5.	Aktualisasi isi materi			✓	
6.	Kejelasan contoh yang disertakan				✓
7.	Kecukupan contoh yang disertakan				✓
8.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar			✓	
9.	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi			✓	
10.	Kesesuaian latihan tes dengan kompetensi			✓	
11.	Keseimbangan proporsi latihan dengan materi				✓
12.	Runtutan soal yang disajikan			✓	

Rubrik Penilaian

No	Rumus Rentang Skor Skala Empat	Kategori	Nilai	Hasil Konversi Skala Empat
1.	$X \geq \bar{x} + 1,5SBx$	Sangat Baik	A	$X \geq 36$
2.	$\bar{x} + 1,5SBx > X \geq \bar{x}$	Baik	B	$36 > X \geq 30$
3.	$\bar{x} > X \geq \bar{x} - 1,5SBx$	Tidak Baik	C	$30 > X \geq 24$
4.	$X < \bar{x} - 1,5SBx$	Sangat Tidak Baik	D	$X < 24$

Keterangan:

\bar{x} Rata-rata skor seluruh responden = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

SBx = Simpangan baku skor seluruh responden = $\frac{1}{n}$ (skor tertinggi - skor terendah)

X Skor rata-rata yang diperoleh

Catatan untuk perbaikan:

Media EDUFALIH secara umum telah bagus untuk pembelajaran bagi siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Kesimpulan:

- a) Materi yang ada pada media EDUFALIH layak untuk diproduksi tanpa revisi
- b. Materi yang ada pada media EDUFALIH layak untuk diproduksi dengan revisi
- c Materi yang ada pada media EDUFALIH tidak layak untuk diproduksi

(lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar			✓	
2.	Kesesuaian materi program dengan kompetensi dasar			✓	
3.	Kesesuaian materi program dengan standar kompetensi			✓	
4.	Kejelasan sasaran pengguna				✓
5.	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan)			✓	
6.	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)			✓	
7.	Variasi penyampaian jenis informasi/data				✓
8.	Kemudahan materi (dalam memodifikasi siswa)				✓
9.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes			✓	
10.	Kejelasan rumusan soal/tes			✓	
11.	Tingkat kesulitan soal/tes			✓	
12.	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban siswa				✓

Pedoman Penilaian

No	Rumus Rentang Skor Skala Empat	Kategori	Nilai	Hasil Konversi Skala Empat
1.	$X > \bar{x} + 1.5SBx$	Sangat Baik	A	$X \geq 36$
2.	$\bar{x} + 1.5SBx > X \geq \bar{x}$	Baik	B	$36 > X \geq 30$
3.	$\bar{x} > X > \bar{x} - 1.5SBx$	Tidak Baik	C	$30 > X \geq 24$
4.	$X < \bar{x} - 1.5SBx$	Sangat Tidak Baik	D	$X < 24$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata skor seluruh responden = $\frac{1}{n}$ (skor tertinggi - skor terendah)

SBx = Simpangan baku skor seluruh responden = $\frac{1}{n}$ (skor tertinggi - skor terendah)

X = Skor rata-rata yang diperoleh

Lampiran 2. h Hasil Penilaian Ahli Bahasa

LEMBAR PENILAIAN AHLI BAHASA

Petunjuk:

5. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran EDUFAITH yang dikembangkan pada mata pelajaran Tarikh di SMP.
6. Penilaian dari Anda akan sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon perkenankan untuk memberikan tanda ceklis “V” pada kolom angka 1, 2, 3, dan 4 untuk item setiap pertanyaan.
7. Kategori skor penilaian sebagai berikut 4 sangat baik; 3 baik; 2 tidak baik; dan 1 sangat tidak baik.
8. Aspek materi yang dinilai tecantum dalam kolom berikut, mohon isi pernyataan berikut secara jujur dan apa adanya.

Aspek Bahasa

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami				V
2.	Menggunakan bahasa yang komunikatif				V
3.	Kejelasan bahasa yang digunakan				V
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				V
5.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna				V
6.	Keefektifan kalimat				V
7.	Ketepatan penggunaan struktur kalimat				V
8.	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran materi				V
9.	Kebaikan istilah yang digunakan				V
10.	Konsisten penggunaan istilah			V	
11.	Keterbacaan pesan materi				V
12.	Bahasa yang digunakan tidak ambigu (bermakna ganda)				V

Pedoman Penilaian

No	Rumus Rentang Skor Skala Empat	Kategori	Nilai	Hasil Konversi Skala Empat
1.	$X \geq \bar{x} + 1.SBx$	Sangat Baik	A	$X \geq 36$
2.	$\bar{x} + 1.SBx > X \geq \bar{x}$	Baik	B	$36 > X \geq 30$

3.	$\bar{x} > X \geq \bar{x} - 1.SBx$	Tidak Baik	C	$30 > X \geq 24$
4.	$X < \bar{x} - 1.SBx$	Sangat Tidak Baik	D	$X < 24$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata skor seluruh responden = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi+skor terendah)

SBx = Simpangan baku skor seluruh responden = $\frac{1}{6}$ (skor tertinggi - skor terendah)

X = Skor rata-rata yang diperoleh

Catatan untuk perbaikan:

Umar Bin Khattab. Setiap kata **bin** harus huruf kecil.

Seragamkan semua nama menjadi **Umar bin Khattab** (Ada beberapa yang **Umar** saja)

Tentukan mau pakai **DIA** atau **BELIAU**. Kalau pilih **BELIAU**, maka jangan hanya di awal, tetapi juga di akhir. Misalnya:

“Ayah **beliau** bernama Khattab bin Nufail Al-Shimh Al-Quraisyi dan ibu **beliau** Hantamah binti Hasyim.”

Umar lahir dari keluarga bangsawan. Lengkapi nama menjadi Umar bin Khattab dan harus diakhiri **titik**, bukan **koma**.

Transliterasi yang benar adalah **Al-Qur’an**, bukan al-Qur’an.

KeIslamannya. Yang benar: keislamannya (Huruf kecil semua)

Orang ke 52... ke 40. Yang benar: ke-52 dan ke-40 (Kata **ke** harus diikuti tanda -).

Jangan ada huruf besar di tengah kalimat atau setelah koma (kecuali nama tertentu).

Periksa semua dan betulkan. Misalnya:

Setelah masuk Islam, **Sikap** keras
 Sebaliknya, **Sikap**
 Seperti **Dalam** sebuah
 dalam **Keadaan** fasik
 bahwa **Barangsiapa** mau menyembah
 ke belakang, **Maka**
 Allah akan memberi **Balasan**
 bertanya kepada para **Sahabatnya**

perjanjian Hudaibiyah. Yang benar: Perjanjian juga huruf besar di awal.

di shalatkan. Yang benar: **dishalatkan** (gandeng, karena kata kerja)

siapapun. Yang benar: **siapa pun** (pisah)
sedikitpun. Yang benar: **sedikit pun.**

muslim. Harus kapital: **Muslim.**

Amirullmukminin. Yang benar: **Amirul Mukminin.**

Kesimpulan:

- d. Bahasa yang digunakan pada media EDUFAITH layak untuk diproduksi tanpa revisi
 - e. **Bahasa yang digunakan pada media EDUFAITH layak untuk diproduksi dengan revisi**
 - f. Bahasa yang digunakan pada media EDUFAITH tidak layak untuk diproduksi
- (lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Yogyakarta, 11 Februari 2024
Validator Ahli Bahasa



M. Husnaini, S.Pd.I., M.Pd.I., Ph.D.

Lampiran 2. i Hasil Penilaian Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Petunjuk:

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran EDJIF ATTH yang dikembangkan pada mata pelajaran T. a. i. k. h. di SMP.
2. Penilai dari Anda akan sangat membantu untuk perbaikan media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut mohon perkembangan untuk memberikan tanda ceklis "✓" pada kolom angka 1, 2, 3, dan 4 untuk item setiap pertanyaan.
3. Kategori skor penilaian sebagai berikut: 4 sangat baik; 3 baik; 2 tidak baik; dan 1 sangat tidak baik.
4. Aspek media yang dinilai tercantum dalam kolom berikut. Mohon isi pernyataan berikut secara jujur dan apa adanya.

Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kemudahan pemakaian program			✓	
2.	Kemudahan memilih menu program				✓
3.	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari				✓
4.	Kemudahan berinteraksi dengan program				✓
5.	Kemudahan memahami struktur navigasi			✓	
6.	Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)				✓
7.	Kecepatan reaksi tombol (tombol navigasi)				✓
8.	Kemudahan pengaturan pencarian halaman				✓
9.	Kemudahan pecepatan memutar/kan animasi				✓
10.	Kompatibilitas sistem operasi			✓	
11.	Kecepatan akses sistem operasi				✓
12.	Kapasitas file program untuk kemudahan di. plikasi				✓

Aspek Tampilan

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Proporsional layout (tata letak teks dan gambar)			✓	
2.	Kesesuaian pemilihan background				✓
3.	Kesesuaian proporsi warna				✓
4.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf				✓
5.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf			✓	
6.	Kejelasan musik atau suara				✓
7.	Kemenarikannya sajian animasi				✓
8.	Kesesuaian animasi dengan materi				✓
9.	Kemenarikannya bentuk button/navigasi			✓	
10.	Konsistensi tampilan button			✓	
11.	Kemenarikannya desain cover			✓	
12.	Kelengkapan informasi pada halaman depan			✓	

Rubrik Penilaian

No	Rumus Rentang Skor Skala Empat	Kategori	Nilai	Hasil Konversi Skala Empat
1.	$X \geq x + 1.SBx$	Sangat Baik	A	$X \geq 40$
2.	$\bar{x} + 1.SBx > X \geq x$	Baik	B	$40 > X \geq 30$
3.	$x > X \geq x - 1.SBx$	Tidak Baik	C	$30 > X \geq 20$
4.	$X < x - 1.SBx$	Sangat Tidak Baik	D	$X < 20$

Keterangan:

x = Rata-rata skor seluruh responden = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

SBx = Simpangan baku skor seluruh responden = $\frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)

X = Skor rata-rata yang diperoleh

Catatan untuk perbaikan:

- Halaman depan dilengkapi dengan capaian pembelajaran
- kesesuaian warna font, tulisan / gambar
- layout bisa diperbaiki / di sederhanakan
- cover bisa ditambah kesesuaian judulnya
- kesesuaian penggunaan simbol / tulisan

Kesimpulan:

- a. Media belajar: EDU-ATM layak untuk diproduksi tanpa revisi
- b. Media belajar: EDU-ATM layak untuk diproduksi dengan revisi
- c. Media belajar: EDU-ATM tidak layak untuk diproduksi

(lingkari pada nomor sesuai dengan kondisi di atas)

Yogyakarta, 13 Februari 2024
Validator Ahli Media

Miratun Nur Ariefah, S.Pd.I., M.Pd.I.

Lampiran 2. j Hasil Penilaian Pengguna

Hasil Uji Coba Media Belajar EDUFATHH oleh Pengguna

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	101
3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	4	3	4	4	102	
3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	106	
4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	103	
4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	105	
2	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	101	
3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	106	
4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	103	
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	105	
6	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	101	
7	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	106	
8	4	4	3	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	103	
9	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	102	
10	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	104	
11	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	99	
12	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	104	
13	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	104	
14	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	105	
15	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	107	
16	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	104	
17	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	104	
18	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	105	
19	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	109	
20	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	106	
67	80	70	68	64	66	58	70	67	69	75	79	76	60	71	68	60	67	65	73	67	70	72	60	64	77	72	73	75	77		

Lampiran 2. k Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Perhitungan N-Gain						
No	Pre-test	Post-test	Post-Pre	Skor Ideal (100-Pre)	N-Gain	N-Gain %
1.	60	80	20	40	0,50	50,00
2.	65	85	20	35	0,57	57,14
3.	70	100	30	30	1,00	100,00
4.	65	80	15	35	0,43	42,86
5.	65	90	25	35	0,71	71,43
6.	70	80	10	30	0,33	33,33
7.	50	75	25	50	0,50	50,00
8.	65	80	15	35	0,43	42,86
9.	60	85	25	40	0,63	62,50
10.	75	95	20	25	0,80	80,00
11.	60	80	20	40	0,50	50,00
12.	60	85	25	40	0,63	62,50
13.	50	75	25	50	0,50	50,00
14.	65	80	15	35	0,43	42,86
15.	70	85	15	30	0,50	50,00
16.	60	80	20	40	0,50	50,00
17.	60	80	20	40	0,50	50,00
18.	55	70	15	45	0,33	33,33
19.	60	85	25	40	0,63	62,50
20.	55	75	20	45	0,44	44,44
21.	70	100	30	30	1,00	100,00
22.	60	75	15	40	0,38	37,50
23.	50	80	30	50	0,60	60,00
24.	65	95	30	35	0,86	85,71
25.	60	90	30	40	0,75	75,00
26.	55	85	30	45	0,67	66,67
27.	60	90	30	40	0,75	75,00
28.	65	80	15	35	0,43	42,86
29.	70	85	15	30	0,50	50,00
30.	65	85	20	35	0,57	57,14
Mean	62,00	83,67	21,67	38,00	0,58	57,85

Lampiran 2.1 Dokumentasi Kegiatan

**Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Belajar
EDUFAITH**





Dokumentasi Laman Media Belajar EDUFAITH

<https://sites.google.com/students.uui.ac.id/pendidikan-tarikh/umar-bin-khattab>

Halaman Depan



Halaman Materi



Halaman Utama

- Umar bin Khattab
 - Biografi Umar bin Khattab
 - Proses Pengangkatan Khalifah
 - Pencapaian Umar bin Khattab
 - Akhir Hayat Umar bin Khattab

SIAPA SIH UMAR BIN KHATTAB ITU??



UMAR BIN KHATTAB

Umar Bin Khattab memiliki nama lengkap Umar bin Khattab bin Nufal bin Abdi 'Uzza bin Riba'ah bin Abdullah bin Qarh bin Razah bin 'Adiy bin Ka'ab. Ayah beliau bernama Khattab bin Nufail Al-Shimh Al-Quraisyi dan ibu beliau Hantamah binti Hasyim. Beliau lahir pada tahun 581 M di kota Mekkah dari suku Bani Adi, salah satu rumpun suku Quraisy, suku terbesar di kota Mekkah saat itu.

Umar bin Khattab lahir dari keluarga bangsawan, beliau bisa membaca dan menulis, yang pada itu merupakan sesuatu yang langka. Beliau memiliki fisik yang tinggi besar dan memiliki karakter keras dan tegas, sehingga disegani dan dihormati oleh penduduk Makkah. Beliau seorang pemberani dan sering menyelesaikan peperangan yang terjadi di zaman Jahiliyah. Sebelum masuk Islam, Umar melakukan adat istiadat Jahiliyah, antara lain pernah mengubur putri beliau hidup-hidup dan seorang peminum berat. Beliau sangat memusuhi dan membenci Islam.

Halaman Utama

- Umar bin Khattab
 - Biografi Umar bin Khattab
 - Proses Pengangkatan Khalifah
 - Pencapaian Umar bin Khattab
 - Akhir Hayat Umar bin Khattab

Masa Kekhalifahan Umar bin Khattab

Pada masa khalifah Umar bin Khattab, beliau memproklamirkan Amirul Mukminin. Beliau memprioritaskan perluasan Islam, perluasan wilayah Islam mencapai sepertiga dunia. Islam bisa tersebar sampai ke daratan Eropa. Kelegasan dan kebijaksanaan membawa Islam menjadi kekuatan yang diperhitungkan. Pesisir Islam menyamai kekuatan besar yaitu Romawi dan Persia. Umar bin Khattab menerapkan sistem administrasi pemerintahan yang diadopsi dari Persia. Administrasi pemerintahan mengatur delapan wilayah provinsi yaitu Mekkah, Madinah, Syiria, Jazirah, Basrah, Kuffah, Palestina, dan Mesir. Umar bin Khattab memangku jabatan khalifah dengan wasiat dari Abu Bakar. Beliau mulai memangku khalifah pada bulan Jumadil Akhir tahun 13 H.

Apa saja pencapaian kekhalfahan Umar bin Khattab??

Selama menjalankan tanggung jawab sebagai khalifah beberapa prestasi yang telah dicapai oleh Umar bin Khattab di antaranya sebagai berikut:

Perluasan Daerah Islam

Banyak kemajuan pesat yang dicapai oleh Khalifah Umar bin Khattab dalam hal perluasan Islam, di era khulafaur rasyidin, khalifah Umar bin Khattab yang paling luas capaian penaklukannya. Langkah pertama yang dilakukan Umar bin Khattab sebagai khalifah adalah meneruskan kebijaksanaan yang telah dilakukan Abu Bakar dalam perluasan wilayah Islam ke luar semenanjung Arabia secara besar-besaran, sehingga pada ini lebih dikenal dengan Fikhat al-Islamiyah (perluasan wilayah Islam). Selama 10 tahun kekhalifahannya

Halaman Utama

- Umar bin Khattab
 - Biografi Umar bin Khattab
 - Proses Pengangkatan Khalifah
 - Pencapaian Umar bin Khattab
 - Akhir Hayat Umar bin Khattab

- Persia
- Damaskus
- Palestina
- Mesir
- Iskandariyah

Halaman Utama

- Umar bin Khattab
 - Biografi Umar bin Khattab
 - Proses Pengangkatan Khalifah
 - Pencapaian Umar bin Khattab
 - Akhir Hayat Umar bin Khattab



Halaman Kuis

Halaman Utama

Umar bin Khattab

- Biografi Umar bin Khattab
- Proses Pengangkatan Khalifah
- Pencapaian Umar bin Khattab
- Akhir Hayat Umar bin Khattab

Artinya: "Muniminda itu tidak lain hanyalah seorang rasul, surgunan terlahirlah beberapa orang rasul. Apakah jika beliau wafat atau dibunuh kamu berbalik ke belakang (murtad)? Barangsiapa yang berbalik ke belakang, maka ia tidak dapat mendatangkan mudharat kepada Allah sedikit pun, dan Allah akan memberi balasan kepada orang-orang yang bersyukur. (QS Ali Imran [3]: 144)

Umar bin Khattab meninggal setelah dibunuh oleh Abu Lu'luh, beliau ditusuk dengan sebilah pisau ketika beliau sedang melaksanakan shalat. Beliau wafat pada hari Rabu, 25 Dzulhijjah 23 H/644 M. Setelah wafat, jabatan khalifah dipegang oleh Utsman bin Affan.



Kerjain kuis dulu yuk!!!

KUIS 1

Wordwall Ciptakan pelajaran yang lebih baik dengan lebih cepat

Rumah Fitur Paket Harga Gabung Mendaftar Be

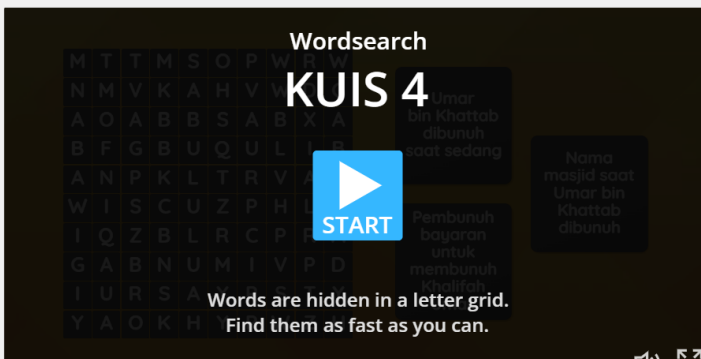
f

X

</>

Wordsearch

KUIS 4



Words are hidden in a letter grid. Find them as fast as you can.

Ganti templat

INTERAKTIF

- Pencarian kata
- Sesuai
- Temukan kecocokannya
- Teka teki silang
- Ulangan


Tunjukkan semua

Wordwall Ciptakan pelajaran yang lebih baik dengan lebih cepat

Rumah Fitur Paket Harga Gabung Mendaftar Be

4:54

Tap a hidden word



Umar bin Khattab dibunuh saat sedang

Pembunuh bayaran untuk membunuh Khalifah Umar.

Nama masjid saat Umar bin Khattab dibunuh

Ganti templat

INTERAKTIF

- Pencarian kata
- Sesuai
- Temukan kecocokannya
- Teka teki silang
- Ulangan

Tunjukkan semua

Lampiran 3. Surat-Surat Penelitian

Lampiran 3. a. Surat Izin Penelitian



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.I.I.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kallurang KM 14.5
Siemam Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : master.islam.iui.ac.id
Email : msi@iui.ac.id

Nomor : 331/Kaprodi.IAI.S2/90/Prodi.IAI.S2/X/2023
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yang Terhormat:
Kepala SMP Muhammadiyah 2 Kalasan
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta menyatakan bahwa:

NAMA : Luluk Makrifatul Madhani
NIM : 22913049
PRODI : Ilmu Agama Islam Program Magister
NO HP : 082293284058

adalah Mahasiswa Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dan saat ini yang bersangkutan sedang dalam proses menuju penyusunan Tesis dengan judul: "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUFAITH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI JENJANG SMP (STUDI PENGEMBANGAN DI SMP MUHAMMADIYAH 2 KALASAN)"

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan Izin kepada yang bersangkutan guna melakukan Penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Yogyakarta, 31 Oktober 2023

Kepala Prodi

Hadi Imawan
Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran 3. b. Surat Permohonan Validasi Instrumen



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyimi, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kalirejo KM 14,5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website: maste.islamiciii.ac.id
Email: magullaii.ac.id

Nomor : 08/Kaprodi.IALS2/90/Prodi.IALS2/1/2024
Hal : Permohonan Validasi Pakar Instrumen Penelitian

Kepada Yang Terhormat :
Bapak Dr. Muhammad Joko Susilo, M.Pd.
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Kami mohon dengan hormat, Bapak Bersedia Menjadi Validator instrumen penelitian Bagi Mahasiswa:

NAMA : Luluk Makrifatul Madhani
NIM : 22913049
PRODI : Ilmu Agama Islam Program Magister
NO HP : 082293284058
JUDUL TESIS : Pengembangan Media Pembelajaran EDUFAITH pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang SMP (Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan

Dengan ini kami lampirkan instrument penelitian yang diperlukan untuk di validasi.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 25 Januari 2024
Kaprodi Prodi

Muhammad Hadi Imawan, LC., M.Kom.I., Ph.D



Lampiran 3. c. Surat Permohonan Validasi Praktisi Pembelajaran



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyimi, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14.5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website: master.islamiciui.ac.id
Email: mika@iui.ac.id

Nomor : 08/Kaprodi.IALS2/90/Prodi.IALS2/1/2024
Hal : Hal : Permohonan Validasi Ahli Pembelajaran

Kepada Yang Terhormat :
Bapak Afan Iriawan, S.Pd.
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Kami mohon dengan hormat, Bapak Bersedia Menjadi Validator Pembelajaran penelitian Bagi Mahasiswa:

NAMA : Luluk Makrifatul Madhani
NIM : 22913049
PRODI : Ilmu Agama Islam Program Magister
NO HP : 082293284058
JUDUL TESIS : Pengembangan Media Pembelajaran EDUFAITH pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang SMP (Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan

Dengan ini kami lampirkan instrument penelitian yang diperlukan untuk di validasi.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Yogyakarta, 25 Januari 2024

Prodi

Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran 3. d. Surat Permohonan Validasi Ahli Bahasa



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14,5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website: master.islam.uii.ac.id
Email: mkgullacid

Nomor : 08/Kaprodi.IALS2/90/Prodi.IALS2/1/2024

Hal : Permohonan Validasi Ahli Bahasa

Kepada Yang Terhormat :

Bapak M. Husnaini, S.Pd.I., M.Pd.I., Ph.D.

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Kami mohon dengan hormat, Bapak Bersedia Menjadi Validator Bahasa penelitian Bagi Mahasiswa:

NAMA : Luluk Makrifatul Madhani

NIM : 22913049

PRODI : Ilmu Agama Islam Program Magister

NO HP : 082293284058

JUDUL TESIS : Pengembangan Media Pembelajaran EDUFAITH pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam di Jenjang SMP (Studi Pengembangan
di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan

Dengan ini kami lampirkan instrument penelitian yang diperlukan untuk di validasi.

Demikian surat permohonan ini kami ajukan. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Yogyakarta, 25 Januari 2024

Prodi

Dr. H. Hadr Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran 3. e. Surat Permohonan Validasi Ahli Media



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM
Gedung K.H.A. Wahid Hasyim, Lantai 2
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang KM 14,5
Sleman Yogyakarta 55584

PROGRAM STUDI
ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM MAGISTER
Website : master.islam.uii.ac.id
Email: mki@uii.ac.id

Nomor : 08/Kaprodi.IALS2/90/Prodi.IALS2/1/2024

Hal : Permohonan Validasi Ahli Media

Kepada Yang Terhormat :

Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M. Pd.I.

di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Kami mohon dengan hormat, Ibu Bersedia Menjadi Validator Media penelitian Bagi Mahasiswa:

NAMA : Luluk Makrifatul Madhani

NIM : 22913049

PRODI : Ilmu Agama Islam Program Magister

NO HP : 082293284058

JUDUL TESIS : Pengembangan Media Pembelajaran EDUFAITH pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang SMP (Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan

Dengan ini kami lampirkan instrument penelitian yang diperlukan untuk di validasi.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



Yogyakarta, 25 Januari 2024

Prodi

Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran 4. Surat Keterangan Turnitin



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI
MAGISTER
ILMU AGAMA ISLAM

Jl. Damengan Baru No. 24 Lantai II YOGYAKARTA
Telp dan Fax (0274) 523637

Website: masterislemic.uoi.ac.id
Email: ms@uoi.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI **No: 34/Perpus/IAIPM/V/2024**

Assalamu'alaikum War. Wab.

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Luluk Makrifatul Madhani
Nomor Induk Mahasiswa : 22913049
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Dosen Pembimbing : Dr. Mohamad Joko Susilo, M.Pd.
Fakultas/Prodi : Prodi Ilmu Agama Islam Program Magister FIAI UII
Judul Tesis :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUFAITH PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI JENJANG
SMP (Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan)**

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (similarity) sebesar 14% (empat belas persen).

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Wassalamu'alaikum War. Wab.

Yogyakarta, 21 Mei 2024
Kaprodi IAIPM



Dzulkifli Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D.

Lampiran 5. Kartu Bimbingan













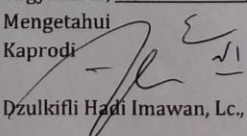
**FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM**

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Singasari Universitas Islam Indonesia
J. Kaliurang km 14,3 Yogyakarta 55184
T. (0274) 89444 ext. 4111
F. (0274) 89843
E. Rector@uii.ac.id
W. Ii.uii.ac.id

KARTU BIMBINGAN TESIS

Nama Mahasiswa : Luluk Makrifatul Madhani **NIM** : 22913049
Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUFAITH PADA
**MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI JENJANG
 SMP (Studi Pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan)**
Konsentrasi : Pendidikan Islam
Dosen Pembimbing : Dr. Muhamad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd

Bimbingan ke-	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	20/9-2023	Revisi Proposal tesis	
2	6/10-2023	konsultasi instrumen penelitian	
3	29/11-2023	Revisi Instrumen penelitian	
4	5/01-2024	konsultasi kerangka penyusunan hasil dan pembahasan	
5	2/02-2024	Revisi kerangka penyusunan hasil & pembahasan	
6	20/03-2024	konsultasi Hasil dan Pembahasan	
7	4/04-2024	Revisi hasil dan pembahasan	
8	15/05-2024	konsultasi kesimpulan dan abstrak	
9.	19/05-2024	konsultasi lampiran	
10.	21/05-2024	ACC Tesis	

Yogyakarta, 21 Mei 2024
 Mengetahui
 Kaprodi

 Dzulfitri Hadi Imawan, Lc., M.Kom.I., Ph.D

Lampiran 6. Biodata Peneliti

Luluk Makrifatul Madhani



PROFIL PRIBADI

Nama : Luluk Makrifatul Madhani
Tempat, Tgl Lahir : Purworejo, 15 Oktober 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Krajan 1, RT/RW 001/001.,
Ds Guntur, Kec. Bener

PENDIDIKAN

2006-2012 SD Negeri Guntur
2012-2015 SMP Negeri 19 Purworejo
2015-2018 MA Negeri Purworejo
2018-200 S1 Universitas Islam Indonesia
2022-Sekarang S2 Universitas Islam Indonesia

KEAHLIAN

- Kemampuan manajerial dan kerja tim
- Kemampuan komunikasi
- Kemampuan Ms. Office

PENGALAMAN

2016 - 2023 | Organisasi

- 2019 Divisi Advokasi HMJ UII
- 2019 Divisi Pengajaran Lembaga Dakwah FIAI UII
- 2020 Wakil Sekretaris Lembaga Dakwah FIAI UII
- 2020 Volunteer Center of Student Service and Development (CSSD) UII
- 2021 Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2

2018 - 2023 | Kegiatan Kemahasiswaan

- Penelitian Kolaborasi Dosen dan Mahasiswa
- PKM-PM
- PKM-AI
- Penelitian dan Pengabdian Mahasiswa-Dosen
- Asisten Dosen Penelitian DPPM UII
- Musyawarah Nasional (MUNAS) Ke-2 PPPAI Indonesia (Annual Conference Islamic Religious Education (ACIRE))
- Penelitian Kolaboratif Dosen Pembimbing dan Mahasiswa S1
- International Conference on Islamic Studies Social Sciences (ICONISSS) For Students
- Penelitian Kolaboratif Dosen dan Mahasiswa S2

KONTAK

☎ 0822-9328-4058

✉ lulukmadhani15@gmail.com

📷 @lulukmadhani15

📺 Luluk Makrifatul Madhani Jr