

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS WEBSITE DI MAS BAHRUL ULUM

Muhammad Nasrullah¹, Risnawati², Miftahir Rizqa³
nasrullah.nas0991@gmail.com¹, risnawati@uin-suska.ac.id², miftahir.rizqa@uin-suska.ac.id³
Universitas Islam Negeri Sulthan Syarif Kasim Riau

ABSTRAK

Tujuan penyusunan karya untuk mengembangkan dan mengevaluasi maple PAI di MAS Bahrul Ulum, dengan fokus pada meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, dan mengatasi tantangan praktis dalam pembelajaran. R&D ADDIE dimulai dari Analisis kondisi pembelajaran, diikuti oleh Desain materi dan platform pembelajaran, serta Pengembangan media yang validasinya dilakukan oleh ahli materi dan IT. Implementasi melibatkan penerapan media di kelas dan mendorong siswa untuk mengaksesnya. Evaluasi efektivitas dilakukan melalui penilaian kualitatif dan kuantitatif, dengan uji peningkatan hasil belajar menggunakan rumus N-Gain. Validitas media diukur dengan skala likert dan kriteria kevalidan, menunjukkan hasil yang sangat valid dan efektif. Hasil karya ini ditemukan bahwa metode ceramah dan hafalan kurang menarik bagi siswa. Tahap Desain melibatkan perencanaan struktur dan konten website dengan dukungan teknologi multimedia untuk meningkatkan pengalaman belajar. Pada tahap Pengembangan, website dengan nama domain <https://belajarmudahpaix.blogspot.com/> dibuat dan diuji coba. Tahap Implementasi melibatkan peluncuran website di lingkungan pendidikan MAS Bahrul Ulum dengan pelatihan bagi guru dan siswa. Evaluasi awal menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa berdasarkan tes post-test. Validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media dan materi pembelajaran sangat valid dan layak digunakan. Hasil penelitian memberikan hasil sangat bagus yaitu adanya suatu peningkatan di MAS Bahrul Ulum. Meskipun tahap evaluasi menyeluruh belum dilakukan, hasil awal sangat menjanjikan.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, PAI, Siswa, Website

ABSTRAK

The aim of preparing the work is to develop and evaluate PAI maple at MAS Bahrul Ulum, with a focus on increasing learning motivation, facilitating understanding of complex concepts, and overcoming practical challenges in learning. ADDIE's R&D starts with analysis of learning conditions, followed by design of learning materials and platforms, as well as media development whose validation is carried out by material and IT experts. Implementation involves applying media in the classroom and encouraging students to access it. Evaluation of effectiveness is carried out through qualitative and quantitative assessments, by testing the increase in learning outcomes using the N-Gain formula. Media validity is measured using a Likert scale and validity criteria, showing very valid and effective results. The results of this work found that lecture and memorization methods were less attractive to students. The Design Stage involves planning the structure and content of the website with the support of multimedia technology to enhance the learning experience. In the Development stage, a website with the domain name <https://belajarmudahpaix.blogspot.com/> is created and tested. The Implementation Phase involves launching the website in the MAS Bahrul Ulum educational environment with training for teachers and students. Initial evaluation shows a significant increase in student learning outcomes based on post-tests. Validation by experts shows that the media and learning materials are very valid and suitable for use. The research results gave very good results, namely that there was an increase in MAS Bahrul Ulum. Although a thorough evaluation phase has not yet been conducted, initial results are very promising.

Keywords: *Learning Outcomes, Learning Media, PAI, Students, Website*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Konsep pendidikan merupakan suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh, baik secara intelektual, moral, maupun spiritual (Fathoni, 2024; Sulaiman et al., 2018; Yusuf, 2021). Pendidikan tidak hanya mengenai transfer pengetahuan dan keterampilan (Syafi'i et al., 2023; Zafi, 2018), nilai-nilai moral (Romlah & Rusdi, 2023; Santoso, 2022), dan kecerdasan emosional yang diperlukan untuk menjalani kehidupan bermasyarakat yang produktif dan bermakna (Abi, 2019; Wisudayanti, 2020). Dalam konteks Islam, pendidikan tidak hanya menjadi tugas individu untuk menuntut ilmu, tetapi juga sebagai bagian penting dalam membangun kepribadian muslim yang baik, yang berkontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, dan negara secara luas.

Pengembangan media pembelajaran merupakan langkah krusial dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena memberikan alternatif yang lebih menarik dan interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2020; Shoffa et al., 2021). Media pembelajaran yang kreatif dan relevan dapat memotivasi siswa, meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar, serta membantu pemahaman konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik (Melati et al., 2023; Utomo, 2023; Wibowo, 2023). Dengan menggunakan media yang sesuai, guru dapat memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga secara efektif meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dalam konteks PAI (PAI) adalah segala bentuk teknologi atau alat penunjang materi pembelajaran PAI menarik dan interaktif (Ikmal, 2023; Manurung et al., 2023; Ramdani et al., 2018). Media ini yang efektif dapat mencakup berbagai teknologi seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan simulasi virtual dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keagamaan serta praktek ibadah dalam agama Islam.

Beberapa studi semisal yaitu Gunawan, (2020) bahwa berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat partisipasi yang aktif dan respons positif dari siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Gunawan, 2020). Hidayati, (2020) bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis e-learning melalui metode ADDIE dan blended learning efektif meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan dari peningkatan signifikan nilai pre-test dan post-test serta validitas dari uji hipotesis yang dilakukan (Hidayati, 2020). bahwa penggunaan media secara signifikan meningkatkan minat belajar (Lutfi & Usamah, 2019).

Berdasarkan data observasi di MAS Bahrul Ulum, terlihat bahwa terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode pembelajaran yang dominan digunakan seperti ceramah cenderung monoton. Hal ini tampaknya telah mempengaruhi minat dan motivasi siswa, yang mungkin merasa bosan dengan pendekatan pembelajaran yang kurang bervariasi. Selain itu, waktu yang terbatas untuk menyampaikan materi menjadi kendala utama bagi para guru. Meskipun berusaha menyampaikan materi secara efisien, keterbatasan waktu menyulitkan untuk menjelaskan semua konsep secara mendalam, yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi. Pemberian pekerjaan rumah (PR) diluar jam pelajaran diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa, namun terdapat tantangan dalam hal keterbatasan daya ingat siswa serta akses terhadap buku pelajaran yang tidak selalu tersedia secara mudah. Ketersediaan buku pelajaran di MAS Bahrul Ulum juga menjadi perhatian. Buku

pelajaran yang tersedia di perpustakaan dengan batasan waktu peminjaman juga dapat membatasi akses siswa terhadap sumber belajar di luar jam pelajaran. Kebijakan sekolah yang mempengaruhi akses siswa terhadap buku pelajaran juga menciptakan tantangan tambahan dalam persiapan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Novelty karya ini di MAS Bahrul Ulum menawarkan pendekatan inovatif dalam mengatasi tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi terkini seperti platform Blogspot.com, pendekatan ini tidak hanya memberikan alternatif yang lebih menarik dan interaktif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mengakomodasi gaya belajar beragam siswa secara efektif. Selain itu, pendekatan ini kreatif dan efektif.

Gap karya ini, meskipun telah ada beberapa penelitian yang berhasil mengimplementasikan seperti yang dilakukan Gunawan (2020) dan Hidayati (2020), masih terdapat kebutuhan untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang bagaimana media pembelajaran dapat dikustomisasi secara lebih spesifik sesuai dengan konteks dan tantangan unik yang dihadapi oleh sekolah-sekolah seperti MAS Bahrul Ulum. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengevaluasi secara mendalam pengaruh pemahaman materi agama Islam, serta efektivitas dalam mengatasi kendala-kendala praktis seperti akses terhadap buku pelajaran dan keterbatasan waktu pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis website yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di MAS Bahrul Ulum, dengan fokus pada meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks, dan mengatasi tantangan praktis dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

R&D memiliki kemanfaatan digunakan untuk menciptakan dan mengevaluasi produk-produk tertentu (Papanastassiou et al., 2020; Salimi & Rezaei, 2018). Ini melibatkan siklus kegiatan penelitian yang sistematis yang bertujuan untuk mengembangkan alat-alat pendidikan, sering kali disebut sebagai model ADDIE (Alodwan & Almosa, 2018; Rusdi et al., 2022). Proses dimulai dengan tahap Analisis di mana observasi lapangan dan wawancara dengan pendidik menilai kondisi pembelajaran saat ini dan tantangan yang ada. Ini menjadi dasar perencanaan media pendidikan yang sesuai dengan persyaratan kurikulum, untuk memastikan relevansi dan efektivitas pendidikan.

Setelah tahap Analisis, tahap Desain berfokus pada pengaturan materi pembelajaran dan pemilihan platform yang sesuai. Ini termasuk menentukan konten pendidikan dengan kolaborasi dari guru-guru dan memilih platform yang ramah pengguna yang memudahkan penyesuaian dan penggunaan. Tahap Pengembangan kemudian melibatkan pembuatan media pendidikan, seperti situs web. Validasi oleh ahli materi dan spesialis IT memastikan keakuratan dan fungsionalitas media, dengan memasukkan umpan balik untuk penyempurnaan.

Tahap Implementasi melibatkan penyebaran media pendidikan yang dikembangkan dengan kolaborasi dengan guru-guru PAI di lingkungan kelas. Siswa didorong untuk mengakses platform pembelajaran online, yang menandai penerapan di dunia nyata. Tahap Evaluasi mengevaluasi efektivitas media melalui penggunaan siswa dan pengujian. Teknik pengumpulan data mencakup masukan kualitatif tentang materi pendidikan dan penilaian kuantitatif terhadap dampaknya terhadap hasil pembelajaran.

a. Uji Validasi Tim Ahli Media Pembelajaran

Pengujian validasi menggunakan skala likert:

Tabel. 1 skala perhitungan validasi ahli

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup (C)
2	Kurang (K)
1	Sangat Kurang (SK)

b. Uji Validitas Media Pembelajaran

Pengujian validitas media pembelajaran dilakukan dari kalkulasi dari hasil seluruh score yang didapat dari penilaian yang diamati dengan menggunakan kriteria dibawah ini:

Tabel. 2 Kriteria Kevalidan

Penilaian	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < x \leq 80\%$	Valid
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Valid
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

c. Uji Peningkatan Hasil Belajar

Pengujian peningkatan **di MAS Bahrul Ulum** setelah keluar hasilnya kemudian menerapkan media pembelajaran berbasis website. Setelah penerapan media pembelajaran berbasis website dilakukan, kemudian dilakukan tes tulis kembali untuk melihat perubahan. Penilaian dengan rumus dibawah ini

Peningkatan = Nilai sesudah penerapan – Nilai sebelum penerapan x 100%

d. Uji Keefektifan Media Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar

Pengujian keefektifan media pembelajaran dilakukan pengolahan SPSS. Pengujian keefektifan media pembelajaran menggunakan rumus N-Gain dibawah ini:

$$N - Gain = \frac{Nilai Posttest - Nilai Pretest}{Nilai Ideal - Nilai Pretest}$$

Tabel. 3 Kriteria N-Gain

Penilaian	Kriteria
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Peningkatan Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Peningkatan Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Peningkatan Rendah
$g = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Model ADDIE, sebuah kerangka desain pembelajaran sistematis, dimulai dengan tahap Analisis, di mana kebutuhan dan tujuan pendidikan untuk website PAI dievaluasi secara menyeluruh. Selanjutnya, tahap Desain melibatkan penentuan struktur dan konten website, memastikan kesesuaian dengan tujuan pendidikan dan kebutuhan pengguna. Kemudian, tahap Pengembangan melibatkan pembuatan website sesungguhnya, dengan memasukkan elemen interaktif dan multimedia untuk meningkatkan pengalaman belajar. Setelah menyelesaikan tahap Pengembangan, proyek berlanjut ke tahap Implementasi, di mana website PAI diperkenalkan dan diterapkan dalam lingkungan pendidikan. Selama tahap ini, umpan balik pengguna dan keterlibatan dengan website dimonitor untuk menilai efektivitasnya dan mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki. Namun, karena batasan waktu, tahap Evaluasi yang melibatkan penilaian menyeluruh dan penyempurnaan berdasarkan umpan balik dan analisis data tidak akan dimasukkan dalam penelitian ini.

Dengan memfokuskan pada tahap implementasi model ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi berupa website PAI yang praktis dan fungsional, yang mendukung pembelajaran yang efektif dan keterlibatan penggunanya, meskipun ada keterbatasan dalam menyelesaikan seluruh siklus ADDIE.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap Analisis dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan pendidikan yang spesifik di MAS Bahrul Ulum dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ini melibatkan evaluasi terhadap kurikulum yang ada, perubahan-perubahan terbaru dalam pendidikan agama Islam, serta tantangan-tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi-materi agama. Selain itu, analisis ini juga melibatkan identifikasi karakteristik siswa, preferensi pembelajaran, dan ketersediaan teknologi di sekolah. Hasil dari tahap Analisis ini adalah pemahaman mendalam tentang apa yang dibutuhkan oleh siswa. Data-data yang terkumpul akan membantu dalam menentukan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik untuk media pembelajaran berbasis website yang akan dikembangkan.

Dalam tahap Analisis, hasil wawancara dengan guru PAI mengungkapkan beberapa masalah utama dalam proses pembelajaran. Pertama, hafalan membuat siswa kurang tertarik. Alokasi waktu yang terbatas, hanya 2 jam pelajaran per minggu, juga menjadi kendala utama dalam memahami materi yang luas. Selain itu, masalah akses terhadap buku pelajaran dan perbedaan kemampuan siswa dalam menyerap materi juga menjadi tantangan yang perlu diatasi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan inklusif.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap Desain mencakup perencanaan detail tentang struktur dan konten dari media pembelajaran berbasis website. Di sini, akan dibuat blueprint atau rancangan konseptual yang mencakup navigasi website, tata letak halaman, dan fitur-fitur interaktif yang akan dimasukkan. Desain juga mencakup pemilihan teknologi yang akan digunakan, seperti platform pembuatan website, integrasi multimedia (seperti video, audio, dan animasi), dan aspek visual seperti warna, font, dan grafis yang akan mendukung tujuan pembelajaran.

Tahap Desain melibatkan implementasi desain konseptual menjadi produk nyata berupa website pembelajaran. Tim desain akan bekerja untuk membangun semua elemen yang telah dirancang, termasuk pengkodean website, integrasi konten multimedia, dan pengujian fungsionalitas website. Selama proses ini, akan ada iterasi dan pengujian terus-menerus.

Dalam tahap Desain untuk desain media pembelajaran berbasis website <https://belajarmudahpaix.blogspot.com/>, penulis telah mengambil langkah-langkah yang sistematis untuk memastikan bahwa pengalaman belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di MAS Bahrul Ulum teroptimasi secara maksimal. Pemilihan materi pembelajaran, yaitu tentang "Meraih Kesuksesan dengan Kompetisi dalam Kebaikan dan Etos Kerja", didasarkan pada hasil diskusi bersama guru Pendidikan Agama Islam, sehingga relevansi dan kebutuhan siswa dapat terpenuhi.

Desain website ini dimulai dengan penggunaan platform [blogspot.com](https://belajarmudahpaix.blogspot.com/) yang dipilih setelah konsultasi dengan ahli IT. Keputusan ini didasarkan pada kemudahan penggunaan tanpa memerlukan keterampilan khusus dalam pemrograman atau coding, memungkinkan desain yang cepat dan efisien. [Blogspot.com](https://belajarmudahpaix.blogspot.com/) juga dipilih karena dapat dengan mudah dipahami dan dikelola, bahkan oleh individu yang tidak memiliki latar belakang IT.

Nama domain yang dipilih, <https://belajarmudahpaix.blogspot.com/>, dipilih dengan pertimbangan yang teliti. "Belajar Mudah PAI" direpresentasikan dengan kata "PAI" yang secara langsung menunjukkan fokus pada Pendidikan Agama Islam. Hal ini diharapkan dapat memberikan pengujung pemahaman yang jelas tentang tujuan dan isi dari website

sejak mereka pertama kali mengaksesnya.

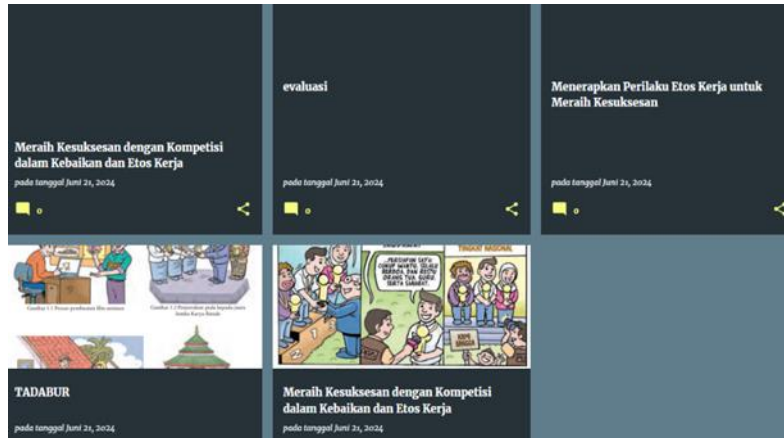
Langkah selanjutnya dalam desain adalah memasukkan materi-materi pembelajaran yang telah dipilih secara cermat. Materi tersebut berasal dari buku pembelajaran yang digunakan di sekolah, disusun sedemikian rupa. Setiap materi memperjelas konsep-konsep yang diajarkan. Desain juga mempertimbangkan tata letak halaman yang intuitif dan navigasi yang mudah, memastikan bahwa siswa dapat dengan cepat menemukan materi yang mereka cari. Fitur interaktif seperti video pengantar, contoh tadabur, menerapkan perilaku etos kerja, dan tafsir al-Maidah disusun dengan cara yang mengundang partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran mereka.

Penggunaan teknologi multimedia seperti video dan gambar tidak hanya bertujuan untuk memperkaya konten, tetapi juga untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan menyenangkan. Desain visual dari website ini mengikuti estetika yang menarik dan sesuai dengan tema pendidikan agama Islam di MAS Bahrul Ulum.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada Tahap Pengembangan, diakses <https://belajarmudahpaix.blogspot.com/>. Website ini dirancang yang memperhatikan estetika dan fungsionalitas yang optimal untuk memfasilitasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Desainnya mencakup navigasi yang intuitif dan mudah dipahami, dengan menu-menu yang terstruktur secara logis untuk memudahkan pengguna dalam menavigasi konten yang tersedia. Setiap halaman pada website dikembangkan dengan tata letak yang bersih. Pengguna akan disambut dengan kombinasi warna yang menarik dan profesional, serta penggunaan font yang mudah dibaca untuk meningkatkan keterbacaan konten. Fitur-fitur interaktif seperti video pembelajaran, animasi yang mendukung, serta gambar-gambar yang mendukung materi Pendidikan Agama Islam, ditempatkan secara strategis untuk memperkaya pengalaman belajar pengguna. Pengguna juga dapat dengan mudah mengakses berbagai materi pembelajaran seperti teks, audio, dan sumber daya tambahan lainnya sesuai dengan kebutuhan mereka.





Gambar 1 tampilan materi <https://belajarmudahpaix.blogspot.com/>

Pada Tahap Pengembangan, halaman Pengerjaan Latihan Soal dirancang untuk memungkinkan siswa menguji pemahaman mereka terhadap materi PAI secara interaktif. Setelah menyelesaikan semua materi pembelajaran, siswa akan diarahkan untuk menjawab soal latihan yang disediakan. Soal latihan ini akan disajikan dalam format pilihan ganda, mengikuti struktur dan kompleksitas yang serupa.

Website ini akan menyediakan penilaian otomatis setelah siswa menyelesaikan soal latihan. Kriteria kelulusan dapat ditentukan di awal, memberikan siswa umpan balik instan mengenai sejauh mana pemahaman mereka mencapai standar yang ditetapkan. Selain itu, guru dapat mengatur waktu yang tersedia untuk pengerjaan soal, memberikan siswa kendali atas proses belajar mereka.

Fleksibilitas tambahan diberikan dengan opsi untuk mengulang pengerjaan soal, memungkinkan siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka dengan kembali melalui materi yang disediakan sebelum mencoba kembali. Pengembangan ini bertujuan untuk memaksimalkan kesempatan belajar siswa, menjamin bahwa setiap siswa memiliki akses dan kesempatan yang sama untuk mencapai pemahaman yang mendalam tentang materi PAI yang diajarkan di MAS Bahrul Ulum.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap Implementasi melibatkan peluncuran resmi website pembelajaran ke dalam lingkungan pendidikan di MAS Bahrul Ulum. Hal ini meliputi pelatihan bagi guru dan siswa tentang cara menggunakan website, memberikan akses yang memadai ke teknologi yang dibutuhkan, dan integrasi website ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di sekolah. Selama tahap ini, akan ada pemantauan terhadap penggunaan website oleh siswa dan guru. Feedback akan dikumpulkan untuk memastikan bahwa website dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif.

Dalam tahap Implementasi ini, penulis merencanakan untuk melakukan presentasi langsung di depan siswa untuk memberikan edukasi tentang penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Presentasi ini akan dilakukan untuk memastikan bahwa siswa memahami secara langsung cara menggunakan media pembelajaran PAI yang baru.

Sebelum memulai penggunaan media, siswa akan diminta untuk membuka halaman link menggunakan Web Browser di smartphone mereka. Halaman link ini akan secara otomatis mengarahkan mereka ke media pembelajaran yang telah disiapkan. Setelah memberikan waktu kepada siswa untuk mengamati dan mencoba media pembelajaran tersebut, dilakukan sesi diskusi terbuka di mana siswa dapat mengajukan pertanyaan atau berbagi pengalaman terkait penggunaan media tersebut.

Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memastikan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis website berjalan lancar dan efektif. Melalui presentasi dan diskusi langsung, diharapkan siswa dapat lebih cepat memahami cara menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran sehari-hari mereka di MAS Bahrul Ulum.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap Evaluasi merupakan penilaian menyeluruh terhadap efektivitas website pembelajaran berbasis website di MAS Bahrul Ulum. Evaluasi akan dilakukan secara formatif dan sumatif. Ini meliputi analisis terhadap data penggunaan website, hasil tes atau kuis yang diimplementasikan melalui website, dan umpan balik dari siswa dan guru tentang pengalaman mereka dalam menggunakan website. Hasil dari evaluasi ini akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan website pembelajaran, baik dari segi konten, navigasi, maupun fitur interaktifnya. Tujuannya adalah untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di MAS Bahrul Ulum melalui penggunaan teknologi yang inovatif dan adaptif. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas dan penerimaan media pembelajaran berbasis website di MAS Bahrul Ulum.

Proses pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada tim ahli media, yang kemudian diikuti dengan tabulasi data dari respons mereka terhadap kuisioner tersebut. Kuisioner dirancang dengan memuat pertanyaan-pertanyaan yang mencakup 3 aspek utama:

- a. Aspek Media Berbasis Website: Evaluasi terhadap kemudahan dalam mengoperasikan, menggunakan fitur-fitur kejelasan tampilan website, hingga pengaturan navigasi yang ada pada media pembelajaran.
- b. Aspek Materi Pembelajaran PAI: Penilaian terhadap kesesuaian materi, ketepatan gambar dan ilustrasi, kecukupan informasi, hingga isi dari produk media dapat meningkatkan minat siswa untuk mendukung pembelajaran siswa.
- c. Aspek Efek Pembelajaran

Hasil dari pengujian ini akan memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana media pembelajaran berbasis website diterima oleh siswa, sejauh mana media tersebut mendukung tujuan pembelajaran, dan area mana yang perlu diperbaiki atau disempurnakan. Umpan balik yang diperoleh akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran tersebut, sehingga dapat terus meningkatkan efektivitasnya dalam mendukung proses pembelajaran di MAS Bahrul Ulum.

Tabel 4. Validasi Ahli Media Pembelajaran Berbasis Website

o	Aspek Penilaian Media	kor	Kriteri a
	Panduan jelas dan mudah dipahami		Baik
	Tampilan desain media pembelajaran sesuai dengan materi		Sangat Baik
	Ilustrasi serta gambar sesuai dengan materi yang dibahas		Sangat Baik
	Ketepatan layout setiap halaman		Baik
	Tombol navigasi terletak pada tempat yang tepat		Baik
	Background yang digunakan sesuai		Sangat Baik
	Gambar dan warna pada teks materi sesuai		Sangat Baik
	Kualitas gambar jelas		Sangat Baik

	Tulisan teks materi terlihat jelas		Sangat Baik
0	Pemilihan ukuran dan jenis font tepat		Sangat Baik
1	Suara audio terdengar dengan jelas		Sangat Baik
2	Penggunaan video pada materi menarik		Baik
3	Produk media pembelajaran berbasis website mudah digunakan		Sangat Baik
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kebutuhan		Baik
Jumlah		65	
Rata-Rata		4,64	
Kriteria		Sangat Baik	

Sumber: Data diolah (2024)

Berdasarkan pada penilaian yang diberikan oleh validator ahli media pembelajaran PAI berbasis website di MAS Bahrul Ulum terdapat beberapa aspek yang dinilai. Secara umum hasil validasi yang dilakukan oleh tim ahli media pembelajaran berbasis website dalam kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 4,64. Mayoritas aspek yang dinilai mendapatkan skor 5 dengan kriteria sangat baik, tetapi masih ada beberapa skor nilai 4 dengan kriteria baik. Aspek penilaian yang dilakukan oleh validator media pembelajaran berbasis website yang tergolong pada kriteria sangat baik yaitu terdapat pada aspek tampilan kesesuaian media pembelajaran, kesesuaian gambar dan ilustrasi, kesesuaian background, kesesuaian gambar dan warna teks, kualitas gambar, kejelasan tulisan, pemilihan ukuran dan jenis font, kejelasan suara audio, dan kemudahan penggunaan media pembelajaran. Sedangkan penilaian yang dilakukan oleh validator dengan mendapatkan nilai kriteria baik terdapat pada aspek panduan yang diberikan jelas dan mudah dipahami, ketepatan halaman pada setiap layout, tombol navigasi terletak di tempat yang tepat, penggunaan video pada materi menarik, dan kesesuaian dalam penggunaan Bahasa.

Tabel 5. Validasi Ahli Materi Pembelajaran PAI

No	Aspek Penilaian Materi	Skor	Kriteria
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	5	Sangat Baik
2	Materi sesuai dengan indikator	4	Baik
3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
4	Materi sesuai dengan sasaran pengguna	3	Cukup Baik
5	Topik pembahasan jelas	5	Sangat Baik
6	Mampu mewakili seluruh materi	5	Sangat Baik
7	Penyajian gambar relevansi dengan materi	4	Baik
8	Teks yang digunakan jelas	5	Sangat Baik
9	Materi yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	4	Baik
10	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	4	Baik
11	Interaktifisasi siswa dengan media	4	Baik
12	Evaluasi sesuai materi	3	Cukup Baik
13	Produk media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar	5	Sangat Baik
Jumlah		55	
Rata-Rata		4,23	
Kriteria		Baik	

Sumber: Data diolah (2024)

Berdasarkan pada penilaian yang diberikan oleh validator ahli materi pembelajaran PAI di MAS Bahrul Ulum terdapat beberapa aspek yang dinilai. Secara umum hasil validasi yang dilakukan oleh tim ahli materi pembelajaran PAI dalam kriteria sangat baik dengan skor rata-rata 4,23. Mayoritas aspek yang dinilai mendapatkan skor 4 dengan kriteria baik. Aspek penilaian yang dilakukan oleh validator materi pembelajaran PAI yang tergolong pada kriteria “sangat baik” yaitu terdapat pada aspek Materi sesuai dengan kompetensi dasar, Topik pembahasan jelas, Mampu mewakili seluruh materi, Teks yang digunakan jelas, dan Produk media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar. Aspek penilaian yang dilakukan oleh validator materi pembelajaran PAI yang tergolong pada kriteria “baik” yaitu terdapat pada aspek Materi sesuai dengan indicator, Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran, Penyajian gambar relevansi dengan materi, Materi yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, Kalimat yang digunakan mudah dipahami, dan Interaktifisasi siswa dengan media. Aspek penilaian yang dilakukan oleh validator materi pembelajaran PAI yang tergolong pada kriteria “cukup baik” yaitu terdapat pada aspek Materi sesuai dengan sasaran pengguna dan Evaluasi sesuai materi.

Tabel 6. Efek Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website

Kelas	Pre-Test		Post-Test	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Kelas X-A	3	18	21	0
Kelas X-B	8	16	24	0

Sumber: Data diolah (2024)

Table 6 menggambarkan efek atau dampak dengan hasil sangat baik. Pada kelas X-A pada saat pre-test hanya terdapat 3 siswa yang nilainya tuntas sedangkan untuk siswa yang tidak mengalami ketuntasan hasil belajar terdapat 18 siswa. Dengan adanya penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis website seluruh siswa dikelas X-A mengalami peningkatan hasil belajar dan semuanya nilai tuntas. Pada kelas X-B pada saat pre-test hanya terdapat 8 siswa yang nilainya tuntas sedangkan untuk siswa yang tidak mengalami ketuntasan hasil belajar terdapat 16 siswa. Dengan adanya penerapan penggunaan media pembelajaran berbasis website seluruh siswa dikelas X-B mengalami peningkatan hasil belajar dan semuanya nilai tuntas.

1. Kajian Akhir Media Pembelajaran

a. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Hasilnya mengidentifikasi beberapa kendala seperti kebosanan siswa terhadap metode ceramah, dan keterbatasan waktu Pelajaran. Pada tahap desain, penulis merancang materi pembelajaran kelas X berdasarkan rekomendasi guru mata pelajaran untuk sesuai dengan kurikulum semester ini. Media pembelajaran dipilih menggunakan platform Blogspot.com atas rekomendasi ahli IT karena kemudahan pengembangannya. Pengembangan dengan <https://belajarmudahpaix.blogspot.com/>. Nama ini dipilih untuk mencerminkan isi dan tujuan media pembelajaran. Materi yang telah dirancang dimasukkan ke dalam platform ini, kemudian divalidasi untuk memastikan kualitasnya.

Implementasi dengan koordinasi guru mata pelajaran, menggunakan grup WhatsApp kelas untuk memberikan panduan akses ke media pembelajaran. Evaluasi dengan tes materi pembelajaran melalui Google Form setelah menggunakan media pembelajaran. Hasilnya diolah untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran berdasarkan presentase nilai kelayakan dari siswa. Dengan demikian, pengembangan dan evaluasi secara sistematis untuk menghadirkan solusi yang tepat dalam meningkatkan pembelajaran PAI di MAS Bahrul Ulum.

b. Kevalidan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran

Pengujian kevalidan hasil di kelas 10 Mas Bahrul Ulum dilakukan oleh validator yaitu Tim Ahli media pembelajaran dan tim ahli materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tujuan dari pengujian ke validan media pembelajaran yang dilakukan oleh tim ahli adalah supaya media pembelajaran PAI berbasis website layak untuk digunakan dan dapat diimplementasikan secara baik kepada siswa. Oleh karena itu diperlukan adanya penilaian oleh faridator guna untuk memperbaiki serta menyempurnakan media pembelajaran berbasis website di kelas X MAS Bahrul Ulum.

Tabel 7. Validitas Media Pembelajaran Berbasis Website

No	Subjek Uji Kevalidan	Hasil Validitas	Kriteria
1	Pengujian media pembelajaran	92,86%	Sangat Valid
2	Pengujian Materi Pembelajaran	84,62%	Sangat Valid

Sumber: Data diolah (2024)

Table 7 merupakan hasil analisis dari gambaran pengujian validitas media pembelajaran berbasis website di MAS Bahrul Ulum. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis website dilihat dari segi kevalidan media adalah 92,86% yaitu pada kriteria “sangat baik”. Hasil pengujian menunjukkan bahwa materi/isi pembelajaran PAI berbasis website dilihat dari segi kevalidan media adalah 84,62% yaitu pada kriteria “sangat baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis website menurut validataor atau para ahli “sangat Valid” sehingga sangat layak untuk dilakukan penerapan.

c. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Website dalam Peningkatan Hasil Belajar

Pengujian keefektifan di MAS Bahlul Ulum dilakukan guna melihat efektivitasnya. Hasil pengujian efektifan media pembelajaran menggunakan rumus N-Gain dapat dilihat pada table 8 dibawah ini:

Tabel 8. Pengujian Keefektifan Media dalam Peningkatan Hasil Belajar

Kelas	Nilai N-Gain Score	Kriteria
Kelas X-A MAS Bahrul Ulum	0,656	Peningkatan Sedang
Kelas X-B MAS Bahrul Ulum	0,690	Peningkatan Sedang

Sumber: Data diolah (2024)

Berdasarkan table 8 menunjukkan bawa media pembelajaran PAI berbasis website efektif untuk diterapkan pada kelas X di MAS Bahrul Ulum dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai N-Gain antara 0-1, sedangkan pada hasil pengujian nilai N-Gain yang dihasilkan 0,656 untuk kelas X-A dan 0,690 untuk kelas X-B. Baik untuk kelas X-A maupun X-B media pembelajaran dapat meningkatkan nilai hasil belajar dengan kriteria peningkatan sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan di MAS Bahrul Ulum berhasil untuk dilaksanakan karena dapat meningkatkan nilai.

KESIMPULAN

Hasil karya berbasis website menggunakan model ADDIE. Penelitian berfokus hingga tahap implementasi karena keterbatasan waktu. Pada tahap Analisis, kebutuhan pendidikan diidentifikasi, menemukan bahwa metode ceramah dan hafalan kurang menarik bagi siswa. Tahap Desain melibatkan perencanaan struktur dan konten website, yang didukung oleh teknologi multimedia untuk memperkaya pengalaman belajar. Pada tahap Pengembangan, website dengan nama domain <https://belajarmudahpaix.blogspot.com/> dibuat dan diuji coba. Tahap Implementasi melibatkan peluncuran website di lingkungan pendidikan MAS Bahrul Ulum, dengan pelatihan bagi guru dan siswa. Evaluasi awal menunjukkan bahwa media ini meningkatkan

hasil belajar siswa, terlihat dari peningkatan signifikan dalam tes post-test. Validasi ahli menunjukkan bahwa media dan materi pembelajaran sangat valid dan layak digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis website ini efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa PAI di MAS Bahrul Ulum, meskipun tahap evaluasi menyeluruh belum dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, A. R. (2019). Kecerdasan Emosional Dalam Kepemimpinan Pendidikan. *SOTIRIA (Jurnal Theologia Dan Pendidikan Agama Kristen)*, 2(1), 60–68.
- Alodwan, T., & Almosa, M. (2018). The Effect of a Computer Program Based on Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) in Improving Ninth Graders' Listening and Reading Comprehension Skills in English in Jordan. *English Language Teaching*, 11(4), 43–51.
- Fathoni, T. (2024). Strategi Pembinaan dan Pengembangan Kepala Sekolah. *Global Education Journal*, 2(1), 63–71.
- Gunawan, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX-B SMPN 3 Kota Serang. UIN SMH BANTEN.
- Hidayati, R. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran E-Learning berbasis Web melalui Blended Learning pada mata pelajaran SKI dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Nusantara Kota Probolinggo. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Ikmal, H. (2023). Media Pembelajaran PAI (Konsep, Pemilihan, Pengembangan dan Evaluasi). Nawa Litera Publishing.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Prenada media.
- Lutfi, A. F., & Usamah, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash untuk mata pelajaran fikih dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(02), 219–232.
- Manurung, H. M., Oktavia, N., Ubaidillah, A., Nurjain, A., Janna, I. M., Prodyantastari, A., Nurhasanah, S., & Prayogi, A. (2023). Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran PAI. Pustaka Peradaban.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Papanastassiou, M., Pearce, R., & Zanfei, A. (2020). Changing perspectives on the internationalization of R&D and innovation by multinational enterprises: A review of the literature. *Journal of International Business Studies*, 51, 623–664.
- Ramdani, R., Rahmat, M., & Fakhruddin, A. (2018). media pembelajaran e-learning Dalam pembelajaran PAI Di sma laboratorium percontohan upi Bandung. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 47–59.
- Romlah, S., & Rusdi, R. (2023). PAI Sebagai Pilar Pembentukan Moral Dan Etika. *Al-Ibrah: Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 8(1), 67–85.
- Rusdi, M., Sirajuddin, H., & Alfah, R. (2022). Implementation of the Addie Model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) in Php-Based E-Learning in the Era of Pandemic. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 7(1), 49–56.
- Salimi, N., & Rezaei, J. (2018). Evaluating firms' R&D performance using best worst method. *Evaluation and Program Planning*, 66, 147–155.
- Santoso, G. (2022). Pudarnya Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(2), 11–17.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., IP, S., Basith, A., Giap, Y. C., & Kom, S. (2021). Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi. *Agrapana Media*.

- Sulaiman, M., Al Hamdani, M. D., & Aziz, A. (2018). Emotional Spiritual Quotient (Esq) Dalam Pembelajaran PAI Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, [SL], 6(1), 77–110.
- Syafi'i, A., Saied, M., & Hakim, A. R. (2023). Efektivitas Manajemen Pendidikan dalam Membentuk Karakter Diri. *Journal of Economics and Business UBS*, 12(3), 1905–1912.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
- Wibowo, H. S. (2023). Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. *Tiram Media*.
- Wisudayanti, K. A. (2020). Pengembangan Kecerdasan Emosional Siswa di Sekolah Dasar Melalui Penanaman Pendidikan Karakter. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 135–146.
- Yusuf, M. (2021). Pendidikan holistik menurut para ahli.
- Zafi, A. A. (2018). Transformasi budaya melalui lembaga pendidikan (pembudayaan dalam pembentukan karakter). *Al Ghazali*, 1(1), 1–16..