

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE
PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS X
DI SMK NEGERI 1 TEGALSARI**

Riza Faishol¹, Al Muftiyah², Alvin Dwiki Bastiar³
Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimy Genteng Banyuwangi, Indonesia
e-mail : riza@iaiiibrahimy.ac.id¹, almuftiyah78@gmail.com²,
alvinbastiar123@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menjelaskan pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berbasis website Pada Mata Pelajaran Pai Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMK Negeri 1 Tegalsari. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan Brog And Gall yang mempunyai 10 langkah pengembangan namun peneliti hanya membatasi langkah-langkah yang tersedia menjadi 9 langkah, yaitu: 1) Potensi dan Masalah, 2) Analisis Kebutuhan, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Produk, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk. Data penelitian diperoleh dengan teknik non tes. Instrumen non tes yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket guru mata pelajaran dan siswa, angket uji validitas ahli media dan ahli materi serta dokumentasi berupa foto dan dokumen kurikulum. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis website layak digunakan di kelas X SMK Negeri 1 Tegalsari yang mengacu pada hasil uji kelayakan menurut para ahli yaitu ahli media sebesar 88%, ahli materi 83% dan pengguna (Guru) sebesar 81%. Dinyatakan layak juga didapatkan dari hasil uji coba perorangan/siswa yaitu sebesar 84%, uji coba kelompok kecil yaitu 83,5% dan uji coba lapangan 84%, sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis website layak digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti bab nikmatnya mencari ilmu dan indahnya berbagi pengetahuan kelas X di SMK Negeri 1 Tegalsari tahun 2021/2022.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Website, Pendidikan Agama Islam

Abstract

The purpose of this study is to explain the development and feasibility of website-based learning media in The Subject of Pai And Ethics Class X at SMK Negeri 1 Tegalsari. This research uses the research and development (R&D) method using the Brog And Gall development model which has 10 development steps but the researcher only limits the available steps to 9 steps, namely: 1) Potential and Problems, 2) Needs Analysis, 3) Product Design, 4) Design Validation, 5) Product Revision, 6) Product Trials, 7) Product Revision. The research data were obtained by non-test techniques. The non-test instruments used are interviews, observations, questionnaires for subject teachers and students, validity test questionnaires for media experts and material experts as

well as documentation in the form of photos and curriculum documents. The results of this study show that website-based learning media products are suitable for use in class X of SMK Negeri 1 Tegalsari which refers to the results of feasibility tests according to experts, namely media experts by 88%, material experts by 83% and users (Teachers) by 81%. It is also stated that it is feasible to get from the results of individual / student trials, namely 84%, small group trials, namely 83.5% and field trials of 84%, so it can be interpreted that website-based learning media is suitable for use in learning PAI and Ethics chapters enjoying seeking knowledge and the beauty of sharing class X knowledge at SMK Negeri 1 Tegalsari in 2021/2022.

Keywords: Learning Media, Website, Islamic Education

Accepted: July 09 2022	Reviewed: July 20 2022	Published: August 31 2022
---------------------------	---------------------------	------------------------------

A. Pendahuluan

Proses belajar mengajar terdapat dua unsur yang dianggap penting dan dipercaya dapat mempengaruhi hasil pembelajaran yakni metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata oleh guru (Nasir, 2019:1).

Selain itu kemajuan teknologi saat ini sangat dirasakan kebutuhan dan kepentingannya, termasuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran, pemanfaatan teknologi tersebut dapat meningkatkan kualitas SDM dan IPM, yaitu dengan cara membuka lebar-lebar terhadap akses ilmu pengetahuan dan penyelenggaraan pendidikan bermutu, terutama *high tech* dan *high touch approach*. Sistem teknologi dan informasi memberikan jangkauan yang luas, cepat, efektif dan efisien terhadap penyebaran informasi ke berbagai penjuru dunia (Rusman & Cepi, 2012).

Aktifitas pembelajaran modern mengacu paradigma pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*) yang memberikan kesempatan siswa dominan berperan aktif baik menyelesaikan tugas – tugas mata pelajaran maupun mencari informasi melalui sumber belajar. Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator pembelajaran. Sehingga baik guru maupun siswa masing – masing memiliki peran tertentu (Nasir,2019:128)

Pembelajaran dalam dunia pendidikan dikenal dengan proses belajar mengajar yang berupa kegiatan guru mengajar dan kegiatan murid belajar. Di dalam

proses mengajar, seorang guru hendaknya dapat menggunakan media yang lebih efektif, efisien, dan ekonomis. Permasalahan yang ditemukan di lingkungan sekitar sekolah yakni masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar dikarenakan cara mengajar guru yang monoton dan media pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi jenuh atau bosan terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Di perbolehkannya siswa – siswi SMK Negeri 1 Tegalsari untuk membawa *gadget* dan akses *Wifi* yang memadai belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran, karena pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan memanfaatkan menggunakan buku LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga siswa merasa jenuh untuk itu perlu memanfaatkan media pembelajaran yang menarik agar siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran. Sejalan dengan pendapat di atas menurut (Komara,2014) Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan kondisi agar terjadinya kegiatan belajar.

Sekolah merupakan suatu lembaga formal yang mempersiapkan peserta didik dan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam hal ini mata pelajaran pendidikan agama dan budi pekerti yang sangat berperan penting dalam mengembangkan akhlak, sikap atau moral para peserta didik. Bukan hanya peserta didik yang pandai dalam hal kognitif, tapi juga pandai dalam hal afektif. Dengan demikian akan terjadinya keseimbangan antara dua kecerdasan tersebut, dan menghasilkan peserta didik yang secara intelektual berkualitas serta secara akhlak dan perilaku sehari-hari yang berkuantitas sesuai ajaran Islam (Kosim, 2014:24-25).

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan serta membentuk sikap, dan kepribadian peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam. Pendidikan Agama Islam mendapatkan tambahan kalimat dan Budi Pekerti sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan(Hariyanto, 2018:22-23). Untuk mempermudah siswa dalam

belajar pengadaan media pembelajaran sangat diperlukan. salah satunya media pembelajaran berbasis *website* agar berkualitas dan maksimal terhadap pembelajaran siswa, maka akan dijelaskan bentuk manfaat yang telah disajikan dan bahan ajar yang telah disampaikan dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat dikemas (diajarkan) secara terpadu jika nantinya dalam *web* tersebut akan dimanfaatkan untuk siswa-siswa SMK Negeri 1 Tegalsari. Bahan-bahan materi PAI dan Budi Pekerti dapat berupa teks, suara, gambar, video, animasi, simulasi dan lain sebagainya. Dengan adanya bahan-bahan tersebut materi PAI dan Budi Pekerti bisa jadi mengkonmbinasikan satu, dua media atau juga memadukan semua media yang ada. Pengembangan materi PAI dan Budi Pekerti sebaiknya juga dikemas secara interaktif dan menarik. Salah satunya adalah dengan mengintegrasikan berbagai macam media atau yang disebut multimedia.

Menurut (Muhammad, 2020:28) ada beberapa kelebihan dalam menerapkan pembelajaran berbasis *website* yaitu: (1) Pembelajaran tidak terbatas oleh waktu, (2) Mempermudahkan siswa untuk belajar mandiri, (3) Tersedianya tautan untuk memudahkan siswa mengakses sumber belajar untuk menambah pengetahuannya, (4) Kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan oleh siswa, (5) Guru dapat memperbarui materi dengan sangat mudah.

Dalam Penelitian Terdahulu yang dilakukan oleh Zenudin Muhammad Tahun 2020 Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pre-test 55 dan nilai rata-rata post-test 82. Hasil uji-t menunjukkan nilai thitung $8,946 > t$ tabel 1,859 sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *website* yang telah dikembangkan efektif untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar (Muhammad, 2020:75).

Beberapa hasil penelitian lain yang juga membahas pengembangan media pembelajaran menunjukkan hasil yang layak dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Suhilmiati et al., 2021; Wahyuni et al., 2021). Media pembelajaran tersebut tidak hanya yang berbasis e-learning, media video, media presentasi ataupun juga media pembelajaran berbasis digital lainnya (Elizah et al., 2022; Mandasari et al., 2020; Rohmawati, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru PAI dan Budi Pekerti di SMK Negeri 1 Tegalsari, pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan metode ceramah, guru belum mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Dan menyebabkan siswa merasa bosan, kurang semangat untuk belajar. Selain itu media yang dimiliki siswa seperti *gadged* belum dimanfaatkan sebagai media untuk mencari informasi pembelajaran. Para siswa membutuhkan

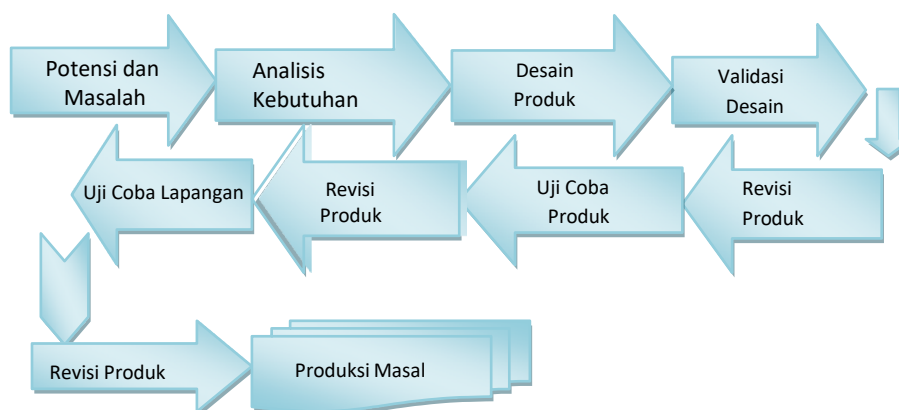
media yang memungkinkan mereka untuk dapat belajar secara mandiri dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan fenomena di atas dibutuhkan pengembangan media pembelajaran pada materi tersebut. Hal ini sebagai bentuk usaha dalam melaksanakan Kurikulum 2013. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website*, siswa diarahkan untuk memahami materi nikmatnya mencari ilmu dan indahnya indahnya berbagai pengetahuan yang diberikan secara terstruktur dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website*. Siswa - siswi akan membangun pengetahuannya melalui proses mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan. Dengan demikian, siswa akan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran berbasis *website*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian dan pengembangan yang dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merencanakan, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah di hasilkan (Sugiyono, 2019:396). Pada penelitian ini peneliti menggunakan Model Borg and Gall, dalam penelitian pengembangan di butuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam Lembaga Pendidikan. Ada beberapa langkah model pengembangan Brog And Gall yaitu : 1) Potensi dan Masalah, 2) Analisis Kebutuhan, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Produk, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Lapangan, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal. Tetapi peneliti membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah hanya sampai langkah ke tujuh karena disesuaikan dengan tujuan penelitian yang hanya sampai tahap uji kelayakan media. Produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *website* pada materi PAI dan Budi Pekerti kelas X di SMK Negeri 1 Tegalsari Tahun Pelajaran 2021/2022.

Gambar 1
Langkah-Langkah Model Pengembangan Brog And Gall
(Sugiyono, 2019:404)



Selanjutnya kelayakan media pembelajaran dalam penelitian ini akan digolongkan dalam lima kategori kelayakan dengan menggunakan skala. Skala kelayakan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Kriteria Skala Kelayakan
(Setiyawan, 2021:92)

	Kualifikasi Keputusan	Keputusan
90-100	Sangat Baik	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran, tidak perlu adanya revisi
80-89	Baik	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran, tidak perlu adanya revisi
70-79	Cukup Baik	Produk dapat dilanjutkan dengan menambahkan sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu, sedangkan perubahan yang dilakukan tidak terlalu besar dan tidak mendasar
60-69	Kurang Baik	Merevisi dengan meneliti kembali kenapa kurang baik dan mencari kelemahan - kelemahan produk yang telah di sampaikan.
60	Sangat Kurang Baik	Produk gagal, merevisi penuh dan mendasar tentang produk yang di buat.

Persentase tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100 \%$$

C. Hasil dan Pembahasan

1. Langkah – langkah Penelitian & Pengembangan

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah prosedural yang akan ditempuh oleh pengembang dalam membuat produk. Prosedur pengembangan merupakan petunjuk bagi peneliti untuk melakukan langkahlangkah apa saja yang ditempuh dalam membuat suatu produk. Sesuai dengan model pengembangan di atas model pengembangan ini tidak sampai pada langkah ke-10 namun hanya sampai langkah ke-7. Adapun prosedur pengembangan yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini yaitu:1) Potensi Masalah, 2) Pengumpulan Data dan Analisis Kebutuhan, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk.

a. Potensi Masalah

Langkah awal dari penelitian pengembangan ini adalah mengenali atau mendapati potensi masalah yang ada dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Potensi awal dari masalah yang ditemukan peneliti yaitu kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru di kelas. Terlihat dari aktifitas siswa yang masih suka mengobrol, mengantuk, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Siswa merasa bosan dengan gaya pengajaran yang monoton yaitu dengan ceramah dan menggunakan buku LKS (Lembar Kerja Siswa). Selain potensi masalah di atas, ada titik fokus potensi masalah yang paling penting, yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Karena media pembelajaran termasuk salah satu saran penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Selain itu, kehadiran media pembelajaran memiliki peranan penting. Ketidaktjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan bantuan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang diajarkan pun juga dapat disederhanakan dengan adanya bantuan dari media pembelajaran. Media dapat membantu guru dalam menyampaikan kata-kata atau kalimat tertentu yang sukar diucapkan.

b. Pengumpulan Data & Analisis Kebutuhan

Langkah kedua dari pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti bab nikmatnya mencari ilmu dan indahnya berbagi pengetahuan kelas X di SMK Negeri 1 Tegalsari ini adalah pengumpulan data dan analisis kebutuhan. Langkah ini menggunakan observasi

dan wawancara tujuannya yaitu untuk mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini dibutuhkan oleh siswa kelas X. Dalam tahap ini peneliti mengadakan observasi dan wawancara terhadap siswa kelas X, beserta wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas X di SMK Negeri 1 Tegalsari. Jenis observasi yang digunakan dalam tahap ini adalah observasi partisipasi dan wawancara yang digunakan dalam tahap ini adalah wawancara semiterstruktur. Dari hasil observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa saat proses belajar mengajar materi sulit ditangkap karena yang disampaikan berupa teori saja namun prakteknya tidak ada dan guru menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik, hanya menggunakan buku paket dan buku siswa. Sehingga hanya sedikit peserta didik yang mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru.

c. Desain Produk

Desain produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini untuk pelajaran PAI dan Budi Pekerti Bab nikmatnya mencari ilmu dan indahnya berbagi pengetahuan. Langkah pertama peneliti membuat rancangan konsep yang akan dibuat, kemudian peneliti membuat rancangan awal sebelum membuat media pembelajaran dengan *website*. Selanjutnya, peneliti mengumpulkan bahan/materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran. Setelah bahan/materi dan konsep telah dibuat dan disiapkan, peneliti mulai membuat media pembelajaran berbasis *website*. Ada beberapa Berikut tampilan rancangan media pembelajaran berbasis *website*:

1) Halaman Awal

Halaman atau bagian awal dari media pembelajaran berbasis *website* merupakan tampilan beranda atau home yang terdapat gambar logo IAI Ibrahimy Genteng. Dan ada menu home, panduan *website*, pendahuluan, perangkat pembelajaran, materi, evaluasi, profil saya, serta menu-menu yang lain.

2) Menu Panduan *Website*

Pada tampilan menu panduan *website* berisi panduan penggunaan menu pada *website* secara umum. Jadi, pada menu panduan *website* tersebut berfungsi untuk memudahkan para siswa atau *user* dalam memahami setiap menu tampilan yang ada.

3) Menu Pendahuluan

Pada tampilan menu pendahuluan ada beberapa sub menu yaitu : 1) Kompetensi inti, 2) Kompetensi dasar, 3) Tujuan Pembelajaran. Pada menu pendahuluan berfungsi sebagai acuan atau rujukan guru dalam

menyusun indikator kompetensi pada pembelajaran di kelas. Berikut tampilan menu pendahuluan.

4) Menu Perangkat Pembelajaran

Pada tampilan menu perangkat pembelajaran berisi perangkat pembelajaran yang terdiri dari Kalender akademik, Rencana pekan efektif, Kriteria ketuntasan minimal, Progam tahunan, Progam semester, Silabus, dan RPP. Sehingga, siswa selain mempelajari materi juga dapat memahami isi perangkat pembelajaran dari materi tersebut. Berikut tampilan menu perangkat pembelajaran.

5) Menu Materi

Pada tampilan menu materi berisi tentang materi pilihan yaitu, materi semester satu dan PAI dan Budi Pekerti semester dua sesuai pelajaran yang akan dipelajari. Namun, yang disajikan oleh pengembang pada produk *website* ini hanya materi PAI dan Budi Pekerti semester dua dan sudah dilengkapi dengan materi yang di sajikan dalam bentuk E-book, Video pembelajaran dan Power point. Berikut tampilan dari menu tersebut.

6) Menu Evaluasi

Pada tampilan menu evaluasi terdapat tiga sub menu yaitu latihan persiapan dan ulangan harian sesuai materi yang sudah dipelajari. Pada latihan persiapan menggunakan Quizz dengan tampilan yang lebih menarik dan siswa dapat menggunakannya berulang – ulang. Sedangkan ulangan harian terhubung secara otomatis dengan absensi. Setiap latihan soal yang disajikan disertai point atau nilai dan ketika soal sudah selesai dikerjakan maka siswa akan secara otomatis bisa melihat langsung nilai yang diperoleh dengan klik tombol skor. Berikut tampilan menu tersebut.

7) Menu Profil Saya

Pada tampilan menu profil saya merupakan tampilan menu yang berisi biodata identitas pengembang media pembelajaran berbasis *website*, sebagai bentuk originalitas produk media yang dikembangkan. Berikut tampilan menu profil saya.

d. Validasi Desain

Validasi desain merupakan langkah untuk menilai apakah rancangan pengembangan produk, dalam hal ini sudah cukup dikatakan layak sebelum uji coba produk. Setelah desain produk selesai, kemudian dilakukan penilaian oleh para ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran berbasis *website* yang dibuat oleh peneliti.

Dari validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi terdapat hasil data menunjukkan ahli media sebesar 88% dan ahli materi 83%. Namun ada beberapa bagian yang perlu di revisi, ukuran tulisan yang kurang sesuai dan peta konsep perlu diperjelas. Namun berdasarkan tabel konversi maka media tersebut masuk dalam kualifikasi **“baik”** dan keputusannya adalah **“Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran, tidak perlu adanya revisi”**.

e. Revisi Produk

Revisi produk diperlukan untuk mengetahui bagian-bagian yang kurang-kurang baik setelah adanya validasi oleh beberapa ahli. Peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran yaitu memperbesar ukuran teks yang kurang sesuai dan memperjelas peta konsep. Setelah produk direvisi sesuai dengan komentar dan saran oleh ahli materi dan ahli media maka media pembelajaran dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

f. Uji Coba Produk

Produk yang sudah diperbaiki sehingga menjadi rancangan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *website* yang layak. Selanjutnya dilakukan pengujian kepada pengguna (Guru) melalui angket, Uji Coba produk dilakukan dengan 3 cara yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan melalui angket yang diberikan kepada 3 siswa yang terdiri dari satu orang siswa dengan hasil belajar tinggi, satu orang siswa dengan hasil belajar sedang, dan satu orang siswa dengan hasil belajar rendah.

Uji coba kelompok kecil melalui angket yang terdiri dari 5 orang siswa dengan hasil belajar tinggi, 5 orang siswa dengan hasil belajar sedang, dan 5 orang siswa dengan hasil belajar rendah. Dan uji coba lapangan dilakukan kepada 34 siswa.

Dari uji coba produk terdapat hasil data yang menunjukkan pengguna (Guru) sebesar 81%, Uji coba perorangan yaitu sebesar 84%, uji coba kelompok kecil yaitu 83,5% dan uji coba lapangan 84%. Dari hasil uji coba ada beberapa revisi yaitu ada beberapa huruf yang terlalu kecil dan perlu ditambahkan video materi pembelajaran.

g. Revisi Produk

Pada tahap ini dilakukan revisi sesuai komentar dan saran dalam uji coba perorangan, kelompok kecil, pengguna dan pemakaian. Revisi produk dalam tahap ini dilakukan sesuai penilaian, komentar dan saran dengan merevisi ukuran huruf menjadi lebih besar dan menambahkan video materi pembelajaran. Hasil akhir produk ini berupa situs *website* yang dapat diakses

oleh *user*. Media pembelajaran berbasis website ini dikemas dalam bentuk *website* dengan alamat “alvinguruku.blogspot.com”. Link tersebut bisa digunakan oleh guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dalam pembelajaran kepada siswa. Produk Akhir media pembelajaran berbasis *website* ini didalamnya terdapat, 1) Menu Home, 2) Menu Panduan *website*, 3) Menu Pendahuluan, 4) Menu Materi, 5) Menu Evaluasi, 6) Menu Video Pembelajaran, 7) Menu *e-book*, 8) Menu Perangkat Pembelajaran, 9) Menu Profil saya, 10) Menu Beranda, 11) Menu Tentang Blog, 12) Menu Hubungi Saya, 13) Menu Alamat Saya, 14) Menu *Social Plugin*.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi nikmatnya mencari ilmu dan indahnya berbagi pengetahuan kelas X di SMK Negeri 1 Tegalsari tahun pelajaran 2021/2022.

1. Langkah-langkah model pengembangan R & D model Borg and Gall adalah sebagai berikut : 1) Potensi masalah, 2) Pengumpulan data dan analisis kebutuhan, 3) Desain Produk, 4) Validasi desain oleh ahli, 5) Revisi Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal. Namun dalam pengembangan media pembelajaran ini hanya sampai pada langkah ke 7 yaitu pada revisi produk, serta menguji kelayakan media pembelajaran tersebut. Adapun produk media pembelajaran berbasis *website* ini di dalamnya terdapat, 1) Menu *Home*, 2) Menu Panduan *website*, 3) Menu Pendahuluan, 4) Menu Materi, 5) Menu Evaluasi, 6) Menu Video Pembelajaran, 7) Menu *e-book*, 8) Menu Perangkat Pembelajaran, 9) Menu Profil saya, 10) Menu Beranda, 11) Menu Tentang Blog, 12) Menu Hubungi Saya, 13) Menu Alamat Saya, 14) Menu *Social Plugin*.
2. Kelayakan produk media pembelajaran berbasis *website* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti bab nikmatnya mencari ilmu dan indahnya berbagi pengetahuan kelas X di SMK Negeri 1 Tegalsari menunjukkan bahwa produk media pembelajaran berbasis *website* layak digunakan di kelas X SMK Negeri 1 Tegalsari yang mengacu pada hasil uji kelayakan menurut para ahli yaitu ahli media sebesar 88%, ahli materi 83% dan pengguna (Guru) sebesar 81%. Dinyatakan layak juga didapatkan dari hasil uji coba perorangan/siswa yaitu sebesar 84%, uji coba kelompok kecil yaitu 83,5% dan uji coba lapangan 84%, sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis *website* layak digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti bab nikmatnya mencari

ilmu dan indahnyanya berbagi pengetahuan kelas X di SMK Negeri 1 Tegalsari tahun 2021/2022

Daftar Rujukan

- Elizah, F., Warsah, I., Warlizasusi, J., Faishol, R., & Asha, L. (2022). MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING DI MASA PANDEMIC COVID 19. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman, Pendidikan Dan Hukum Islam*, 20(1), 51–72.
- Hariyanto, W. (2018). *KREATIVITAS GURU DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMAN 3 MALANG*. University of Muhammadiyah Malang.
- Komara, E. (2014). Belajar dan pembelajaran interaktif. *Bandung: Refika Aditama*.
- Kosim, N. (2014). *Implementasi Penilaian Autentik Kurikulum 2013 dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 6 Surabaya*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. *TARBIYATUNA*, 13(1), 37–55.
- Muhammad, Z. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada materi perpindahan kalor di sekitar kita untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Manggarai Barat*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- NASIR, A. K. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PADA PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIS*.
- Rohmawati, I. (2019). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA "TANARA" MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID. *Jurnal SITECH : Sistem Informasi Dan Teknologi*, 2(2). <https://doi.org/10.24176/sitech.v2i2.3907>
- Rusman, M. P., & Cepi, R. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. *Bandung: Alfabeta*.
- Setiawan, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Fiqih Bab Pernikahan Kelas XI MAN 2 Banyuwangi*. IAI Ibrahimy.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. ALFABETA, cv.

Suhilmiati, E., Faishol, R., & Walailah, A. L. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI MENGGUNAKAN SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN FIKIH KELAS VIII MTs AL-KAUTSAR SUMBERSARI SRONO BANYUWANGI. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(1), 1–14.

Wahyuni, T., Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia dan Wondershare Quiz Creator Materi Aritmatika Sosial Kelas Vii. *Ed-Humanistic*, 06(01), 766–770.