

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEBSITE *WEEBLY* PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK MATERI IMAN KEPADA KITAB -KITAB
ALLAH KELAS VIII FASE D DI MADRASAH TSANAWIYAH
NEGERI 4 MANDAILING NATAL**



TESIS

**Diajukan sebagai Syarat Mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam**

Oleh

M.ASRO'I RAMBE

NIM. 2350100001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEBSITE *WEEBLY* PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK MATERI IMAN KEPADA KITAB-KITAB
ALLAH KELAS VIII FASE D DI MADRASAH TSANAWIYAH
NEGERI 4 MANDAILING NATAL**



TESIS

Diajukan sebagai Syarat Mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh
M.ASRO'I RAMBE
NIM. 2350100001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS WEBSITE *WEEBLY* PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK MATERI IMAN KEPADA KITAB-KITAB
ALLAH KELAS VIII FASE D DI MADRASAH TSANAWIYAH
NEGERI 4 MANDAILING NATAL**



TESIS

Diajukan sebagai Syarat Mendapatkan
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh

M.ASRO'I RAMBE

NIM. 2350100001



Pembimbing I

Prof. Dr. Syafnan, M.Pd
NIP. 195908111984031004

Pembimbing II

Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A
NIP. 1980102420232211004

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

**PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Weebly Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah Kelas Viii Fase D Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Mandailing

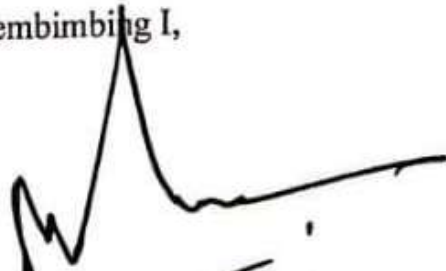
yang disusun oleh

Nama : M.Asro'i Rambe
Nomor Induk Mahasiswa : 2350100001
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

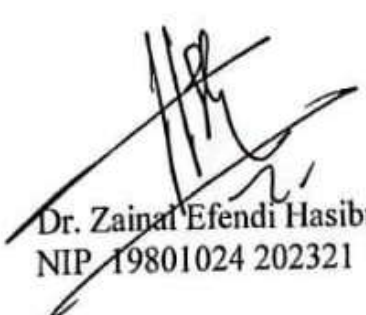
dinyatakan bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan ke Pascasarjana Program Magister Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan untuk selanjutnya dapat dipresentasikan dalam sidang Munaqasyah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
Padang Sidempuan, Juni 2025
PADANGSIDIMPUAN

Pembimbing I,


Prof. Dr. Syafran, M.Pd
NIP. 195908111984031004

Pembimbing II,


Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A
NIP. 19801024 202321 1 004



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER**

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733 Telephone
(0634) 22080 Faximili (0634) 24022
Website: uinsyahada.ac.id
Email: pascasarjana@uinsyahada.ac.id

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH TESIS**

Nama : M. Asro'i Rambe
NIM : 2350100001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Weebly Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah Kelas VIII Fase D Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Mandailing Natal

NO NAMA TANDA TANGAN

1. **Dr. Zulhammi, M.Ag, M.Pd**
Penguji Utama/Ketua

2. **Dr. Fauziah Nasution, M.Ag**
Penguji PAI/Sekretaris

3. **Dr. Mohd. Rafiq, S.Ag, M.A**
Penguji umum/Anggota

4. **Dr. Muhammad Roihan Daulay, M.A**
Penguji Isi & Bahasa/Anggota

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
di : Padangsidimpuan
Tanggal : Rabu 18 Juni 2025
Pukul : 13.30 WIB
Hasil/Nilai : 85 (A)



PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M.Asro'i Rambe
Nomor Induk Mahasiswa : 2350100001
Tempat, Tanggal Lahir : Pekanbaru, 13 September 1999
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Weebly Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah Kelas Viii Fase D Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Mandailing**

menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Padang Sidempuan, Juni 2025

UNIVERSITAS SYEKH ALI HAJJI
SYEKH ALI HAJJI
MAD ADDARY
PADANG SIDEMPUAN



M.Asro'i Rambe

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M.Asro'i Rambe
Nomor Induk Mahasiswa : 2350100001
Tempat, Tanggal Lahir : Pekanbaru, 13 September 1999
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

dengan ini menyetujui untuk **memberikan izin Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan atas karya tesis yang berjudul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Weebly Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah Kelas Viii Fase D Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Mandailing."**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media atau memformatkan dan mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari penulis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai penulis karya ilmiah tersebut. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan atas segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah tersebut.



ang Sidempuan, Juni 2025

M.Asro'i Rambe
NIM. 2350100001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
PASCASARJANA PROGRAM MAGISTER
Jalan T. Rizal Nurdin Km.4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022
Website: <http://pasca.iain-padangsidempuan.ac.id>

PENGESAHAN

Nomor: 1197 /Un.28/AL/PP.00.9./06/2025

Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website
Weebly Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Iman Kepada
Kitab-Kitab Allah Kelas Viii Fase D Di Madrasah Tsanawiyah Negeri
4 Mandailing Natal
Ditulis Oleh : M.Asro'i Rambe
NIM : 2350100001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

**Telah Dapat Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
Padangsidempuan, 20 Juni 2025
Direktur Pascasarjana,




Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, MCL
NIP. 19680704 200003 1 003

ABSTRAK

Nama : M. Asro'i Rambe
NIM : 2350100001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Weebly Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah Kelas VIII Fase D Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Mandailing Natal

Pengembangan media pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan dalam memproduksi atau menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Adapun tujuan penelitian ini yaitu : (1) Untuk mengetahui tingkat validitas pengembangan media pembelajaran berbasis website *Weebly* pada materi iman kepada kitab Allah Fase D di MTsN 4 Mandailing Natal, (2) Untuk mengetahui tingkat praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis website *Weebly* pada materi iman kepada kitab Allah Fase D di MTsN 4 Mandailing Natal., (3) Untuk mengetahui tingkat efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis website *Weebly* pada materi iman kepada kitab Allah Fase D di MTsN 4 Mandailing Natal, Penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation and evaluation*). Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data menggunakan uji validitas untuk mengukur tingkat kevalidan dan kelayakan media dan materi pembelajaran dan uji praktikalitas untuk mengukur kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis *Weebly* pada pembelajaran Akidah Akhlak. Hasil penelitian yang didapat bahwa: (1) Tingkat kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari tim validator media dengan persentase 85% dengan kategori sangat valid dan validator ahli materi menunjukkan hasil sebanyak 90% dengan kategori sangat valid sehingga layak diaplikasikan dalam proses pembelajaran, hasil pengembangan media pembelajaran di peroleh dari validator ahli pembelajaran (guru) dengan persentase 88% dengan kategori sangat valid., (2) Tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh melalui uji praktikalitas dengan melibatkan siswa kelas VIII-H sebagai responden, yang menghasilkan persentase sebesar 92% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. (3) Tingkat efektivitas media pembelajaran ditunjukkan melalui hasil pada kelas VIII-G yang mencapai persentase 91% dan kelas VIII-I sebesar 92%, keduanya termasuk dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis website *Weebly* untuk mata pelajaran Akidah Akhlak dinyatakan sangat efektif.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran akidah akhlak, Weebly

ABSTRACT

Name : M. Asro'I Rambe
Student Registration Number : 2350100001
Study Program : Islamic Religious Education
Title : The Development of Web-Based Interactive Learning Media Using Weebly for the Subject of Akidah Akhlak: The Topic of Faith in the Divine Books for Grade VIII Phase D at MTsN 4 Mandailing Natal.

The development of instructional media is an effort aimed at producing or creating educational media products that can be applied in the learning process. This study aims to: (1) determine the validity level of the Weebly-based instructional media developed for the topic of Faith in the Books of Allah (Phase D) at MTsN 4 Mandailing Natal; (2) determine the practicality level of the developed Weebly-based instructional media; and (3) evaluate its effectiveness in supporting learning outcomes. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection instruments included questionnaires, with supporting techniques such as observation, interviews, and documentation. Data were analysed using validation tests to assess the validity and feasibility of the media and materials, as well as practicality tests to evaluate the usability of the Weebly-based instructional media in the subject of *Akidah Akhlak*. The research findings show that: (1) the validity level of the instructional media development, as assessed by media validators, reached 85% (categorized as *very valid*), while material experts rated it at 90% (*very valid*), and learning experts (teachers) gave it 88%, also in the *very valid* category; (2) the practicality level of the developed instructional media, tested with Grade VIII-H students as respondents, yielded a 92% score (*convenient*); and (3) the effectiveness of the instructional media was reflected in the learning outcomes of Grade VIII-G (91%) and Grade VIII-I (92%), both categorized as *very effective*. Thus, the Weebly-based interactive instructional media for *Akidah Akhlak* is declared to be highly valid, practical, and effective for use in classroom instruction.

Keywords: Development, *Akidah Akhlak* Instructional Media, Weebly

خلاصة البحث

الاسم : محمد أصرعى رامى
رقم التسجيل : 2350100001
برنامج الدراسة : التربية الدينية الإسلامية
عنوان البحث : تطوير الوسائل التعليمية التفاعلية استناداً إلى موقع ويب ويبي
حول موضوع العقيدة والأخلاق لمادة الإيمان في كتب الله للصف الثامن (المرحلة د)
في المدرسة الثانوية الحكومية الرابعة ماندايلينج ناتال

إن تطوير وسائل التعليم هو جهد يبذل لإنتاج أو توليد منتجات الوسائل التعليمية التي يمكن تطبيقها في عملية التعلم. أما أهداف من هذا البحث هي: (1) تحديد مستوى صحة تطوير الوسائل التعليمية القائمة على موقع ويبي على مادة الإيمان بكتاب الله المرحلة د في المدرسة الثانوية الحكومية الرابعة ماندايلينج ناتال. (2) تحديد مستوى التطبيق العملي لتطوير الوسائل التعليمية القائمة على موقع ويبي على مادة الإيمان بكتاب الله المرحلة د في المدرسة الثانوية الحكومية الرابعة ماندايلينج ناتال. (3) تحديد مستوى فعالية تطوير الوسائل التعليمية القائمة على موقع ويبي على مادة الإيمان بكتاب الله المرحلة د في المدرسة الثانوية الحكومية الرابعة ماندايلينج ناتال. يستخدم هذا البحث أسلوب البحث والتطوير مع نموذج تطوير ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). تستخدم أداة جمع البيانات استنباطاً مع تقنية جمع البيانات في شكل الملاحظة والمقابلة والتوثيق. وتستخدم تقنية تحليل البيانات اختبار صحة لقياس مستوى صحة وجدوى الوسائط ومواد التعليم واختبار التطبيق العملي لقياس مدى عملية استخدام الوسائل التعليمية القائمة على موقع ويبي في درس العقيدة والأخلاق. وقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن: (1) مستوى صحة نتائج تطوير الوسائل التعليمية التي تم الحصول عليها من فريق التحقق من الوسائط بنسبة 85% مع فة صالحة للغاية وأظهر محقق المواد الخبير نتائج 90% مع فة صالحة للغاية بحيث تكون جديرة بالتطبيق في عملية التعلم، ونتائج تطوير الوسائل التعليمية التي تم الحصول عليها من المحققين الخبراء (المعلمين) بنسبة 88% مع فة صالحة للغاية. (2) تم الحصول على مستوى التطبيق العملي لوسائل التعليم المطورة من خلال اختبار التطبيق العملي الذي يشمل طلاب الصف الثامن - ح كمستجيبين، مما أسفر عن نسبة 92% وتم تضمينه في فة العملية للغاية. (3) تجلّت فعالية الوسيلة التعليمية من خلال النتائج في الصف الثامن-G، حيث بلغت نسبة النجاح 91%، والصف الثامن-I- 92%، وكلاهما ضمن فة الفعالية العالية. وبالتالي، صُنِفَت وسيلة Weebly التعليمية القائمة على موقعها الإلكتروني لموضوع عقيدة الأخلاق بأنها فعالة للغاية.

الكلمات المفتاحية: التطوير، وسائل تعليم عقيدة الأخلاق، Weebly

TRANSLITERASI ARAB – LATIN

Keputusan Bersama Menteri Agama RI,
Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan RI
No. 158/1987 dan No. 0543b/U/1987
Tertanggal 22 Januari 1988

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalihhurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَ...َ	Fathah dan ya	Ai	a dan u
وَ...َ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ...َ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إَ...َ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وُ...َ	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla

- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk *ta' marbutah* ada dua, yaitu:

1. *Ta' marbutah* hidup
Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah “t”.
2. *Ta' marbutah* mati
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat *sukun*, transliterasinya adalah “h”.
3. Kalau pada kata terakhir dengan *ta' marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta' marbutah* itu ditransliterasikan dengan “h”.

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/
al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiyah*
Kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiyah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariyah*
Kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariyah* ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun *qamariyah*, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu

- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara *hamzah* yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa *alif*.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khužu
- سَيِّئٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik *fail*, *isim* maupun *huruf* ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada *huruf* atau *harkat* yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/ Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila mana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Weebly Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah Kelas Viii Fase D Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Mandailing Natal”** dengan baik, serta salawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kebodohan menuju alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Semoga kita mendapat syafaatnya di hari akhir kelak. Amin Ya Rabbal Alamin.

Selama penulisan tesis ini penulis tentunya mengalami kesulitan dan hambatan baik dalam pembuatan produk media pembelajaran maupun dalam analisis data. Namun atas bantuan, bimbingan, dukungan moril/materil dari berbagai pihak sehingga tesis ini dapat penulis selesaikan. Pada kesempatan ini dengan sepenuh hati penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pembimbing Tesis I Prof.Dr. Syafnan, M.Pd dan pembimbing tesis II, Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M.A yang sudah memberikan bimbingan dalam penyelesaian penelitian ini.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Prof. Dr. H. Ibrahim Siregar, M.CL selaku Direktur Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Dr. Zulhammi, M. Ag selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Bapak dan Ibu dosen serta pegawai Program Pascasarjana UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membantu penulis selama perkuliahan di Pascasarjana Program Magister UIN Syekh Ali

Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

6. Teristimewa kepada, kedua orang tua, dan teman-teman di kelas Pai-A dan Rekan-Rekan Sejawat beserta seluruh keluarga yang senantiasa memberikan motivasi, doa, dan pengorbanan yang tiada terhingga demi keberhasilan penulis.

Akhir kata penulis mengharapkan semogas tesis ini bermanfaat bagi kita semua dan bagi kemajuan pendidikan. Semoga Allah selalu melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya kepada kita semua.

Padangsidmpuan, Juni 2025



M.Asro'i Rambe
2350100001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQSYAH TESIS	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
PENGESAHAN DIREKTUR	
ABSTRAK	ix
TRANSLITERASI ARAB LATIN	xii
KATA PENGANTAR.....	xviii
DAFTAR ISI.....	xx
DAFTAR GAMBAR.....	xxiii
DAFTAR TABEL	xxiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian.....	9
G. Sistematika Pembahasan.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Teori Pembelajaran.....	12
a. Pengertian teori pembelajaran.....	12
b. Prinsip pembelajaran.....	13
2. Media Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	20

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	25
3. Media pembelajaran Interaktif	28
a. Pengertian media pembelajaran interaktif	28
b. Karakteristik media pembelajaran interaktif	30
c. Keunggulan media pembelajaran interaktif	30
4. Pembelajaran Berbasis Web.....	31
a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Web.....	31
b. Konsep Pembelajaran Berbasis Web	38
c. Pengertian media weebly	41
d. Fungsi pembelajaran media Weebly	42
5. Pembelajaran Akidah Akhlak	46
a. Pengertian Pembelajaran Akidah Akhlak	46
b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak	47
c. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak	50
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	51
C. Kerangka berpikir.....	55
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	58
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	58
B. Jenis Penelitian.....	58
C. Sumber Penelitian	58
D. Model Pengembangan.....	60
E. Teknik Pengumpulan Data.....	63
F. Instrumen Penelitian.....	64
G. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN.....	70
A. Hasil Pengembangan.....	70
a. Tahap Analisis.....	70
b. Tahap Perancangan (Design)	77
c. Tahap Pengembangan (Development).....	81
d. Tahap Implementasi (Implementation).....	86
e. Tahap Evaluasi (Evaluation)	87
B. Paparan Data	89
a. Hasil Validasi Ahli Media	89
b. Hasil Validasi Ahli Materi	91
c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	93
d. Hasil Uji Praktikalitas	95
e. Hasil Uji Efektivitas	97

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	102
 DAFTAR PUSTAKA	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Halaman Utama Website.....	81
Gambar 1.2 Halaman Tujuan Pembelajaran	82
Gambar 1.3 Materi Iman Kepada Kitab Allah	82
Gambar 1.4 Halaman Video Pembelajaran.....	83
Gambar 1.5 Halaman Kuiz Pembelajaran.....	84
Gambar 1.6 Halaman Pembuat Website	85
Gambar 1.7 Halaman Referensi Website.....	85



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.5 Media Model Addie	60
Tabel 3.1 Angket Dengan Skala Likert.....	65
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Produk	66
Tabel 3.3 Kriteria Kepraktisan Produk	67
Tabel 3.4 Kriteria Efektivitas Produk	68
Tabel 4.2 Sumber Daya Pengembangan Media Weebly.....	73
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	92
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	94
Tabel 1.1 Angket Responden Siswa	95
Tabel 1.2 Persentase Angket Uji Praktikalitas.....	95
Tabel 1.3 Hasil Uji Efektivitas.....	97
Tabel 1.4 Persentase Uji Efektivitas	97
Tabel 2.1 Hasil Wawancara Guru	108
Tabel 2.2 Hasil Wawancara Siswa.....	110

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap makhluk yang bernama manusia, dan manusia akan selalu mencari model-model atau bentuk serta sistem pendidikan yang dapat mempersiapkan peserta didik untuk menyongsong masa depannya karena peserta didik adalah generasi yang akan menggantikan posisi orang dewasa¹. Pendidikan pada dasarnya memberikan kesempatan pada seseorang untuk memiliki ilmu pengetahuan, teknologi, berbagai macam kepandaian dan ketrampilan. Dengan pendidikan manusia bisa sampai pada kesadaran tertentu, sehingga akan meningkatkan kesadarannya terhadap kemampuan dirinya untuk mengantisipasi berbagai permasalahan yang dihadapi².

Dalam peraturan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi republik indonesia nomor 22 tahun 2023 mengatur tentang standar sarana dan prasarana pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah, “standara saran prasarana adalah kriteria minimal yang harus di penuhi untuk tempat belajara, tempat berolahraga, tempat ibadah, laboratorium, perpustakaan, bengkel kerja, tempat bermain, dan tempat lain di suatu instansi pendidikan.

¹Elis Rahmayeni Zulhizni Sukatin, “PENDIDIKAN ANAK DALAM ISLAM,” *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* Vol 6 no. 2 (1 Juli 2020) Hal. 15–20.

² Sabar Budi Raharjo, “Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia,” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol 16, no. 3 (10 Mei 2010) Hal. 29.

Pendidikan saat ini tidak bisa terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.³ Teknologi berpengaruh dalam pendidikan dalam hal memudahkan siswa dalam belajar⁴. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menimbulkan pembelajaran berbasis elektronik. Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yaitu mengubah sistem pembelajaran tradisional menjadi pola bermedia, di antaranya adalah Media komputer dengan internet yang memunculkan *e learning* berbasis teknologi akan berjalan efektif jika peran pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator sekaligus sebagai pemberi informasi.⁵

Dalam era yang didominasi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan tidak dapat terlepas dari teknologi. Teknologi mempermudah proses belajar siswa, terutama dengan hadirnya pembelajaran berbasis elektronik atau e-learning. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti melalui media komputer dan internet, memungkinkan transformasi dari sistem pembelajaran tradisional menuju pembelajaran berbasis media.

Agar pembelajaran berbasis teknologi efektif, peran pendidik sangat penting sebagai fasilitator sekaligus sumber informasi. Pendidik perlu memanfaatkan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran untuk menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran, yang

³ Misnawati,, “Peranan Guru Bk, Karakter Siswa, dan Layanan BK Kelompok”. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 2 Oktober 2017 Hal. 65-68

⁴ Salamah Choimaidi, Pendidikan Dan Pengajaran: *Strategi Pembelajaran Disekolah* (Jakarta: Grasindo, 2018). Hal. 70

⁵ Munir, Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Bandung: Alfabeta, 2012). Hal. 89

merupakan alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran, menjadi krusial karena proses pembelajaran adalah komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Tanpa media pembelajaran yang efektif, komunikasi tersebut tidak akan berjalan dengan optimal, sehingga tujuan pembelajaran sulit dicapai.⁶

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu Pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁷

Perkembangan teknologi informasi bertambah pesat memungkinkan seseorang untuk melakukan informasi secara lebih efektif dan praktis lebihlebih dalam bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia untuk mencari dan mendapatkan informasi dengan mudah serta tidak terkendala oleh ruang dan waktu. Perkembangan teknologi ini telah dimanfaatkan di berbagai lembaga atau institusi untuk berbagai kepentingan

⁶ 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* 5, no. 1 (2020): 51–59.

⁷ Hujair AH Sanaky, "Media Pembelajaran Interktif-Inovatif," 2013, 3–4

terutama pada pendidikan atau pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Website sangat cocok digunakan sebagai alternatif pilihan media pembelajaran. Website dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran guna meningkatkan dampak positif pengguna internet.⁸

Salah satu media pembelajaran yang mudah dipakai dan digunakan bagi pendidik adalah *Weebly*. *Weebly* merupakan aplikasi online yang diluncurkan google untuk pembuatan website kelas, sekolah, atau lainnya. Dengan adanya *Weebly* pengguna dapat menggabungkan berbagai informasi dalam satu tempat (termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya) yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan pengguna. Penggunaan *Weebly* bebas biaya dan dapat dimanfaatkan oleh semua pengguna yang memiliki akun google.⁹

Kelebihan dari Web *Weebly* selain dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh dan dapat diakses melalui media perangkat apapun selagi tersambung dengan internet. Proses pembuatan Website menggunakan *Weebly* juga tidak terlalu sulit dan tidak menggunakan coding sehingga lebih mudah untuk membuat Website. Media website dapat juga digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan dampak positif penggunaan internet, tentu saja dalam hal ini membutuhkan peran

⁸ Novemby Karisma Putri, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materihukum Newton Pada Gerak Benda* (Lampung: UIN Raden Intan, 2021).

⁹ Mukti, N, and Anggraeni, "Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan *Weebly* Pada Materi Listrik Statis."

yang baik dari para tenaga pendidik dalam mengelola pembelajaran ini agar dapat digunakan secara terarah dengan baik¹⁰

Berdasarkan pengamatan awal pada tanggal 17 juli di mtsn 4 mandailing natal yang dilakukan melalui kegiatan observasi, Terdapat beberapa informasi mengenai proses pembelajaran akidah akhlak, yaitu: (1) bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran hanya terdiri dari buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS); (2) proses pembelajaran cenderung berorientasi pada guru (*teacher-centered*), di mana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi, sementara siswa lebih banyak meniru apa yang dipraktikkan oleh guru; (3) waktu pelajaran sangat terbatas akibat adanya pemampatan waktu di sekolah. dikarenakan sekolah lagi masa perbaikan (renovasi) dan (4) media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran cenderung konvensional yaitu kurang memanfaatkan teknologi dan informasi sehingga siswa sering jenuh atau bosan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MtsN 4 Mandailing Natal, Materi iman kepada kitab-kitab Allah dipilih dalam penelitian ini karena masih secara tekstual (mengacu pada buku teks pembelajaran) tersebut belum optimal sehingga siswa kurang tertarik dan kurang memahami materi.

¹⁰ Heni Vidia Sari and Hary Suswanto, —Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan,|| *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2, no. 7 (2017): 1008–1016.

Beberapa kendala dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak, cenderung masih konvensional, dimana guru yang lebih aktif sementara siswa pasif, sehingga media pembelajaran kurang optimal. Dan penggunaan karena metode ceramah yang monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Maka dari itu diperlukan media pembelajaran yang menarik terhadap pembelajaran Iman Kepada Allah. Yaitu menggunakan *Weebly* pada Mata Pelajaran Iman Kepada Allah yang berbentuk Website yang bisa diakses pada smartphone maupun computer yang rata-rata telah dimiliki oleh siswa sehingga memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran *Weebly* dimanapun dan kapanpun. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan evaluasi yang terdapat diakhir pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengajukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan menggunakan *Weebly* pada materi Iman Kepada Allah Pada Fase D di MtsN 4 Mandailing Natal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemukan, yaitu :

1. Pemanfaatan media pembelajaran Akidah Akhlak kurang variatif.
2. Kurangnya kesadaran guru terhadap pemanfaatan ICT (*Information, Communication And Technology*).
3. Kurang terjadinya proses metode pembelajaran yang interaktif.

4. Motivasi dan minat belajar siswa yang rendah.

C. Batasan Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dalam pemahaman istilah-istilah yang terkandung pada judul tesis ini, maka penulis perlu memberikan penegasan dan menjelaskan kata-kata yang dianggap perlu sebagai dasar atau pedoman memahami judul tesis ini, yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan merujuk pada proses perancangan, implementasi, evaluasi, dan penyempurnaan program, strategi, metode, atau materi pendidikan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan solusi yang efektif dan inovatif untuk masalah-masalah pendidikan serta meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat, bahan, atau teknologi yang digunakan dalam proses pendidikan untuk menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan interaksi, dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Media ini dapat berbentuk visual, audio, audiovisual, atau berbasis teknologi digital seperti website yang bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman dan penerapan materi pembelajaran.

3. Website Weebly

Website *Weebly* merupakan sebuah platform berbasis cloud yang memungkinkan pengguna untuk membangun dan mengelola situs web mereka sendiri tanpa perlu memiliki keterampilan pemrograman.

Weebly menawarkan antarmuka yang mudah digunakan dengan fitur drag-and-drop, memungkinkan individu dan bisnis untuk dengan cepat membuat situs web yang menarik dan fungsional.

4. Akidah Akhlak

Akidah Akhlak merupakan salah satu bidang studi dalam kurikulum pendidikan agama Islam yang mengajarkan tentang keyakinan (akidah) dan etika atau moral (akhlak). Tujuannya adalah untuk membentuk karakter siswa yang memiliki iman yang kuat serta berperilaku baik sesuai dengan ajaran Islam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan judul penelitian di atas peneliti merumuskan pokok masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat validitas pengembangan media pembelajaran berbasis website *Weebly* pada materi iman kepada kitab Allah Fase D di MTsN 4 Mandailing Natal?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis website *Weebly* pada materi iman kepada kitab Allah Fase D di MTsN 4 Mandailing Natal?
3. Bagaimana tingkat Efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis website *Weebly* pada materi iman kepada kitab Allah Fase D di MTsN 4 Mandailing Natal?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan, maka yang menjadi tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui tingkat validitas pengembangan media pembelajaran berbasis website *Weebly* pada materi iman kepada kitab Allah Fase D di MTsN 4 Mandailing Natal.
2. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis website *Weebly* pada materi iman kepada kitab Allah Fase D di MTsN 4 Mandailing Natal.
3. Untuk mengetahui tingkat efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis website *Weebly* pada materi iman kepada kitab Allah Fase D di MTsN 4 Mandailing Natal.

F. Kegunaan Penelitian

Secara garis besar penelitian ini akan memberikan manfaat dari berbagai aspek, diantaranya :

- a. Manfaat secara teoritis

penelitian ini dapat memberikan sumbangsih pemikiran ilmiah khususnya menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran berbasis web menggunakan *Weebly*. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi atau pijakan penelitian-penelitian berikutnya yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis web menggunakan *Weebly*

b. Manfaat secara praktis

1) Bagi Peneliti

penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan dalam memperluas pengetahuan dalam penerapan media pembelajaran.

2) Bagi Siswa

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi sumber belajar mandiri yang mudah diakses kapan pun dan dimana pun

3) Bagi Guru

Sebagai media pembelajaran yang dapat dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dan memberikan variasi sumber belajar selama proses pembelajaran akidah akhlak.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I adalah bagian pendahuluan, yang mencakup latar belakang masalah sebagai alasan pemilihan judul ini, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II adalah kajian teori yang mencakup pengertian pengembangan, definisi media, jenis-jenis media pembelajaran, pengertian website, serta pengertian akidah akhlak.

Bab III adalah metodologi penelitian yang membahas berbagai aspek, termasuk pendekatan dan jenis penelitian, informan penelitian,

teknik dan alat pengumpulan data, lokasi penelitian, metode analisis data, keabsahan data, serta penarikan kesimpulan.

Bab IV berisi hasil penelitian, yang merupakan penjabaran data yang diperoleh dari lapangan. Isinya mencakup deskripsi data, yaitu pemaparan mengenai jawaban atas masalah yang dirumuskan dalam rumusan masalah, serta saran-saran.

Bab V adalah bab terakhir yang mencakup kesimpulan, yang berisi hasil-hasil penelitian serta saran-saran.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai sebuah usaha mempengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar dengan kehendaknya sendiri, melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar¹¹

Menurut fathurrohman pembelajaran adalah usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu karena adanya usaha dan ditandai dengan diduplikasinya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama¹². Sedangkan menurut ngalimun pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses yang dilakukan oleh guru dan peserta didik sehingga

¹¹ Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran Modern* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), 37.

¹² Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovasi Alternative Desain Pembelajaran yang Menyenangkan* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media 2017), 20

terjadinya proses belajar dalam arti adanya perubahan perilaku individu peserta didik itu sendiri¹³

Jadi dapat disimpulkan bahwa, kegiatan pembelajaran ini dilakukan oleh pendidik sebagai seseorang yang mengajar dan peserta didik yang menerima pembelajaran yang tidak terlepas dari berbagai bahan pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengondisikan seseorang agar dapat belajar dengan baik sehingga melakukan

perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar dan bagaimana seseorang melakukan Tindakan penyampaian ilmu pengetahuan

b. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Meskipun banyak teori tentang prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli memiliki persamaan dan perbedaan, ada sejumlah prinsip yang secara umum berlaku dan dapat menjadi fondasi penting dalam proses belajar mengajar. Prinsip-prinsip ini dapat membantu baik pendidik maupun peserta didik untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif. Beberapa prinsip utama yang dimaksud adalah perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, dan

¹³ Ngalimun, *Strategi Pembelajaran* (Jogjakarta: Dua Satria Offset, 2017), 44.

pengakuan terhadap perbedaan individu. Penjelasan lebih rinci akan disampaikan berikutnya.:

1. Perhatian dan motivasi

Perhatian mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, tanpa adanya perhatian maka pelajaran yang diterima dari pendidik adalah sia-sia. Bahkan dalam kajian teori belajar terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada peserta didik apabila bahan pelajaran itu sesuai kebutuhannya, sehingga termotivasi untuk mempelajari secara serius. Selain dari perhatian, motivasi juga mempunyai peranan yang urgen dalam kegiatan belajar. Gage dan Berliner mendefinisikan motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas

seseorang. Motivasi dapat dibandingkan dengan mesin dan kemudi pada mobil. Jadi motivasi merupakan suatu tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang. Dengan demikian motivasi dapat dibandingkan dengan sebuah mesin dan kemudi pada mobil. Motivasi mempunyai kaitan yang erat dengan minat, peserta didik yang memiliki minat terhadap sesuatu bidang studi tertentu cenderung tertarik perhatiannya dan timbul motivasinya untuk mempelajari bidang studi tersebut.

2. Keaktifan

Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subyek, yaitu dari peserta didik dan pendidik. Dari segi peserta didik, belajar dialami sebagai suatu proses, mereka mengalami proses mental dalam menghadapi bahan ajar. Dari segi pendidik proses pembelajaran tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal.

Kecenderungan psikologi dewasa ini menganggap bahwa anak adalah makhluk yang aktif. Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Dimiyati dan Mudjiono mengatakan bahwa "belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri, peserta didik adalah penentu terjadinya atau tidak terjadi proses belajar

3. Keterlibatan Langsung/Berpengalaman

Dalam diri peserta didik terdapat banyak kemungkinan dan potensi yang akan berkembang. Potensi yang dimiliki peserta didik berkembang ke arah tujuan yang baik dan optimal, jika diarahkan dan punya kesempatan untuk mengalaminya sendiri. Edgar Dale dalam Oemar Hamalik mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah

belajar melalui pengalaman langsung.¹⁴

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kegiatan proses pembelajaran akan menghasilkan komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik, pendidik berperan sebagai penyampai atau pengirim informasi dan peserta didik sebagai penerima informasi. Informasi yang disampaikan akan lebih mudah tersampaikan ketika menggunakan perantara yang tepat sehingga peserta didik mampu memahami dan menguasai pesan yang disampaikan oleh pendidik. Maka dari itu dibutuhkanlah perantara agar komunikasi dalam pembelajaran berjalan efektif yang disebut dengan alat komunikasi atau media.

Menurut bahasa, kata “Media” berasal dari bahasa Latin “Medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab berasal dari kata “*Wasaaila*” yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁵

National Education Association (NEA) atau yang disebut sebagai Asosiasi Pendidikan Nasional memberikan defenisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi yang berupa

¹⁴ Gani Ali dan St Hasniyati, “Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Implikasinya terhadap Pendidik dan Peserta Didik,” *Al-Ta'rib* 6, no. 1 (Juli 2013): 31–42.

¹⁵ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik* (Pustaka Abadi, 2017).

literal dan audio visual serta peralatan, media hendaknya dapat dilihat, didengar, dibaca dan dimanipulasi

Beberapa para ahli juga mengemukakan pendapat mengenai definisi media diantaranya :

- 1) Zakiah Daradjat mendefinisikan media pembelajaran atau pendidikan sebagai suatu benda yang dapat diindrai khususnya yang dapat dilihat dan didengarkan baik yang berada dalam ruang kelas maupun di luar kelas yang digunakan sebagai penghubung dalam proses interaksi proses belajar mengajar sehingga mencapai pembelajaran yang diharapkan.
- 2) Asnawir dan Basyiruddin Umar menjelaskan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan yang mampu merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar
- 3) merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar
- 4) Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi peserta didik untuk mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat dipahami bahwa media merupakan perantara yang digunakan

dalam menyampaikan informasi atau pesan sehingga komunikasi bisa berjalan dengan efektif.

Kata pembelajaran memiliki akar kata “belajar”. Belajar merupakan aktivitas berproses yang bersifat fundamental dalam penyelenggaraan pendidikan

Pembelajaran sendiri diartikan sebagai kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan pelajar atau proses komunikasi antara pengajar, pembelajar dan bahan ajar. Jadi, Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran¹⁶

Selanjutnya kata “pembelajaran” dalam bahasa Inggris disebut *instruction* yaitu seperangkat peristiwa yang dilakukan pendidik dalam mengelola fasilitas dan sumber belajar yang tersedia agar dapat dimanfaatkan peserta didik dalam mempelajari sesuatu

Beberapa para ahli juga mengemukakan terkait pengertian pembelajaran, diantaranya :

- 1) Menurut Sudjana, pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.
- 2) Sardirman mendefinisikan pembelajaran dengan istilah interaksi edukatif. Menurut beliau, interaksi edukatif adalah interaksi yang

¹⁶ Suryani, Nunuk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2019), h.3

dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan dalam rangka mengantarkan peserta didik ke arah kedewasaannya.

3) Syaiful Sagala mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam mengantarkan peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan, memiliki sikap yang baik dan menguasai kemahiran (keterampilan).

Berbagai peran media dalam kegiatan pembelajaran diantaranya; penyampaian materi menjadi lebih standar, pembelajaran berjalan dengan menarik, kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu yang digunakan dalam pembelajaran menjadi lebih efisien, kualitas belajar dapat meningkat, pembelajaran dapat dilaksanakan dimana dan kapan saja, proses belajar menjadi lebih baik, dan memberikan nilai yang positif kepada pendidik.¹⁷

Dalam pembelajaran menggunakan media sudah barang tentu merupakan hal yang sangat penting sekali dalam memberikan sebuah penjelasan atau pengetahuan kepada peserta didik, dengan

¹⁷ Sittati Musalamah Hamdi Muhammad, R. Eka Murtinugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran ELearning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian," *Jurnal PenSil* (2020), <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>

menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah dengan demikian media adalah sarana atau penunjang kegiatan pembelajaran yang dirancang manusia untuk kemudahan.¹⁸

Setelah di analisis penulis menarik sebuah kesimpulan yaitu Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan, berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah penyampaian materi dari pengajar kepada pelajar¹⁹. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, serta membantu pelajar memahami materi dengan lebih baik. Namun, keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran sangat bergantung pada pemilihan media yang sesuai, aksesibilitas teknologi, dan kesiapan pendidik dalam memanfaatkannya

b. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan²⁰. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian,

¹⁸ Wachid Pratomo, Nadziroh Nadziroh, dan Chairiyah Chairiyah, "Pengembangan Aplikasi Google Sites Sebagai Penguatan Literasi Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 3 Karanganyar," *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 7, no. 1 (30 April 2022): 1–14, <https://doi.org/10.31932/jpk.v7i1.1627>.

¹⁹ Syahroni & Nurfitriyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif". *Jurnal Formatif* 7(3): 262-271, 2017 ISSN: 2088-351X.

²⁰ Niar Agustian dan Unik Hanifah Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran," *Jurnal Islamika*, Volume 3 No. 1, 31 Januari 2021, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/1047>.

dan minat peserta didik untuk belajar²¹. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang²². Media memiliki fungsi penting sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa nilai-nilai praktis media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
- 2) Media dapat mengatasi ruang kelas.
- 3) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya
- 4) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
- 5) Media dapat membangkitkan motivasi siswa²³.

Secara umum dan khusus, media pembelajaran memberikan beragam keuntungan karena menjadi alat bantu penting bagi pendidik dan peserta didik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah aset berharga untuk proses belajar.:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik, yang pada gilirannya membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami.

²¹ novi Irwan Nahar, —Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran, *Jurna Ilmu Pengetahuan Sosial* 1, No. 3 (2016).

²² Peprizal Peprizal dan Nurhasan Syah, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (11 September 2020): 455–67, <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28217>.

²³ Zahara Mustika, “Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif,” *Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1 (2 September 2015), <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>.

- 3) Metode pembelajaran menjadi lebih beragam, tidak terbatas pada ceramah atau penjelasan lisan dari guru.
- 4) Peserta didik kini lebih aktif dalam belajar, tidak hanya pasif mendengarkan, tapi juga melakukan beragam kegiatan.²⁴

Sedangkan M. Ilyas Ismail mengemukakan ada dua fungsi utama dari media pembelajaran yang perlu kita ketahui yaitu sebagai alat bantu pembelajaran dan sebagai media sumber belajar

Untuk lebih jelas akan diuraikan berikut :

- a) Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran
Seorang pendidik haruslah mampu memahami tingkat kesulitan materi ajar sehingga bisa memilih dan menentukan media pembelajaran yang sesuai agar proses transfer ilmu pengetahuan dapat berjalan sesuai yang diinginkan. Setiap materi ajar tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi maka dalam hal ini beberapa materi ajar memang memerlukan alat bantu dan pada sisi lain ada juga materi yang tidak memerlukan alat bantu ajar. Kreativitas pendidik juga sangat penting dalam memilih media sebagai alat bantu yang tepat.
- b) Media pembelajaran sebagai sumber belajar

Sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik adalah fungsi yang dimiliki oleh media pembelajaran. Dalam hal ini peserta didik

²⁴ Ayu Fitria, "PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2014), <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.

memperoleh ilmu pengetahuan baru yang didapat melalui media pembelajaran.

Berikut ini merupakan beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nasution dalam Teni Nurrita, yaitu :

- 1) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami siswa.
- 2) Proses pembelajaran menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan semangat dalam belajar.
- 3) Metode pembelajaran menjadi bervariasi dari media yang digunakan sehingga tidak menimbulkan kebosanan dalam pembelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran sebab tidak hanya berfokus pada guru namun melakukan kegiatan seperti mengamati, menanya dan mendemonstrasikan.

Sedangkan Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi atau materi ajar kepada peserta didik sehingga memungkinkan untuk meningkatkan kualitas belajar dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan menumbuhkan minat belajar peserta didik
- 3) Memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya

4) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu

5) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka serta memungkinkan untuk terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada dasarnya media pembelajaran sebagai salah satu dari komponen sistem pembelajaran memiliki fungsi utama sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi ajar agar materi yang diajarkan bisa dipahami peserta didik serta meningkatkan motivasi dan membangun minat peserta didik dalam mengikuti proses belajar

Aspek kelayakan media pembelajaran menurut BNSP (Badan Nasional Standar Pendidikan) terdiri dari 4 macam yaitu:

1) Aspek kelayakan isi

Standar kelayakan isi terdiri dari: kesesuaian materi dengan KI/KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi, mendorong keingintahuan, praktikum, kewirausahaan dan pengayaan

2) Aspek kelayakan kebahasaan

Standar kelayakan bahasa terdiri dari: lugas, komunikatif, dialogis dan interaktif, sesuai dengan perkembangan peserta didik, serta penggunaan istilah dan simbol.

3) Aspek kelayakan penyajian

Standar kelayakan penyajian meliputi: teknik penyampaian, elemen pendukung presentasi, cara penyajian pembelajaran, serta koherensi dan keteraturan alur pikir.

4) Aspek kelayakan kegrafikan

Standar kelayakan grafis dinilai dari tampilannya, terutama kejelasan teks dan daya tarik gambar. Standar kelayakan kegrafikan yang meliputi kejelasan teks dan kemenarikan gambar sangat penting dalam memastikan bahwa media pembelajaran atau produk grafis tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Keduanya harus bekerja secara sinergis untuk menciptakan media yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran²⁵.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut ini beberapa jenis media pembelajaran menurut Hamdani dalam bukunya tentang strategi belajar mengajar, diantaranya:

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi

²⁵ Imam Fahrudin, "Analisis Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan" 5, no. 2 (30 Desember 2020), <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v5i2.2535>.

atau materi pelajaran. Media visual terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam atau bergerak²⁶.

2) Media Audio, adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk media audio. Penggunaan media dalam pembelajaran pada umumnya untuk menyampaikan materi pelajaran tentang mendengarkan²⁷.

3) Media Audio Visual, media ini adalah kombinasi audio dan visual. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru²⁸.

4) Media Personal, merupakan orang yang menyimpan informasi.

Yaitu orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama

²⁶ Unik Hanifah, dkk. "URGENSEN PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR | *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*," 27 November 2020, <https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/insania/article/view/4221>.

²⁷ Fifit Firmadani, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional* 2, no. 1 (13 Februari 2020): 93–97.

²⁸ Hani Karlina, "PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS NASKAH DRAMA," *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya* 1, no. 1 (13 April 2017): 28–35, <https://doi.org/10.25157/literasi.v1i1.82>.

yang di didik secara profesional dan terorganisasi. Seperti: guru, dosen, dan lainnya.

- 5) Media Cetak, yaitu suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran. Seperti: buku paket, alat peraga, transparansi, film, slide, dan sebagainya²⁹.
- 6) Media Alat, yaitu benda-benda yang berbentuk fisik yang sering disebut dengan perangkat keras, yang berfungsi untuk menyajikan bahan pembelajaran. Seperti: komputer, radio, televisi, handphone, VCD/DVD, dan sebagainya.
- 7) Media Teknik, yaitu cara atau prosedur yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti: ceramah, diskusi, tanya jawab, permainan, dan lainnya). Media Latar, yaitu lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun di luar sekolah, baik yang sengaja dirancang maupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajaran. Seperti ruang kelas, perpustakaan, aula, museum, dan kantor.³⁰

²⁹ Sumiharsono dan Hasanah, *Media Pembelajaran*.

³⁰ Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm. 246-247.

3. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metoda pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya. Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Mustofa, dkk), media pembelajaran interaktif adalah alat yang dipakai guru untuk menyampaikan materi dan merangsang siswa belajar. Pandangan ini sejalan dengan Kemp dan Dayton yang menyatakan bahwa integrasi materi dengan media sangat penting agar siswa tertarik dan termotivasi. Senada dengan itu, Sudjana (dalam Arsyad) juga menekankan bahwa guru seharusnya tidak hanya sekadar menjelaskan materi secara

penjelasan verbal yang membosankan. Seharusnya, ada aktivitas dan media pembelajaran yang memancing siswa untuk aktif terlibat.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan

jiwa keagamaan siswa, karena faktor inilah yang menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan bisa mencapai kesuksesan. Lebih jauh, media pembelajaran juga membantu guru meningkatkan hasil belajar siswa.

Sejalan dengan itu, Zakiah Daradjat mendefinisikan media pembelajaran interaktif dalam bukunya sebagai alat perantara yang meningkatkan kualitas belajar siswa, yang dapat digunakan dan diindrai bahkan di luar lingkungan kelas.

Media interaktif yang dimaksud adalah berbentuk multimedia. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.³¹

b. Karakteristik media pembelajaran interaktif

Karakteristik media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

- 1) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual,

³¹ Edi Satriansyah, “*Penggunaan Media Interaktif pada Pembelajaran Konsep Usaha dan Energi di MTsS Ulumul Quran Banda Aceh*” (skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2016), <https://repository.ar-raniry.ac.id>.

2) bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna,

3) bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain

c. Keunggulan media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif mempunyai keunggulan dibanding media lainnya, yakni:

1. Meningkatkan memori dan daya ingat dengan meningkatkan proses belajar.
2. Memfasilitasi proses belajar bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar yang beragam.
3. Membantu peserta didik dalam memperoleh keterampilan yang dibutuhkan.
4. Memberikan tingkat realisme yang tinggi dalam penyampaian informasi dan pengetahuan.
5. Bersifat interaktif
6. Dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar individu dan kelompok.³²

³²Dr Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran* (Prenada Media, 2017).
163.

4. Pembelajaran berbasis Web

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Web

World Wide Web (www) atau sering disebut web atau websites mulai diperkenalkan tahun 1990-an Media pembelajaran web merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*websites*) yang bisa di akses melalui jaringan internet. Fasilitas ini merupakan kumpulan dokumentasi terbesar yang tersimpan dalam berbagai server yang terhubung menjadi satu jaringan³³. Dokumen ini dikembangkan dalam format *hypertext* dengan menggunakan HTML (*Hyper Text Markup Language*). Melalui format ini dimungkinkan terjadinya link dari satu dokumen ke dokumen lainnya³⁴

Website adalah sarana belajar yang mudah diakses dan bisa ditampilkan secara menarik. Oleh karena itu, guru perlu kreatif dalam memilih dan mengembangkan website sebagai media pembelajaran. Guru memang boleh memakai website orang lain sebagai sumber, namun agar pengelolaannya sesuai dengan kebutuhan guru maka yang lebih baik guru membuat dan mengembangkan sendiri websitenya. Website pribadi yang dikelola guru tentu akan dapat diupdate bentuk dan isinya oleh guru yang

³³ Rusydi Umar, Anton Yudhana, dan Ockhy Jey Fhiter Wassalam, "Desain Antar Muka Sistem E-Learning Berbasis Web," *Query: Journal of Information Systems* 2, no. 1 (6 April 2018), <https://doi.org/10.58836/query.v2i1.1565>.

³⁴ Pribadi, *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*.

bersangkutan, Senada dengan pendapat yang mengatakan bahwa pengelolaan website oleh guru akan berdampak dengan keberadaan website benar-benar sesuai untuk kebutuhan pembelajaran

Pembelajaran berbasis web didefinisikan sebagai aktivitas belajar yang difasilitasi oleh peramban web yang menampilkan materi pelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis web merupakan media digital yang dioperasikan melalui komputer atau smartphone, dan dapat digunakan selama perangkat terhubung ke internet, mengkategorikannya sebagai media pembelajaran berbasis komputer.³⁵

Untuk membangun sebuah situs web gratis, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan, dan berikut adalah unsur-unsur pendukung yang harus ada:

- 1) Nama Domain atau URL (Uniform Resource Locator)
- 2) Hosting web
- 3) Sistem Manajemen Konten (CMS)

Saat ini, perkembangan dunia web lebih fokus pada pengelolaan konten dari sebuah situs web. User yang tidak memiliki pengetahuan bahasa pemrograman web saat ini diberikan kesempatan untuk membuat situs web menggunakan sistem manajemen konten tersebut Web Content Management System atau singkatnya WCMS adalah Content

³⁵ Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. K. (2016). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3).

Management System (CMS) yang digunakan untuk merancang dan memfasilitasi proses publikasi artikel serta pembuatan konten berita di sebuah situs web. Penulis konten berita/artikel dapat mengunggah berita ke situs web tanpa perlu memiliki keahlian dalam pemrograman web.

WCMS yang dapat ditemui di internet umumnya menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database MySQL. Kedua aplikasi tersebut memiliki lisensi GNU/GPL. Lisensi GNU/GPL mengizinkan kita untuk menyalin, menyebarkan, dan memodifikasi aplikasi dengan tetap mengikuti pedoman GNU/GPL.

Pemanfaatan Web CMS di antaranya adalah untuk:

- 1) Portal WCMS, adalah CMS yang menawarkan berbagai layanan, seperti layanan berita, forum, *mailing list*, *e-mail*, dan sejenisnya. Contohnya seperti Joomla, Drupal, phpNuke, postNuke, dan sejenisnya.
- 2) WCMS *E-Commerce* adalah sistem pengelola konten yang dirancang untuk memudahkan proses transaksi *online*. Contohnya adalah OsCommerce, phpShop, dan sebagainya.
- 3) WCMS *E-Learning* adalah sistem manajemen konten yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran jarak jauh. Contohnya adalah aTutor, Moodle, dan sejenisnya.
- 4) WCMS Forum adalah sebuah CMS yang melakukan penyediaan platform bagi pengguna untuk melakukan diskusi *online* secara

efisien dan praktis. Contohnya, seperti phpBB, MyBB, MiniBB, dan sejenisnya.

- 5) Galeri WCMS adalah sistem pengelola konten yang menyediakan tempat untuk menampilkan galeri foto. Contohnya seperti Galeri, Copermine, dan sejenisnya.

b. Istilah Penting Seputar Web

Di bawah ini adalah beberapa kata yang terkait dengan situs web:

- 1) **www** merupakan suatu cara untuk menampilkan informasi di internet yang dapat diakses melalui peramban (browser).
- 2) **Web page** atau halaman web merupakan sekelompok informasi yang muncul pada browser, yang ditampilkan berdasarkan URL (Uniform Resource Locator).
- 3) **URL** adalah sebuah alamat lengkap yang memungkinkan akses terhadap informasi melalui browser.

Misalnya: <https://roy46.my.id/images/gambar.jpg>

- **https** adalah protokol untuk layanan hypertext

- **roy46.my.id** Ini merujuk pada nama domain.

- **"Images"** merupakan nama folder,

- **gambar.jpg** adalah nama sebuah file

- 4) **Situs web (website)** adalah umpulan seluruh halaman web yang berada dalam satu domain, yang biasanya terdiri dari dua halaman web atau lebih.

5) Homepage adalah halaman pertama yang muncul saat sebuah situs web dibuka, yang diakses berdasarkan domain-nya.

6) Domain adalah alamat unik yang berfungsi sebagai identitas sebuah situs web di internet. Singkatnya, domain adalah penunjuk lokasi yang kita gunakan untuk menemukan web di dunia maya..

7) Aplikasi web browser berfungsi untuk menjelajahi situs-situs di dunia maya atau situs web. Browser atau peramban web seperti Mozilla, Chrome, Microsoft Edge, Safari, Opera, dan sejumlah lainnya yang kerap kita gunakan untuk memeriksa situs-situs di internet adalah beberapa contoh dari peramban web

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Web

Kelebihannya sebagai media komunikasi yang efektif, cakupannya luas, siswa dapat memperoleh visualisasi secara memadai, tidak mengenal bentuk fisik ruangan kelas, bisa dilakukan kapan dan di mana saja, meningkatkan jaringan sosial atau membangun komunitas, meningkatkan gairah pembelajaran siswa, dan memudahkan interaksi aktif antara guru dengan siswanya.

Adapun kekurangan dari aplikasi web yaitu adanya peluang mengabaikan aspek akademis, proses belajar cenderung mengarah pada sistem pelatihan atau pendidikan, mengurangi interaksi konvensional antara dosen dengan mahasiswa, mahasiswa yang tidak memiliki motivasi belajar berbasis web akan cenderung gagal, membutuhkan biaya atau kuota jika tidak tersedia jaringan internet di kampus, kurangnya penguasaan materi dengan kurang

memperhatikan referensi hardcopy, dan kurang keinginan untuk mengoperasikan komputer

Apabila ditinjau sebagai sistem pembelajaran mandiri, maka kelebihan penggunaan web yaitu:

- 1) Memungkinkan Peserta didik dapat belajar kapan saja dan di mana saja.
- 2) Peserta didik diberi kebebasan dalam belajar sesuai karakteristik belajar dirinya sendiri;
- 3) Pendidik dan peserta didik sama-sama dapat menemukan lebih banyak sumber belajar yang berbeda-beda sehingga dapat menambah wawasan dan pemahaman masing-masing;
- 4) Bersifat potensial bagi peserta didik yang tidak dapat memiliki waktu khusus secara reguler untuk belajar;
- 5) Mendorong peserta didik menjadi lebih mandiri, aktif, bersemangat, bertanggung jawab, dan percaya diri dalam belajar;
- 6) Pengadaan sumber belajar yang dapat diakses tanpa batas ruang dan waktu;
- 7) Isi dan materi pelajaran dapat diperbaharui seiring dengan perjalanan waktu.

Adapun kekurangan bila digunakan sebagai sistem pembelajaran mandiri yaitu:

- 1) Tingkat keberhasilan penggunaan web media sebagai sistem pembelajaran mandiri tergantung penuh kepada minat dan motivasi

belajar peserta didik masing-masing. Semakin malas seorang peserta didik mengikuti pembelajaran mandiri menggunakan web media tentunya akan berpengaruh juga terhadap pencapaian tujuan pembelajaran mandiri yang tidak optimal.

2) Koneksi internet yang tidak dapat dijangkau, khususnya di Indonesia, masih dirasakan oleh sebagian kecil peserta didik. Pengadaan internet pada tiap individu memang tidak selalu ada. Harganya pun bisa dikatakan relatif mahal. Alat teknologi atau gadget yang digunakan untuk mengakses web media pun kadang tidak dapat terpenuhi. Tentunya hal ini akan membuyarkan suatu kelas di mana menggunakan web media dalam sistem pembelajarannya.

3) Perlu disepakati bersama tentang panduan dan batasan dalam pembelajaran mandiri menggunakan web media. Hal ini dikarenakan informasi yang tersedia dalam web sangat beragam.

4) Kekurangan terbesar penggunaan web media sebagai sistem pembelajaran mandiri adalah peserta didik merasa terisolasi karena merasa komunikasi dengan teman, ahli, atau pendidik merasa ada keterbatasan.

Oleh karena itu, meskipun aplikasi web memiliki kelebihan, tetap memiliki keterbatasan dalam hal fungsionalitas pada saat offline sehingga ada ketergantungan terhadap koneksi internet. Pemanfaatan aplikasi web dapat dipertimbangkan dengan bijaksana

sesuai kebutuhan pengguna dan infrastruktur teknologi di tempat yang ingin diterapkan manfaatnya lebih optimal sembari juga berupaya mengatasi kemungkinan kekurangan yang mungkin muncul.

d. Konsep Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis Web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (Website) yang bisa diakses melalui jaringan internet³⁶. Pembelajaran berbasis WEB atau juga dikenal dengan *Web Based Learning* merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). E-learning merupakan proses kegiatan penerapan pembelajaran berbasis WEB (*Web Based Learning*), pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*) kelas Virtual (*Virtual classrooms*) dan/atau kelas digital (*Digital Classroom*).³⁷ Definisi ini juga menyatakan bahwa definisi dari *e-learning* itu bisa bervariasi tergantung dari penyelenggaraan kegiatan *e-learning* tersebut dan bagaimana cara penggunaannya, termasuk juga apa tujuan penggunaannya.³⁸

Pembelajaran berbasis web, atau yang sering disebut sebagai e-learning, adalah pendekatan pendidikan yang

³⁶ Fadillah Salsabila dan Aslam Aslam, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6088–96, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>.

³⁷ Novita Arnesti and Abdul Hamid, "Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, no. 1 (2015), <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i1.3284>

³⁸ Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2019), hlm. 263.

memanfaatkan teknologi internet untuk menyampaikan materi pembelajaran, interaksi antara pengajar dan peserta didik, serta evaluasi hasil belajar. Konsep ini telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, yang memungkinkan akses informasi dan sumber belajar secara luas dan fleksibel.

Internet menurut KBBI adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit berinternet melakukan hubungan melalui jaringan internet³⁹.

Internet atau *International Networking* didefinisikan dua komputer atau lebih yang memiliki konektivitas membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer didunia. Internet secara harfiah mengandung pengertian sebagai jaringan komputer yang menghubungkan beberapa rangkaian⁴⁰.

Sejarah internet dimulai pada tahun 1960-an, ketika Departemen Pertahanan Amerika Serikat mengembangkan ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network). ARPANET dirancang untuk memungkinkan komunikasi antara berbagai institusi penelitian dan universitas. Pada awalnya, internet

³⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke V, Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan republik Indonesia. Oktober 2023.

⁴⁰ Hari Aspriyono dan Agus Susanto, *Jaringan Komputer dan Perkembangannya* (Penerbit Andi, 2024). hlm. 15.

hanya digunakan oleh kalangan akademis dan militer, tetapi seiring berjalannya waktu, akses ke internet mulai diperluas ke publik.

Pada tahun 1980-an, muncul protokol TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) yang menjadi dasar bagi komunikasi di internet. Protokol ini memungkinkan berbagai jenis perangkat untuk saling berkomunikasi, terlepas dari sistem operasi atau perangkat keras yang digunakan. Dengan pengenalan World Wide Web (WWW) oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1991, internet mulai berkembang pesat. WWW memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi melalui halaman web yang saling terhubung, dan sejak saat itu, internet telah mengalami pertumbuhan yang luar biasa.

e. Pengertian Media *Weebly*

Weebly adalah pembuat situs web yang memudahkan pembuatan, hosting, dan berbagai situs web. Dengan *Weebly*, kita bisa membuat situs web yang indah dan berjalan dalam hitungan menit⁴¹. *Weebly* adalah platform pembuat situs web yang memungkinkan pengguna membuat dan mengelola situs web dengan mudah, tanpa perlu keahlian pemrograman atau desain yang mendalam. Dikenal karena antarmuka yang ramah pengguna dan fitur drag-and-drop, *Weebly* telah menjadi pilihan populer bagi individu, bisnis kecil, dan pendidik yang ingin membangun kehadiran

⁴¹ Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem informasi penjadwalan dokter berbasis web dengan menggunakan framework codeigniter (studi kasus: rumah sakit yukum medical centre). *Jurnal teknoinfo*, 11(2), 30.

online mereka. Dalam konteks pendidikan, Weebly sering digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Kita memiliki kendali penuh atas desain situs, tata letak, warna, font, dan lainnya. *Weebly* juga memudahkan untuk menambahkan teks, gambar, video, dan konten lainnya ke situs web kamu sehingga dapat membuat apa yang dibutuhkan.⁴²

Situs *Weebly* dibangun di atas platform teknologi buatan mereka sendiri yang membuatnya cepat dan andal, sehingga situs kita akan berfungsi dengan baik di mana pun audiens kamu berada di seluruh dunia⁴³.

Weebly didirikan pada tahun 2006 oleh David Rusenko, Dan Veltri, dan Chris Fanini. Awalnya, platform ini dirancang untuk membantu pengguna yang tidak memiliki latar belakang teknis untuk membuat situs web mereka sendiri. Seiring berjalannya waktu, Weebly terus berkembang dan menambahkan berbagai fitur untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang semakin beragam. Pada tahun 2018, Weebly diakuisisi oleh Square, sebuah perusahaan teknologi keuangan, yang semakin memperkuat posisinya di pasar sebagai alat pembuat situs web yang terintegrasi dengan solusi e-commerce.

⁴² Zulkifli dkk., *Konsep Dasar Pengajaran & Pembelajaran Pendidikan Islam* (Deepublish, 2022). 45.

⁴³ Rustam I. Husain Abstrak Abd. Rahman K. Ma'ruf, Hamzah Uno, "Pengembangan Pembelajaran Ips Berbasis Website Untuk Siswa Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorontalo" 02 (2017): 1–23.

f. Fungsi Pembelajaran berbasis Webbly

Secara umum, situs web berfungsi sebagai berikut.

1) Fungsi Komunikasi

Situs web dengan fungsi komunikasi umumnya merupakan situs web dinamis. Karena dibangun dengan pemrograman sisi server, situs-situs ini dilengkapi berbagai fasilitas komunikasi, seperti: web mail, formulir kontak, dan fitur chatting..

2) Fungsi Informasi

Situs web yang berfungsi sebagai penyedia informasi umumnya sangat menekankan kualitas kontennya, karena tujuan situs tersebut adalah menyampaika isinya. Situs ini sebaiknya berisi teks dan grafik yang dapat didownload dengan cepat. Pembatasan penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak seperti *shockwave* dan java diyakini sebagai langkah yang tepat, diganti dengan fasilitas yang memberikan fungsi informasi seperti *news, profile company, library, reference, dll*⁴⁴.

3) Fungsi Hiburan

Situs Web juga dapat memiliki fungsi *entertainment*/hiburan. Bila situs Web kita berfungsi sebagai sarana hiburan maka penggunaan animasi gambar dan elemen bergerak dapat meningkatkan mutu presentasi desainnya, meski tetap harus mempertimbangkan kecepatan

⁴⁴ Bintaro and Kusir, "Penerapan E-Learning Di Perguruan Tinggi Santi Maudiarti Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti Persefektif Ilmu Pendidikan", Vol. 32, No.1 (2018).

downloadnya. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi hiburan adalah *game online*, *film online*, *music online*, dan sebagainya

4) Fungsi Transaksi

Situs Web dapat dijadikan sarana transaksi bisnis, baik barang, jasa, atau lainnya. Situs Web ini menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik. Pembayaran bisa menggunakan kartu kredit, transfer, atau dengan membayar secara langsung.

5) Fungsi Pendidikan

Dalam konteks pendidikan, Weebly telah menjadi alat yang sangat berguna bagi pendidik dan siswa. Berikut adalah beberapa cara Weebly digunakan dalam lingkungan pendidikan :

1. Pembuatan Portofolio: Siswa dapat menggunakan Weebly untuk membuat portofolio online yang menampilkan karya mereka, proyek, dan pencapaian akademis. Ini memberikan cara yang menarik bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan dan kreativitas mereka.
2. Blog Pendidikan: Weebly memungkinkan guru dan siswa untuk membuat blog yang dapat digunakan untuk berbagi pemikiran, ide, dan pengalaman belajar. Blog ini dapat menjadi platform untuk diskusi dan kolaborasi antara siswa.
3. Situs Kelas: Guru dapat membuat situs web kelas yang berfungsi sebagai pusat informasi untuk siswa dan orang tua.

Situs ini dapat mencakup jadwal pelajaran, materi pembelajaran, pengumuman, dan sumber daya tambahan.

4. Proyek Kolaboratif: Weebly mendukung kolaborasi antara siswa. Mereka dapat bekerja sama dalam proyek dan membuat situs web bersama yang menampilkan hasil kerja mereka. Ini mendorong keterlibatan dan kerja tim.

g. Kelebihan Dan Kekurangan Media Weebly

Seperti platform lainnya, Weebly memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan:

Kelebihan:

1. Mudah Digunakan: Antarmuka yang intuitif membuat Weebly mudah digunakan oleh siapa pun, termasuk mereka yang tanpa latar belakang teknis.
2. Fleksibilitas: Weebly menyediakan berbagai template dan fitur yang bisa disesuaikan, sehingga pengguna dapat membuat situs web sesuai kebutuhan mereka..
3. Dukungan E-commerce: sistem e-commerce yang canggih mempermudah pengguna untuk berjualan produk secara online.
4. Aksesibilitas: Weebly dapat diakses dari berbagai perangkat, sehingga pengguna dapat mengelola situs web mereka kapan saja dan di mana saja.

Kekurangan:

Keterbatasan Fitur: Meskipun Weebly menawarkan banyak fitur, beberapa pengguna mungkin menemukan bahwa platform ini tidak seperti platform website gratis lainnya

5. Pembelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Pembelajaran Akidah Akhlak

Pembelajaran Akidah Akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengimani Allah SWT, dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, keteladanan dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pembelajaran itu juga diarahkan pada peneguhan akidah di satu sisi dan peningkatan toleransi serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka mewujudkan kesatuan dan persatuan bangsa.⁴⁵

Dalam pendapat lain Pembelajaran Akidah Akhlak adalah proses pendidikan Islam yang bertujuan membentuk pemahaman dan pengamalan nilai-nilai keyakinan (akidah) serta etika/moral (akhlak) dalam kehidupan sehari-hari siswa., akidah merujuk pada keyakinan

⁴⁵ Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter, Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan* (Jakarta : Kencana Media Grup). hlm 99.

dan iman kepada Allah, rasul-Nya, kitab-Nya, dan rukun iman lainnya, sedangkan akhlak berkaitan dengan perilaku dan sikap yang baik yang harus dimiliki oleh seorang Muslim dalam berinteraksi dengan sesama manusia, lingkungan, dan Tuhan.

b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Dalam sistem pendidikan Nasional, tujuan dari pendidikan akidah akhlak yaitu, Untuk menumbuh kembangkan akidah melalui pemupukan, pemberian dan pengembangan pengetahuan melalui ,pembiasaan serta pengalaman yang telah dilalui oleh peserta didik terhadap akidah Islam, agar mereka tumbuh menjadi muslim yang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah Swt. terus meningkat.

Ini selaras juga dengan tujuan pendidikan agama islam agar peserta didik menjadi manusia yang mampu menggunakan ilmu pengetahuan dan keterampilan untuk selalu kembali kepada Tuhan, dan menjadi manusia yang mampu memanfaatkan ilmu pengetahuan dan keterampilannya untuk mencapai kebahagiaan di dunia maupun di akhirat, dan dengan keluasaan ilmu pengetahuannya tersebut dapat menjadikannya sebagai manusia yang taat dan shalih, sehingga apabila kesemuanya dimiliki peserta didik, titik akhirnya adalah mewujudkan peserta didik menjadi insan kamil⁴⁶

⁴⁶ Lola Afriani, Zainal Efendi Hasibuan, Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Agama Islam, *jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, vol.2, no.4, Hlm. 12.

Akidah akhlak merupakan salah satu materi pendidikan agama Islam. Dalam materi akidah akhlak tersebut banyak menjelaskan tentang dasar-dasar keimanan terhadap Allah Swt. dan nilai-nilai tauhid lainnya. Dalam materi akhlak juga banyak mengkaji serta menjelaskan tentang konsep akhlak dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Pembahasan terhadap akidah dan akhlak imenjadi sangat penting agar peserta didik memiliki pengetahuan dan pemahaman yang utuh terhadap keimanan, dan pada saat yang sama seorang peserta didik diharapkan akan mampu mewujudkan nilai- nilai keimanan tersebut dalam kehidupan nyata dalam kehidupan bermasyarakat yang terlihat dari sifat dan akhlak yang baik.

Mata pelajaran Akidah Akhlak sangat relevan untuk memanfaatkan media buku elektronik, mengingat esensinya yang tidak terlepas dari aktivitas membaca. Penting pula penanaman nilai-nilai Akidah Akhlak ke dalam diri siswa. Keberhasilan dalam mata pelajaran ini diukur melalui tiga aspek utama: afektif yang merefleksikan sikap siswa, kognitif yang menunjukkan pengetahuan, dan psikomotorik yang menggambarkan keterampilan. Ketiga aspek ini dievaluasi secara proporsional dengan tahapan perkembangan serta relevansi tugas yang diemban oleh siswa.

Pembelajaran akidah akhlak juga bertujuan untuk menjadikan manusia memiliki akhlak yang mulia serta mampu menghindari akhlak-

akhlak tercela baik dalam kehidupan individu, masyarakat dan sosial sebagai salah satu implementasi dari pembelajaran akidah akhlak.⁴⁷

Untuk lebih jelasnya akan di uraikan sebagai berikut :

Tujuan utama dari pembelajaran akidah akhlak adalah untuk:

- 1) Membangun Keimanan: Pembelajaran ini bertujuan untuk memperkuat iman siswa terhadap ajaran Islam, termasuk keyakinan kepada Allah, rasul, dan kitab-Nya. Dengan pemahaman yang baik tentang akidah, siswa diharapkan dapat menginternalisasi nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengembangkan Karakter: Pembelajaran akidah akhlak juga bertujuan membentuk siswa agar berkarakter baik. seperti jujur, sabar, adil, dan bertanggung jawab. Karakter yang baik sangat penting dalam membangun hubungan sosial yang harmonis dan berkontribusi positif dalam masyarakat.
- 3) Mendorong Tindakan Positif: Dengan memahami nilai-nilai akidah dan akhlak, siswa diharapkan dapat menerapkan ajaran tersebut dalam tindakan sehari-hari, baik dalam interaksi dengan teman, keluarga, maupun masyarakat luas.

Dalam berakhlak manusia harus menjadikan Rasulullah sebagai teladan yang patut di contoh, sebagaimana di jelaskan dalam surah al-ahzab: 23 yaitu,

⁴⁷ Harpan Reski Mulia, "Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Akidah Akhlak," *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 1 (16 Juni 2020): 118–29, <https://doi.org/10.19105/tjpi.v15i1.3092>.

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ

كَثِيرًا

“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah”. (Q.S. Al-Ahzab, 21).⁴⁸

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak

Adapun ruang lingkup dari pembelajaran akidah akhlak terbagi menjadi 3 yaitu:⁴⁹

1. Aspek Akidah (keimanan)

Aspek akidah atau keimanan dalam konteks pendidikan akidah akhlak merujuk pada fondasi keyakinan yang harus dimiliki oleh setiap individu, khususnya seorang Muslim. Akidah mencakup pemahaman dan keyakinan terhadap ajaran-ajaran dasar Islam,

Aspek akidah ini sangat penting karena menjadi dasar bagi perilaku dan sikap seorang Muslim. Dengan memiliki akidah yang kuat,

individu akan lebih mampu menghadapi berbagai tantangan hidup, berpegang pada prinsip-prinsip moral, dan berkontribusi positif

dalam masyarakat.

2. Aspek Keyakinan

Aspek keyakinan berkaitan dengan tingkat kepercayaan dan kepastian individu terhadap ajaran-ajaran agama yang dianutnya.

⁴⁸ Q.S Al-Ahzab: 21.

⁴⁹ Rahmat Solihin, “Akidah dan Akhlak dalam Perspektif Pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah,” *Jurnal Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 5, no. 1 (30 Juni 2020): 89. <https://doi.org/10.21154/ibriz.v5i5.92>.

Keyakinan ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga harus diinternalisasi dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Aspek keyakinan ini penting karena menjadi pendorong bagi individu untuk terus belajar, beribadah, dan berusaha menjadi pribadi yang lebih baik. Keyakinan yang kuat juga dapat memberikan ketenangan dan kebahagiaan dalam hidup.

3. Aspek keteladanan

Aspek keteladanan merujuk pada pentingnya memberikan contoh yang baik dalam perilaku dan sikap, baik dalam konteks pribadi maupun sosial.

6. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun yang menjadi penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Penelitian pada tesis yang ditulis oleh Novenby Karismaa Putri yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang digunakan pada pelajaran IPA materi Hukum Newton pada Gerak Benda, penelitian ini mengambil data di tiga sekolah yaitu MAN 1 Way Kanan, SMAN 1 Gunung Labuhan dan SMAN 2 Gunung Labuhan kelas 10 yang diambil tiap sekolah sebanyak 20 respon peserta didik. Metode yang digunakan peneliti dalam tesis ini adalah *Research and*

Development (R&D) dengan menggunakan model tahapan pengembangan Brog and Gall.

Untuk persamaannya terletak pada tujuan penelitian Kedua penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang dirancang untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran pada materi tertentu. Novenby Karismaa Putri mengembangkan media pembelajaran berbasis web untuk materi Hukum Newton pada Gerak Benda, sementara penelitian Weebly juga berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk materi yang berbeda. Lalu untuk perbedaannya Penelitian Novenby Karismaa Putri tidak menyebutkan platform spesifik yang digunakan untuk pengembangan media pembelajarannya, hanya disebutkan sebagai "media pembelajaran berbasis web." Sebaliknya, penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis Weebly secara eksplisit menggunakan platform Weebly sebagai alat untuk membuat dan mengelola situs web pendidikan. Meskipun kedua penelitian menggunakan pendekatan R&D dan berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis web, ada perbedaan utama dalam platform yang digunakan (Weebly vs. platform lain), materi pembelajaran yang difokuskan, dan lokasi serta subjek penelitian. Persamaan terletak pada

tujuan umum untuk meningkatkan pembelajaran melalui media berbasis web dan metodologi pengembangan yang sistematis.⁵⁰

2. Penelitian pada jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 15 No. 2 tahun 2020 yang ditulis oleh Siti Jubaidah dan M. Rizki Zulkarnain dengan judul “Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII SMPN 1 Astambul ”Peneliti tersebut menggunakan Google Sites pada pelajaran Matematika bertujuan untuk mengetahui manfaat google sites. SMP Negeri 1 Astambul sebagai tempat penelitiannya dengan menggunakan metode kualitatif yang dijabarkan secara deskriptif, sehingga diharapkan dapat dengan mudah dipahami oleh setiap pembaca. Hasil dari penelitiannya menurut siswa sendiri, khususnya di SMP Negeri 1 Astambul penggunaan google site cukup mudah untuk dipahami dan sangat terarah, dengan tampilan yang menarik membuat siswa jadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran setiap harinya.⁵¹
3. Penelitian yang memiliki relevansi dengan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web webby untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2017/2018”, tesis

⁵⁰ Novemby Karisma Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda” (Thesis (S2), Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021).

⁵¹ Siti Jubaidah M. Rizki Zulkarnain, “Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII SMPN 1 Astambul,” *jurnal Ilmiah Kependidikan, LENTERA*, Vol. 15 (18 Agustus): 68–73.

Sinabariba. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran berbasis web dan juga untuk mengetahui:

(1) Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis web, (2) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran berbasis web, (3) Bagaimana efektivitas pembelajaran berbasis web. Jenis penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Media pembelajaran dikembangkan dengan model pengembangan Borg dan Gall. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa media pembelajaran hasil pengembangan telah layak dan efektif digunakan oleh siswa kelas X SMA Negeri 8 Medan pada pembelajaran teks biografi

Tesis tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan ini. Persamaan antara keduanya yaitu terletak pada jenis penelitiannya yakni Kedua penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*). Namun, perbedaannya terletak pada penelitian Sinabariba (2018) yang secara spesifik mengadopsi model pengembangan Borg dan Gall., sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Robert Maribe Baranch dalam Selain itu, perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya. Sinabariba (2018) mengambil subjek penelitiannya media pembelajaran berbasis web pada materi Teks Biografi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan subjek

penelitiannya yaitu media pembelajaran pada materi iman kepada kitab kitab Allah.⁵²

7. Kerangka Berpikir

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini menjadikan aktivitas manusia begitu mudah dan cepat. Penggunaan teknologi berimbas kepada percepatan berbagai aspek, termasuk pendidikan. Pada Madrasah Tsanawiyah, pemanfaatan teknologi harusnya menjadi suatu keniscayaan. Sebab, Islam merupakan ajaran yang membimbing manusia untuk selamat di dunia dan akhirat. Sehingga timbul kegelisahan dikarenakan penggunaannya media teknologi bagi kalangan peserta didik dan guru belum maksimal.

Saat ini bukan hal yang asing bila setiap siswa memiliki ponsel pintar, laptop ataupun tablet. Oleh karena itu, pendidik harusnya merasa tertantang untuk berkreasi menghadirkan media pembelajaran yang menampilkan materi pembelajaran dengan menarik dan kekinian. Dengan media pembelajaran tersebut, kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat lebih efektif bagi gaya belajar siswa zaman ini, lebih efisien dan lebih bermakna dibanding dengan gaya belajar konvensional atau sekedar metode ceramah.

⁵² RENCUS B. SINABARIBA, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web webply untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Medan" (Thesis, Medan, UNIVERSITAS NEGERI MEDAN MEDAN, 2018).

Pemanfaatan teknologi internet saat ini sangat banyak memberi dampak perubahan sosial, ekonomi, dan pendidikan. Situasi pandemi sejak 2020 silam semakin menunjukkan bahwa penggunaan teknologi internet menjadi tuntutan dalam memediasi pembelajaran yang belum sepenuhnya dapat dilakukan secara tatap muka. Terobosan demi terobosan dilakukan oleh pemerintah dan lembaga pendidikan agar peserta didik tetap dapat belajar meski dengan keterbatasan.

Selain itu, tatanan baru penyelenggaraan pendidikan berdasarkan kebijakan pemerintah melalui Merdeka Belajar bahwa madrasah dituntut berinovasi agar peserta didik dapat mencapai pembelajaran secara optimal dan selalu relevan dengan kemajuan zaman seperti teknologi, sosial, budaya. Dengan MBKM, kultur pembelajaran di madrasah tsanawiyah dituntut inovatif, tidak mengekang dan sesuai kebutuhan peserta didik⁵³.

Dari situasi-situasi tersebut, peneliti pun tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran akidah akhlak berbasis web sebagai respons terhadap kemajuan teknologi. Melalui web, para pendidik di berbagai madrasah dapat mengisi berbagai macam materi dan sumber ilmiah. Media yang dapat ditampilkan pun beragam, mulai dari teks, gambar, audio, video, tautan, berkas/file, dan lain-lain. Belum lagi memungkinkan untuk memfasilitasi fitur-fitur lainnya seperti e-

⁵³ *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI, 2020), 2–3.

learning, tautan jurnal ilmiah, buku, tafsir, fatwa, undang-undang, dan lain sebagainya.

Dengan begitu, pemanfaatan web sebagai media pembelajaran akidah akhlak akan memudahkan para peserta didik memperoleh materi dan sumber belajar yang valid. Sebab konten yang tersedia di web tersebut adalah materi dan sumber-sumber yang erat kaitannya dengan akidah akhlak. Peserta didik akan memperoleh materi dan informasi seputar pembelajaran akidah akhlak dengan bantuan ponsel maupun laptop/komputer mereka. Menghadirkan media pembelajaran akidah akhlak ini adalah agar pendidik pada madrasah tsnawiyah dapat adaptif merespons kemajuan teknologi, sebab pembelajaran akidah akhlak harus dapat menunjukkan eksistensi dan prestisenya dibanding pelajaran umum.

Proses pengembangan media website ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan siswa dan guru, perancangan produksi menggunakan perangkat desain website, uji coba terhadap siswa untuk mengukur efektivitas, dan revisi berdasarkan masukan dari uji coba sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Media website *webbly* dirancang untuk menjelaskan iman kepada kitab-kitab Allah secara visual dan menarik, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah dan terstruktur.

Melalui pengembangan media website *webbly* , diharapkan motivasi belajar siswa meningkat, pemahaman mereka terhadap materi iman kepada kitab-kitab allah menjadi lebih baik, dan pembelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Mandailing Natal menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Inovasi ini juga menjadi langkah strategis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan pendidikan pada saat ini



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam rangka mencari dan mengumpulkan data guna menyusun laporan penelitian, peneliti mengambil tempat dan waktu penelitian, yaitu: tempat penelitian yang akan di jadikan lokasi penelitian adalah Penelitian ini dilakukan di MTsN 4 Mandailing Natal, yang berlokasi di Jalan Medan-Padang KM. 53, Desa Huraba, Kecamatan Siabu, Kabupaten Mandailing Natal. Waktu penelitian dimulai dari September hingga semua data terkumpul.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan biasa disebut dengan metode *Research and Development* (R & D). Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis web. Penelitian ini merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan, khususnya dalam pendidikan dan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) adalah pendekatan sistematis yang sangat cocok untuk pengembangan media pembelajaran interaktif

⁵⁴.Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis web materi iman kepada kitab allah

C. Perangkat Pendukung

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri dari subjek validitas dan subjek uji kelompok terbatas. Adapun kriteria untuk validator dan uji coba kelas terbagi atas 2 yaitu :

a. primer

5. Pendidik

Kriteria yang harus dimiliki sebagai validator pengguna adalah guru akidah akhlak MTsN 4 Mandailing Natal dengan pendidikan minimal S1 dan menguasai materi yang dikembangkan dalam media belajar berupa Website.

6. Peserta didik

Uji coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTsN 4 Mandailing Natal. Uji coba skala kecil akan dilakukan pada peserta didik kelas VIII MTsN 4 Mandailing Natal sebanyak 6 peserta didik, dan uji coba skala besar 30 peserta didik kelas VIII MTsN 4 Mandailing Natal.

⁵⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2013), h.19.

b. Sekunder

1. Dosen

Kriteria yang harus dimiliki dosen sebagai validator ahli merupakan dosen dengan minimal pendidikan S2. Untuk ahli materi akidah akhlak kriteria yang harus dimiliki dosen adalah memahami indikator dan menguasai materi pengembangan. Sedangkan kriteria untuk ahli media adalah dosen yang pernah mengampu mata kuliah media pembelajaran atau yang telah memiliki banyak pengalaman dalam hal media.

D. Model Pengembangan

R&D (*reaserch and devlopmet*) yang dipakai tipe model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

Tabel 1.1 Media Model ADDIE

Model	Tujuan	Prosedur Umum	Hasil
<i>Analyze</i>	Identifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Validasi kesenjangan 2. Tentukan tujuan instruksional 3. Konfirmasikan audiens yang dituju 4. Identifikasi sumber daya yang dibutuhkan 5. Tentukan perkiraan biaya 6. Buat rencana manajemen proyek 	Ringkasan Analisis
<i>Design</i>	Verifikasi produk yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	<ol style="list-style-type: none"> 7. Melakukan inventaris produk 8. Buat tujuan produk 9. Buat strategi pengujian 10. Hitung pengembalian investasi 	Rancangan
<i>Develop</i>	Verifikasi produk yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	<ol style="list-style-type: none"> 11. Hasilkan konten 12. Pilih atau kembangkan media pendukung 	Media Belajar

		13. Kembangkan bimbingan untuk peserta didik 14. Mengembangkan bimbingan untuk pendidik 15. Lakukan revisi formatif 16. Lakukan Uji Coba	
<i>Implement</i>	Siapkan lingkungan belajar dan libatkan peserta didik	17. Siapkan pendidik 18. Persiapkan peserta didik	Strategi Implementasi
<i>Evaluate</i>	Menilai kualitas produk dan proses instruksional, baik sebelum dan sesudah implementasi	19. Tentukan kriteria evaluasi 20. Pilih alat evaluasi 21. Lakukan evaluasi	Rencana Evaluasi

1. *Analysis (Analisis)*

- a) **Identifikasi Kebutuhan:** Mengadakan survei atau wawancara kepada guru dan siswa guna menemukan permasalahan serta kebutuhan yang ada dalam pelajaran Akidah Akhlak..
- b) **Analisis Target Pembelajaran:** Mengidentifikasi karakteristik siswa, termasuk tingkat pemahaman mereka tentang materi Iman kepada Kitab-Kitab Allah.
- c) **Tujuan Pembelajaran:** Menentukan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan relevan dengan kurikulum serta kebutuhan siswa.
- d) **Analisis Konten:** Menyusun materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran, termasuk konsep-konsep penting dalam Akidah Akhlak.⁵⁵

⁵⁵ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2018), h.10

2. *Design* (Merancang)

- a) Perancangan Produk: Membuat desain awal produk, termasuk format, isi, dan media yang akan digunakan.
- b) Pemilihan Strategi: Memilih strategi pembelajaran efektif untuk mendapatkan tujuan yang telah ditentukan.

3. *Develop* (Mengembangkan)

- a) Pembuatan Produk: Membuat produk sesuai dengan desain yang telah direncanakan.
- b) Uji Coba: Melakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil untuk mendapatkan umpan balik.

4. *Disseminate* (Menerapkan)

- a) Revisi: Merevisi produk berdasarkan hasil uji coba.
- b) Penerapan: Menerapkan produk dalam skala yang lebih luas.
- c) Evaluasi: Melakukan evaluasi terhadap efektivitas produk setelah diterapkan.⁵⁶

5. *Implementation* (Implementasi)

- a. *Pelaksanaan pembelajaran*, menggunakan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas
- b. *Pelatihan pengguna*, memberikan pelatihan atau panduan kepada guru dan siswa tentang cara penggunaan website webbly

⁵⁶ Salsabila dan Aslam, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar."

c. *Pengumpulan data*, mengumpulkan data selama proses pembelajaran, termasuk tanggapan siswa dan keterlibatan

5. *Evaluation* (Evaluasi)

- a) **Evaluasi Formatif**: Mengumpulkan umpan balik dari siswa dan guru selama proses pembelajaran untuk mengetahui efektivitas media.
- b) **Evaluasi Sumatif**: Melakukan pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran.
- c) **Analisis Data**: Menganalisis data yang dikumpulkan untuk menilai keberhasilan media pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- d) **Rekomendasi Perbaikan**: Menyusun rekomendasi berdasarkan hasil evaluasi untuk perbaikan media di masa mendatang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah krusial dalam penelitian, sebab tujuan utamanya adalah memperoleh data.⁵⁷ Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dipakai ketika peneliti ingin mengamati perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, atau hal lain yang bisa diamati langsung. Jadi, peneliti mengamati objek penelitian secara langsung. Observasi ilmiah

⁵⁷ Ardiansyah, Risnita, dan M. Syahrani Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (1 Juli 2023): 1–9, <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.

bukan sekadar melihat-lihat, melainkan mengamati dengan cermat dan sistematis sesuai panduan.⁵⁸

Adapun observasi yang peneliti lakukan yaitu bertujuan untuk melihat secara langsung bagaimana proses pembelajaran dan bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pada pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 4 Mandailing Natal.

2. Wawancara

Wawancara bisa diartikan sebagai cara untuk mendapatkan informasi langsung kepada informan secara lisan. metode Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang paling awal yang sering dilakukan dalam penelitian baik kualitatif maupun kuantitatif. Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih, salah satunya mencoba meneliti dan mendapatkan informasi tentang sesuatu tujuan spesifik.⁵⁹

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan dalam melihat dan mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁶⁰ Instrumen dalam penelitian memiliki beragam bentuk tergantung jenis apa yang hendak digunakan, misal

⁵⁸Rukaesih A. Maolan, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 148.

⁵⁹ Pahleviannur et al, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta : Pradina Pustaka, 2022), hlm. 124.

⁶⁰ Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta : Deepublish, 2021). hlm.1.

ketika ingin menguji kognitif peserta didik maka instrumen berupa tes merupakan pilihan yang tepat namun jika peneliti ingin mengukur respon atau jawaban terkait dengan aspek psikologis yang berkaitan dengan kecenderungan, pendapat, persepsi dan lainnya maka bisa menggunakan instrumen non-tes berupa angket atau butir-butir pernyataan.

Berkaitan instrumen penelitian, peneliti menggunakan angket, untuk mengukur instrumen berupa nontes maka bisa menggunakan skala, adapun skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Angket ini digunakan untuk mengidentifikasi tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Tabel 3.1 Angket dengan Skala Likert

Kategori	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
R (Ragu-Ragu)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

G. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan dilakukan dengan teknik analisis data kuantitatif berupa validasi ahli desain media dan ahli materi. Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis, dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan, sebagai berikut :

1. Analisis Validitas Produk

Data penelitian ini didapatkan dari penilaian atau validasi tim ahli desain media dan materi yang kemudian dianalisis dengan persentase skor dari hasil penjumlahan nilai indikator setiap item. Adapun rumus yang digunakan dalam analisis validitas produk, yaitu :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Hasil perhitungan persentase dari tim ahli desain media dan materi di atas selanjutnya akan didapatkan kesimpulan terkait kevalidan produk dengan mengacu pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.2 : Kriteria Kevalidan Produk⁶¹

Persentase	Kriteria Kevalidan
85% - 100%	Sangat Valid
65% - 84%	Valid
45% - 64%	Cukup Valid
0 - 44%	Tidak Valid

Keterangan :

- a. Apabila media yang divalidasi mencapai persentase 85% - 100% maka media tersebut tergolong kualifikasi sangat valid.
- b. Apabila media yang divalidasi mencapai persentase 65% - 84% maka media tersebut tergolong kualifikasi valid.

⁶¹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2002), hlm. 313

- c. Apabila media yang divalidasi mencapai persentase 45% - 64% maka media tersebut tergolong kualifikasi cukup valid.
- d. Apabila media yang divalidasi mencapai persentase 0 - 44% maka media tersebut tergolong kualifikasi tidak valid.

2. Analisis Praktikalitas Produk

Mengukur praktikalitas produk dilakukan analisis terhadap kepraktisan produk media pembelajaran yang diberikan kepada guru dan murid. Uji coba kepraktisan ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang diterapkan memberikan manfaat yang sesuai dengan konteks pembelajaran praktis. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan rumus, sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.3 : Kriteria Kepraktisan Produk

Persentase	Kriteria Kepraktisan
85% - 100%	Sangat Praktis
65% - 84%	Praktis
45% - 64%	Cukup Praktis
0 - 44%	Tidak Praktis

Keterangan :

- a. Apabila hasil skor mencapai persentase 85% - 100% maka media tersebut tergolong kualifikasi sangat kepraktisan.

- b. Apabila media yang divalidasi mencapai persentase 65% - 84% maka media tersebut tergolong kualifikasi kepraktisan.
- c. Apabila media yang divalidasi mencapai persentase 45% - 64% maka media tersebut tergolong kualifikasi cukup kepraktisan.
- d. Apabila media yang divalidasi mencapai persentase 0 - 44% maka media tersebut tergolong kualifikasi tidak kepraktisan.
3. Analisis Efektivitas Produk

Mengukur efektivitas produk dilakukan analisis terhadap efektivitas produk media pembelajaran yang diberikan kepada guru dan murid. Uji coba kepraktisan ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang diterapkan memberikan manfaat yang sesuai dengan konteks pembelajaran efektif.

Tabel 3.4 Efektivitas Produk⁶²

Persentase	Kategori
0 – 20%	Tidak Efektif
21 – 40%	Kurang Efektif
41 – 60%	Cukup Efektif
61 – 80%	Efektif

⁶² Nur Wahyuni, *Efektivitas Pembelajaran dengan Menggunakan Metode Praktik Untuk Mata Pelajaran Produktif Jurusan Administrasi Perkantoran di SMK Nasional*, (Makassar, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Makassar 2019), hlm. 4

81 – 100%	Sangat Efektif
-----------	----------------

Keterangan :

- a. Apabila hasil skor mencapai persentase 81% - 100% maka media tersebut tergolong kualifikasi sangat efektif.
- b. Apabila produk yang diuji mencapai persentase 61% - 80% maka media tersebut tergolong kualifikasi efektif.
- c. Apabila produk yang diuji mencapai persentase 41% - 60% maka media tersebut tergolong kualifikasi cukup efektif.
- d. Apabila produk yang diuji mencapai persentase 21 - 40% maka media tersebut tergolong kualifikasi kurang efektif.
- e. Apabila produk yang diuji mendapat persentase 0 – 20% maka media tersebut tergolong kualifikasi tidak efektif.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan pengembangan berbasis model ADDIE. Model ADDIE merupakan akronim yang menggambarkan lima tahapan prosedural, yaitu Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis web dan berfokus pada materi serta beberapa aspek pembelajaran dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Seperti yang telah diuraikan dalam Bab III, proses pengembangan media ini dilaksanakan hingga tahap Evaluasi.

Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk siswa Madrasah Tsanawiyah yang mengikuti tahapan model ADDIE dapat dijelaskan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (Analysis)

a) Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis web. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner, yang melibatkan dua orang guru

serta 31 siswa dari tiga kelas berbeda. Adapun hasil analisis kebutuhan yang didapati dari respons guru dan respons siswa yaitu:

1) Respons Guru terhadap Analisis Kebutuhan

Adapun hasil wawancara dari kedua guru yaitu Ibu Halimatun Fadilla dan Bapak Faisal Basri selaku guru akidah akhlak kelas VIII di dapatkan informasi bahwa :

“pengalaman ibu Halimatun Fadilla Saat saya mengajar mata pelajaran Akidah Akhlak, saya mengamati bahwa masih ada beberapa siswa yang tampak kurang berminat dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran,” Dalam proses pembelajaran, saya sering kali menemukan siswa yang kurang antusias, baik dalam memperhatikan materi yang saya sampaikan maupun dalam berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi saya sebagai guru, karena Akidah Akhlak sebenarnya merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter siswa. Oleh karena itu, saya berusaha untuk terus mencari metode-metode yang lebih kreatif dan menarik, agar siswa lebih termotivasi dan merasa bahwa pelajaran ini dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari”⁶³

“di sisi lain bapak faisal basri menyatakan bahwa siswa generasi saat ini sangat tertarik dengan teknologi digital terutama yang bisa dimainkan di gadget. Oleh karena itu, sangat penting untuk meningkatkan penggunaan media digital dalam pembelajaran, karena metode yang monoton dapat membuat siswa cepat merasa bosan dan kehilangan motivasi untuk belajar.”⁶⁴

Dari informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media yang tidak bervariasi, yang sering kali mengandalkan

⁶³ Hasil Wawancara dengan Ibu Halimatun Fadilla selaku guru Akidah Akhlak kelas VIII pada hari Selasa tanggal 6 Mei 2025

⁶⁴ Hasil Wawancara dengan Bapak Faisal Basri Naution selaku guru Akidah Akhlak kelas VIII pada hari Selasa tanggal 6 Mei 2025

media yang sama secara terus-menerus, sehingga pembelajaran menjadi kurang interaktif. Selain itu, penggunaan media berbasis digital juga jarang diterapkan, sehingga pembelajaran lebih banyak menggunakan media konvensional.

2) Respons siswa terhadap Analisis Kebutuhan

Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas VIII mengenai proses pembelajaran akidah akhlak di kelas

Dari informasi yang diperoleh :

“Zaskia mengungkapkan dalam wawancara bahwa pembelajaran di kelas cenderung lebih banyak mengutamakan mendengarkan, menulis, dan berlatih. Ia merasa hal ini membuatnya jenuh dan kurang berminat pada pelajaran akidah akhlak, meskipun sebenarnya ia menyukai mata pelajaran tersebut. Akibatnya, minat dan motivasi belajarnya pun menjadi kurang baik.”⁶⁵

“Rona Aulia, siswi kelas VIII, menjelaskan saat wawancara bahwa mereka kerap menghadapi kendala dalam proses belajar akibat keterbatasan jumlah buku paket yang tersedia. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa mereka mengalami kesulitan saat melanjutkan pembelajaran di rumah.”⁶⁶

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran sangat dibutuhkan. Peningkatan ini khususnya berfokus pada pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang tepat, yang juga mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu,

⁶⁵ Hasil wawancara dengan siswa kelas VIII-I di MTsN 4 Mandailing Natal pada hari Rabu tanggal 7 Mei 2025

⁶⁶ Hasil wawancara dengan siswa kelas VIII-G di MTsN 4 Mandailing Natal pada hari Rabu tanggal 7 Mei 2025



pembelajaran seharusnya tidak hanya bergantung pada buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar.

b) Analisis Sumber Daya

1. Sumber Daya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis web memerlukan berbagai sumber daya agar media tersebut dapat berfungsi secara optimal sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dalam pemilihan sumber daya, beberapa aspek dipertimbangkan, seperti biaya yang rendah dan tingkat kepopuleran, sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih hemat, mudah diakses, dan tahan lama. Sumber daya yang populer umumnya selalu diperbarui dan ditingkatkan seiring kemajuan teknologi, serta memberikan kemudahan bagi pengembang untuk berinteraksi atau mencari solusi melalui komunitas pengguna. Rincian sumber daya yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini dapat dilihat pada tabel berikut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AR-RAJABI
Tabel 4.1 Sumber Daya Pengembangan Media Web

Jenis	Sumber daya yang dapat digunakan	Fungsi
<i>Domain</i>	Nama domain; www.roy46.webbly.com 	Nama unik yang digunakan sebagai alamat web agar sebuah situs web dapat ditemukan dan diakses internet dengan mengetikkan nama tersebut di <i>browser</i> .
<i>Hosting</i>	Layanan Hosting oleh website webbly 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat penyimpanan - Agar dapat diakses secara <i>online</i> - Layanan keamanan situs web

		- Pengelolaan <i>file</i> , <i>database</i> , <i>email</i> , dan aspek teknis lainnya
Sistem Manajemen Konten	Webbly 	Aplikasi yang digunakan untuk membangun <i>website</i>
Webbly Plugin	MetaSlider	Membuat <i>slideshow</i> atau galeri
	PublishPress Blocks	Membuat blok kolom dan baris pada konten
	Sidebar Manager	Membuat <i>sidebar</i> yang dapat dikustomisasi
	Table of Contents Plus	Membuat daftar isi otomatis
	TablePress	Membuat tabel
Peramban (<i>Browser</i>)	Microsoft Edge Google Goggle chrome 	Aplikasi yang digunakan untuk membuka web

Pada tabel tersebut, layanan domain dan hosting dapat diperoleh secara gratis dengan memanfaatkan layanan dasar (*basic use*) yang disediakan oleh platform penyedia web gratis, seperti WordPress, Blogger, Wix, Joomla, Weebly, dan lainnya. Layanan dasar ini berbeda-beda, tergantung pada platform penyedia web yang dipilih. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan Weebly.

Sistem manajemen konten (CMS) Pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis web ini menggunakan Weebly sebagai platform utamanya. Hingga saat ini, Weebly menjadi salah satu teknologi yang paling populer sebagai CMS. Weebly dapat diakses secara gratis dan bersifat open source.

Agar media ini dapat terus berkembang, pemilihan sumber daya yang populer menjadi pertimbangan utama. Peneliti lain yang ingin memperbarui dan meningkatkan media ini akan lebih mudah karena banyak tersedia forum diskusi di internet yang membahas kendala teknis dalam penggunaan aplikasi.

Terdapat banyak peramban (browser) terkenal, seperti Mozilla Firefox, Chrome, Opera, Safari, dan Microsoft Edge. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Microsoft Edge untuk mendukung pengembangan media. Browser ini secara default sudah terpasang di setiap perangkat komputer yang menjalankan sistem operasi (OS) Windows 10 hingga versi terbaru. Dengan popularitasnya yang mencapai lebih dari 74%, Windows menjadi sistem operasi desktop yang paling dominan dan banyak digunakan dibandingkan dengan OS lain seperti macOS, Linux, Chrome OS, dan lainnya..

Pemilihan browser sebenarnya tidak terlalu berpengaruh. Secara umum, semua browser memiliki fungsi yang sama, yaitu untuk menampilkan atau mengakses situs atau konten yang dibuat dengan bahasa pemrograman seperti HTML (Hypertext Markup Language) dan XML (Extensible Markup Language). Terlepas dari browser yang digunakan, pada dasarnya tidak ada dampak signifikan terhadap proses dan hasil produk yang ingin dikembangkan. Namun, sangat disarankan untuk menggunakan versi terbaru dari browser yang stabil.

Dari semua sumber daya yang digunakan dalam pengembangan, peneliti menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran ini didasarkan pada prinsip kemudahan untuk pengembangan jangka panjang dan tidak terhambat oleh biaya.

2. Sumber daya Isi

Identifikasi sumber daya isi melibatkan peninjauan materi pembelajaran tematik. Di sini, peneliti menelaah buku siswa dan buku guru untuk menentukan materi mana yang perlu dikembangkan. Materi yang akan dikembangkan adalah materi pembelajaran untuk kelas VIII tentang iman kepada kitab Allah.

Pada materi iman kepada kitab-kitab Allah, siswa tidak memungkinkan untuk mengamati semuanya secara langsung karena terbatas oleh jarak dan waktu yang lama. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat menghadirkan keberagaman kitab-kitab tersebut, termasuk isi dan bahasa yang digunakan. Diharapkan, dengan adanya media ini, siswa dapat mengetahui, memahami, dan mengenal kitab-kitab Allah yang wajib diimani.

3. Sumber daya teknologi

Konsep pembelajaran di era Society 5.0 menekankan pada pengembangan keahlian 4C, yaitu kreativitas, pemikiran kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Selain itu, seiring dengan pesatnya perkembangan IPTEK, terjadi pergeseran dalam cara pembelajaran. Pembelajaran yang sebelumnya hanya berlangsung di kelas kini dapat dilakukan kapan saja dan

di mana saja. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan blended learning, yang menggabungkan metode daring dan luring. Media yang digunakan juga beralih dari media konvensional ke media berbasis ICT dan E-learning.

4. Sumber daya manusia

Peneliti akan mengidentifikasi dan melibatkan ahli media serta ahli materi dalam penelitian pengembangan ini. Mereka akan mengevaluasi media yang dibuat, sehingga pemilihan individu yang sesuai dengan topik penelitian sangat penting. Selain itu, peneliti juga harus menyesuaikan produk dengan karakteristik siswa dan guru pengguna.

5. Menyusun rencana kerja

Pada tahap ini, peneliti menyusun rencana kerja untuk proses pengembangan produk. Peneliti akan merancang setiap langkah yang akan dilakukan, termasuk desain media yang dikembangkan, guna mendapatkan gambaran jelas tentang produk akhir..

b. Tahap Perancangan (Design)

Tahap selanjutnya setelah analisis adalah tahap perancangan (design). Desain media berfungsi sebagai acuan dalam proses pengembangan media yang akan dibuat. Pada tahap ini, peneliti fokus pada perancangan kerangka atau perencanaan bentuk media yang akan dikembangkan, serta menyiapkan berbagai kebutuhan untuk tahap-tahap berikutnya. Beberapa aktivitas dilakukan dalam tahap ini, dengan rincian sebagai berikut:

1) Menampilkan 5 (lima) menu utama pada media pembelajaran akidah akhlak berbasis web, yaitu:

a) Beranda

Menampilkan gambaran umum, informasi terkini, dan navigasi ke bagian penting lainnya.

b) Tujuan Pembelajaran

Memuat tujuan yang akan di capai oleh peserta didik.

c) Materi

Memuat materi yang disampaikan guru pada pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran. dalam hal ini materi yang di pilih adalah “*Iman-Iman Kepada Kitab Kitab Allah*”

d) Video pembelajaran

Memuat video pembelajaran agar bisa di tampilkan secara audio dan visual yang berkaitan dengan materi yang akan di teliti

e) Daftar Pustaka

Memuat sumber bacaan dan referensi yang berkaitan dengan akidah akhlak, baik yang bersumber dari guru maupun sumber lain yang kredibel

2) Media memiliki kemampuan dalam memfasilitasi belajar mandiri siswa, yaitu :

a) Menyusun materi pembelajaran secara sistematis. Penyajian ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan

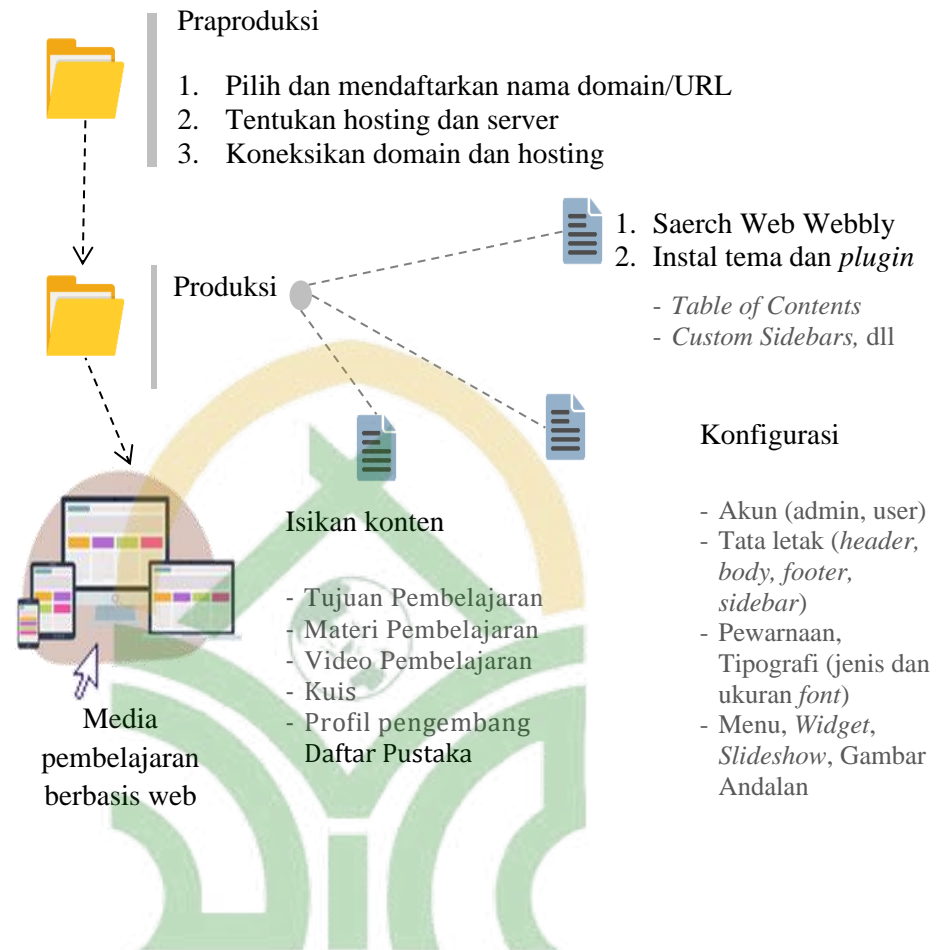
mengikuti alur pembelajaran yang telah dirancang, atau memilih topik sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka..

- b) Fleksibilitas dan aksesibilitas yang baik. Media yang fleksibel, seperti media pembelajaran berbasis web, tidak hanya terbatas pada satu perangkat digital seperti laptop, tetapi juga dapat diakses melalui ponsel, tablet, dan perangkat lainnya. Media yang memiliki aksesibilitas memungkinkan pengguna untuk mengaksesnya kapan saja dan di mana saja
- c) Dukungan kemudahan pengguna, seperti tampilan antarmuka, navigasi, dan fitur.
- d) Konten interaktif yang memungkinkan siswa terlibat aktif.

3) Langkah Pembuatan Media Pembelajaran

Pada dasarnya, langkah-langkah yang diperlukan untuk membuat situs web menggunakan Webby tidak jauh berbeda. Berikut adalah langkah-langkah umum yang biasanya dilakukan dalam proses pembuatan situs web. Untuk penjelasan yang lebih rinci, berikut adalah langkah-langkah yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis

web, seperti yang dijelaskan dalam gambar berikut:



Dengan demikian, pada tahap perancangan ini telah ditetapkan sumber daya untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web. Kemudian menetapkan storyboard ataupun gambaran kasar interface dan navigasi dari web. Terakhir yaitu langkah-langkah yang dilakukan agar rancangan media ini dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap pengembangan.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan adalah fase produksi aktual, di mana rancangan yang telah dibuat diwujudkan menjadi produk nyata. Ini

melibatkan pembuatan, pengembangan, dan modifikasi media pembelajaran. Branch menambahkan, pada tahap ini juga terjadi produksi, validasi, dan revisi dengan tujuan memperoleh penilaian serta saran, sekaligus meminimalkan kesalahan agar produk dapat diperbaiki. Rincian kegiatan pada tahap pengembangan akan dijelaskan sebagai berikut.

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan pengembangan media pembelajaran yang berbasis website menggunakan aplikasi weebly.com dan dapat diakses pada link berikut <https://roy46.weebly.com>

Berikut adalah hasil dari pengembangan media pembelajaran yang berbasis website:

1) Halaman Utama / Home Page



Gambar 1.1

Halaman utama (home) dilengkapi dengan tombol navigasi menuju halaman tujuan pembelajaran, absensi, materi, kuis, dan profil pengembang.

2) Halaman Tujuan Pembelajaran

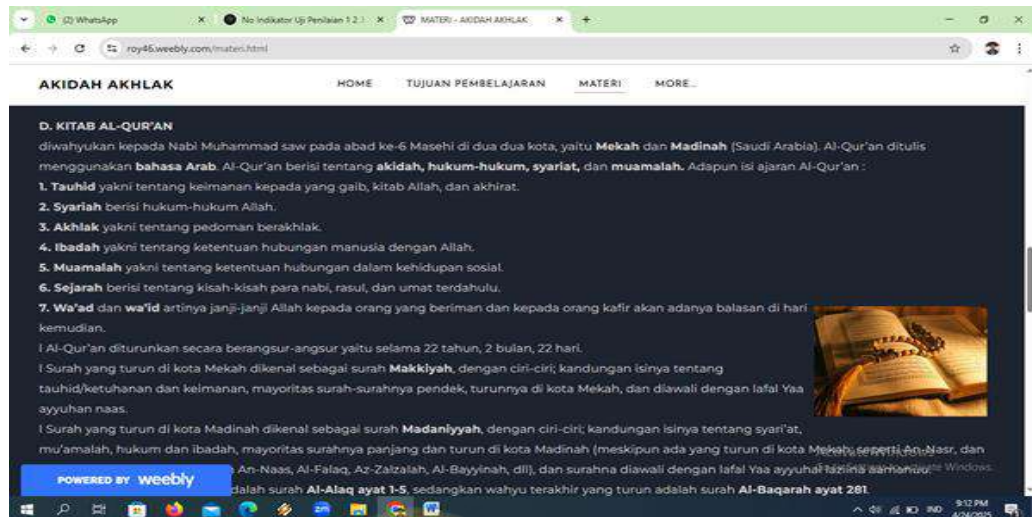


Gambar 1.2

Halaman ini memaparkan apa apa saja tujuan di ciptakan nya materi dan website ini dan apa apa saja yang harus di capai oleh peserta didik setelah melihat materi tersebut

4) Halaman materi

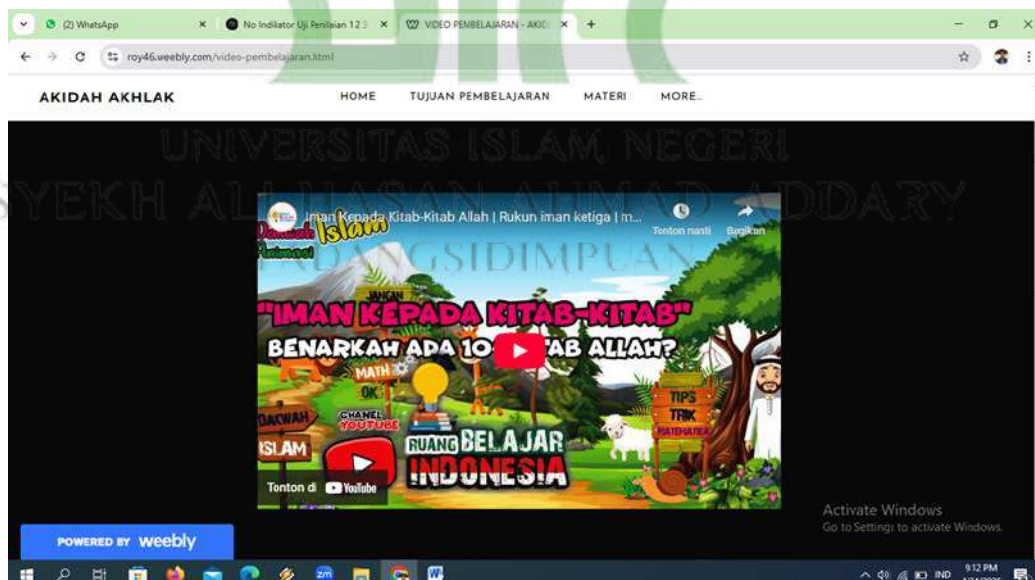




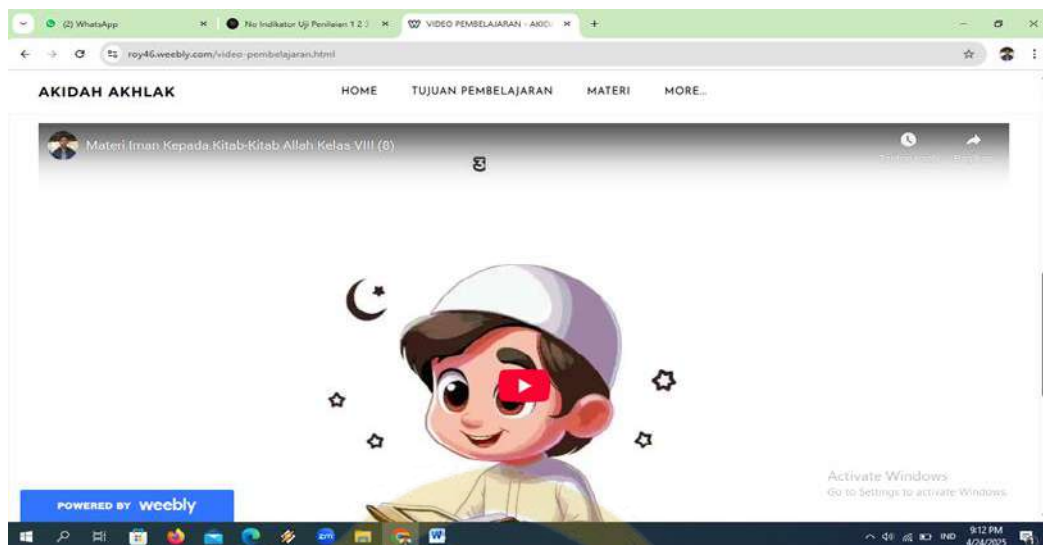
Gambar 1.4

Halaman materi terdapat paparan materi singkat tentang materi iman kepada kitab-kitab Allah. Terdapat beberapa materi antara lain, pengertian iman kepada kitab-kitab tersebut, nama-nama kitab-kitab tersebut dan kepada siapa kitab-kitab tersebut diturunkan, hikmah beriman kepada kitab-kitab Allah tersebut, dan di paparkan juga dalil mengenai kitab-kitab tersebut.

5) Halaman Video Pembelajaran



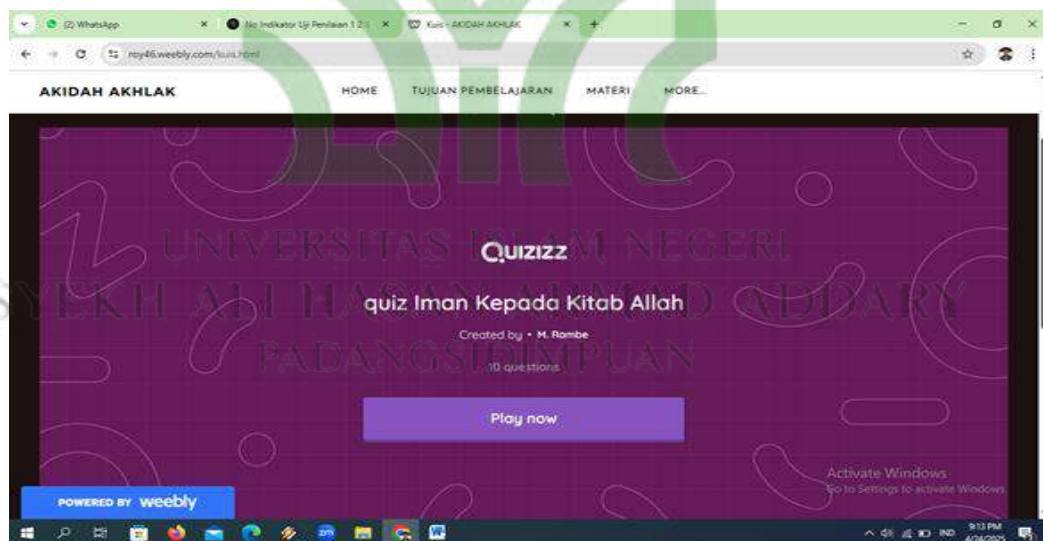
Gambar 1.5



Gambar 1.6

Di halaman ini di tampilkan 2 video mengenai materi iman kepada kitab-kitab Allah dan video tersebut di buat oleh peneliti sendiri, tujuan di buat video tersebut agar siswa tidak jenuh dengan pembelajaran ini.

6) Halaman Kuis



Gambar 1.7

Setelah membaca, menyimak, dan memahami materi iman kepada kitab-kitab. Siswa diarahkan untuk mengerjakan kuis yang terdapat pada quizizz. Diakhir soal akan ada tombol kirim dan melihat skor.

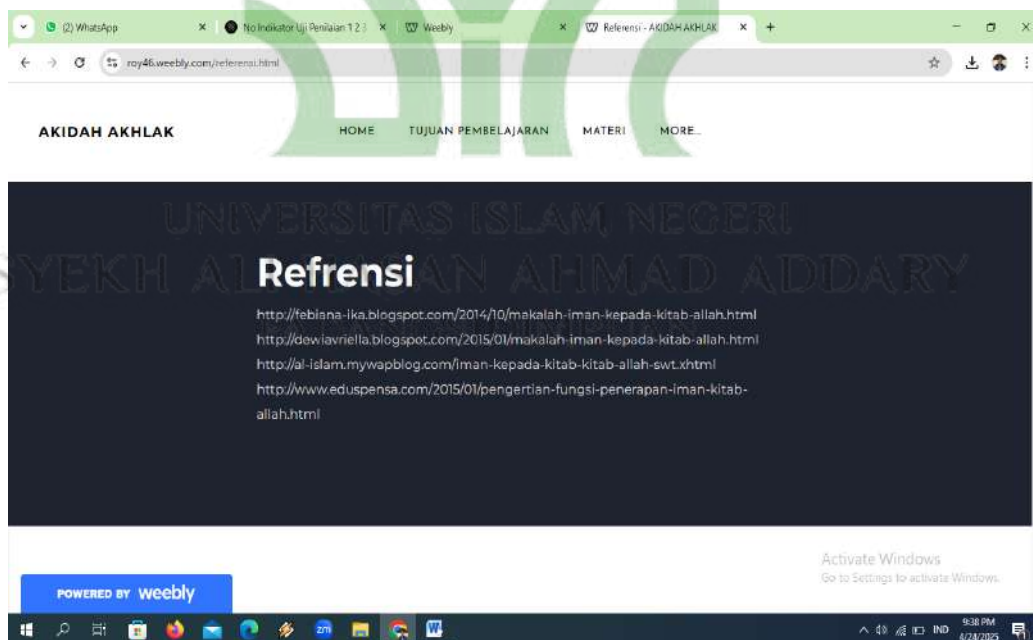
7) Halaman Pembuat Website



Gambar 1.8

Halaman ini terdapat profil pengembang, yang berisikan tentang biodata singkat meliputi nama, alamat, dan jenjang pendidikan yang di tempuh oleh sang pembuat website dalam hal ini adalah sang peneliti

8) Halaman Referensi



Di halaman ini terdapat sumber-sumber yang di kutip oleh peneliti untuk pembuatan materi pada wesbite ini.

d. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini, media yang dikembangkan diterapkan di kelas oleh guru Akidah Akhlak kelas VIII MTsN 4 Mandailing Natal.

Sebelum penggunaan media *Weebly*, guru terlebih dahulu menjelaskan fungsi dan cara penggunaan media tersebut.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media *Weebly* adalah sebagai berikut:

1. Guru menyiapkan infokus/proyektor saat peserta didik tidak diarahkan untuk membawa smartphone. Namun setelah pembelajaran selesai, guru memberikan instruksi agar peserta didik mengulang pelajaran di rumah masing-masing menggunakan smartphone mereka.
2. Guru menyampaikan capaian pembelajaran agar siswa memahami tujuan yang harus dicapai dalam mempelajari materi dengan bantuan media *Weebly* ini.
3. Guru menjelaskan materi “Iman Kepada Kitab-Kitab Allah” sesuai dengan konten yang telah dikembangkan di media *Weebly*.
4. Guru memutar tayangan video untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari.
5. Pada tahap penutupan pembelajaran, guru melakukan refleksi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan.

Kegiatan implementasi ini berfungsi sebagai pembuktian terhadap kelayakan media serta untuk mengetahui respon peserta didik

terhadap media yang digunakan. Respon peserta didik diukur melalui angket yang dibagikan, yang berisi pertanyaan mengenai ketertarikan mereka terhadap media serta tingkat pemahaman mereka terhadap materi dengan menggunakan media tersebut.

Sebelum peserta didik mengisi angket, guru terlebih dahulu memberikan arahan tentang cara pengisian dan tujuan dari angket tersebut.

e. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan model ADDIE ini. Evaluasi ini berfungsi untuk mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperbaiki dan dikembangkan agar media berbasis Weebly yang dikembangkan memiliki efektivitas dan kegunaan optimal bagi guru dalam proses pembelajaran. Tahap evaluasi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna media, sehingga revisi dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi atau berdasarkan kebutuhan yang belum terpenuhi oleh media pembelajaran berbasis Weebly ini.

Rancangan media berbasis Weebly yang telah divalidasi oleh para validator, baik dari ahli media maupun ahli materi, dinyatakan dalam kategori sangat valid setelah melalui proses revisi sesuai dengan arahan dan masukan dari para validator. Dengan demikian, media berbasis Weebly yang dihasilkan dinilai layak dan pantas digunakan, baik untuk penggunaan umum maupun khusus.

Guru juga melakukan evaluasi terhadap reaksi dan respon peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media Weebly. Evaluasi ini bertujuan untuk menentukan langkah-langkah pembelajaran selanjutnya.

Selain itu, peneliti juga melakukan analisis terhadap hasil angket respon peserta didik dan mengolah data yang diperoleh untuk pengembangan lebih lanjut.

Dalam proses evaluasi ini, pengambilan keputusan didasarkan pada data yang lengkap, akurat, dan relevan terkait masalah yang ditemukan di lapangan. Beberapa kemungkinan keputusan yang dapat diambil meliputi:

1. Media digunakan untuk umum dan khusus karena memberikan manfaat yang sangat positif dalam mendukung proses pembelajaran.
2. Media dilanjutkan dengan melakukan perbaikan, penambahan, dan penyempurnaan berdasarkan hasil evaluasi.
3. Media tidak digunakan untuk umum maupun khusus apabila tidak memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

B. Paparan Data

Untuk meningkatkan kualitas pengembangan media ini agar lebih baik dan siap untuk diterapkan, diperlukan evaluasi dari tim ahli atau validator yang sesuai dengan bidang yang relevan, yaitu validasi media dan validasi materi, dan guru tersebut. Jika terdapat kekurangan dalam pengembangan media, maka media tersebut harus diperbaiki agar memenuhi syarat untuk diimplementasikan.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media dalam pembelajaran website yang adalah Rizki Nusabbih H. Gaja, M.Kom, yang merupakan dosen di UIN Syahada Padang Sidempuan. Validasi desain ini bertujuan untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat sekolah menengah pertama dan aspek estetika media pembelajaran.

Validasi oleh ahli media dilakukan dengan pengisian angket, yang menghasilkan dua jenis data: data kualitatif dari penilaian pertanyaan, dan data kuantitatif berupa saran dan masukan. Berikut adalah hasil angket validasi media tersebut.

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian
1	Desain tampilan menarik	3
2	Penggunaan media yang praktis	3
3	Memenuhi kebutuhan pembelajaran	3
4	Media mudah digunakan	4
5	Media menyenangkan	3
6	Kemudahan dalam navigasi	3
7	Petunjuk penggunaan jelas	4
8	Kemudahan dalam menjalankan permainan	4
9	Kejelasan tulisan pada materi, butir soal, dan jawaban	4
10	Kesesuaian gambar pada media	3
11	Media sesuai dengan perkembangan peserta didik	3
12	Gambar dan video yang ditampilkan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa	3
13	Media dapat diputar ulang setiap saat sehingga meningkatkan daya ingat	4
14	Komposisi warna pada setiap halaman tidak menimbulkan kejenuhan	3

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian
15	Kemudahan media untuk dipahami dan digunakan guru dan siswa	4
	Jumlah Skor	51

Hasil angket di atas memberikan nilai untuk setiap poin dari 1 hingga 4. Dengan total 15 poin, nilai tertinggi yang dapat diperoleh adalah 60. Oleh karena itu, hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

$$P = \frac{51}{60} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan persentase yang diberikan oleh ahli validator media, di dapat hasil **85%** dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat valid, sesuai dengan tabel kualifikasi penilaian yang telah disebutkan. Rentang nilai 85-100% berada dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran berbasis *Weebly* ini dianggap **layak** untuk diterapkan dalam pembelajaran akidah akhlak.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang memvalidasi media pembelajaran website ini adalah Dr. Zulhammi, M.Ag, M.Pd, seorang dosen dari UIN Syahada Sidimpuan. Validasi ini dilakukan untuk memastikan media yang dikembangkan relevan dan sesuai dengan kurikulum serta materi yang diajarkan di madrasah tsanawiyah.

Dalam validasi oleh ahli materi, angket digunakan untuk mengumpulkan informasi. Dari angket tersebut, diperoleh data kualitatif yang mencerminkan penilaian terhadap pertanyaan yang ada, serta data kuantitatif berupa rekomendasi dan umpan balik dari validator. Hasil angket validasi materi adalah sebagai berikut.

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian
1	Kesesuaian isi media dengan dan tujuan pembelajaran	4
2	Keakuratan konsep materi	4
3	Keruntutan isi materi	3
4	Ketepatan cakupan materi	4
5	Materi memiliki relevansi dengan kehidupan nyata	3
6	Materi Tidak menimbulkan miltitafsir atau kerancuan	3
7	Kesesuaian butir soal dengan opsi jawaban	4
8	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa	4
9	Penyajian soal disertakan pembenaran jawaban	4
10	Materi mendukung pembentukan keterampilan berpikir peserta didik	3
11	Kesantunan dalam penggunaan bahasa	4
12	Media dapat melibatkan interaksi siswa	3
13	Media mendukung siswa untuk belajar dengan mandiri	3
14	Media dapat digunakan di mana saja dan kapan saja	4
15	Daya tarik media dapat menumbuhkan minat belajar siswa	4
	Jumlah Skor	54

Hasil angket di atas memberikan nilai untuk setiap poin dari 1 hingga 4. Dengan total 15 poin, nilai tertinggi yang dapat diperoleh adalah 60. Oleh karena itu, hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{54}{60} \times 100\% = 90\%$$

Berdasarkan persentase yang diberikan oleh ahli validator materi, di dapat hasil **90%** dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat valid, sesuai dengan tabel kualifikasi penilaian yang telah disebutkan. Rentang nilai 85-100% berada dalam kategori sangat valid, sehingga media pembelajaran berbasis *Weebly* ini dianggap **layak** untuk diterapkan dalam pembelajaran akidah akhlak.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran (Guru)

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Halimatun Fadilla, S.Pd.I, yang merupakan guru kelas 8 di MTsN 4 Mandailing Natal. pada mata pelajaran akidah akhlak. Beliau telah mengajar selama kurang lebih 10 tahun dan telah tersertifikasi sebagai tenaga pendidik profesional. Sertifikasi tersebut menunjukkan bahwa beliau telah memenuhi kompetensi dalam aspek pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam peraturan perundang-undangan.

Pengalaman mengajar yang dimilikinya memperkuat kapasitas beliau sebagai ahli dalam bidang pembelajaran. Proses validasi ini dilakukan melalui pengisian angket, di mana setiap butir pertanyaan diberi bobot penilaian antara 1- 4. Hasil dari pengisian angket tersebut menghasilkan dua jenis data. Pertama, data kualitatif yang diperoleh melalui skor dari setiap pertanyaan. Kedua, data kuantitatif yang berupa saran dan masukan dari validator. Berikut disajikan hasil angket validasi media oleh ahli pembelajaran.

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
2	Penggunaan media memiliki fungsi praktis	4
3	Desain media baik	4
4	Media mudah digunakan	3
5	Media sesuai dengan kebutuhan siswa dalam memahami materi	3
6	Media tidak mengalami error saat digunakan	4
7	Media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa	4
8	Interaktivitas siswa dengan media baik	3
9	Media dapat digunakan di manapun dan kapanpun	4
10	Media memiliki sifat yang menyenangkan	3
11	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	3
12	Bahasa yang digunakan mudah di pahami oleh peserata didik	4
13	Kesesuaian butir soal dengan kemampuan siswa	4
14	Warna, font, dan gambar sesuai dengan karakteristik siswa	3
15	Relevansi media pembelajaran dengan kurikulum yang ada	4
	Jumlah Skor	53

Hasil angket di atas memberikan nilai untuk setiap poin dari 1 hingga 4. Dengan total 15 poin, nilai tertinggi yang dapat diperoleh adalah 60. Oleh karena itu, hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{53}{60} \times 100\% = 88\%$$

Berdasarkan persentase yang diberikan oleh ahli validator pembelajaran (guru), di dapat hasil **88 %** dapat disimpulkan bahwa persentase yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat valid, sesuai dengan tabel kualifikasi penilaian yang telah disebutkan. Rentang nilai 85-100% berada dalam kategori sangat valid,

sehingga media pembelajaran berbasis *Weebly* ini dianggap **layak** untuk diterapkan dalam pembelajaran akidah akhlak.

4. Hasil Uji Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Website *Weebly* di MTsN 4 Mandailing Natal

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Weebly* yang efektif seharusnya memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi atau mudah digunakan dalam penerapannya. Untuk menilai apakah media *Weebly* tersebut praktis atau tidak, peneliti melakukan uji praktikalitas melalui pengisian angket oleh siswa-siswi yang menggunakan media tersebut di dalam kelas. Hasil dari uji praktikalitas terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Weebly* disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.1 Angket Responden Siswa

No.	Kelas	Persentase	Kategori
1.	VIII-H	92 %	Sangat Praktis

Hasil di atas merupakan persentase keseluruhan dari hasil persentase setiap item/butir angket yang telah diakumulasikan. Untuk lebih detail terkait hasil persentase bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.2 Persentase Angket Uji Praktikalitas

Nomor Angket	Jumlah /Skor	Persentase Item	Kategori
1	104	89%	Sangat Praktis
2	100	86%	Sangat Praktis
3	103	88%	Sangat Praktis

4	103	88%	Sangat Praktis
5	105	90%	Sangat Praktis
6	107	92%	Sangat Praktis
7	106	91%	Sangat Praktis
8	100	86%	Sangat Praktis
9	109	93%	Sangat Praktis
10	114	98%	Sangat Praktis
11	114	98%	Sangat Praktis
12	112	96%	Sangat Praktis
13	109	93%	Sangat Praktis
14	115	99%	Sangat Praktis
15	115	99%	Sangat Praktis
Total Persentase		92%	Sangat Praktis

Dari hasil persentase yang telah diperoleh, seluruh item dijumlahkan dan kemudian dibagi dengan total jumlah angket yang dikumpulkan, sehingga diperoleh persentase keseluruhan sebesar **92%** dengan kategori sangat praktis sehingga dianggap layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. Hasil Uji Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Website *Weebly* di MTsN 4 Mandailing Natal

Efektivitas merujuk pada sejauh mana sesuatu memberikan pengaruh, dampak, atau kesan tertentu. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *Weebly* memberikan efek terhadap proses pembelajaran, peneliti

melakukan uji efektivitas melalui penyebaran angket kepada peserta didik. Kriteria efektivitas dari media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.3: Hasil Uji Efektivitas

No.	Kelas	Persentase	Kategori
1.	VIII-G	91%	Sangat Efektif
2	VIII-I	92%	Sangat Efektif

Hasil di atas merupakan persentase keseluruhan dari hasil persentase setiap item/butir angket yang telah diakumulasikan dan hasil persentase disesuaikan dengan tabel kategori efektivitas di atas.

Tabel 1.4: Persentase Uji Efektivitas Kelas VIII-G

Nomor Angket	Jumlah /Skor	Persentase Item	Kategori
1	116	90%	Sangat Praktis
2	111	86%	Sangat Praktis
3	114	88%	Sangat Praktis
4	115	89%	Sangat Praktis
5	116	90%	Sangat Praktis
6	115	89%	Sangat Praktis
7	115	88%	Sangat Praktis
8	118	92%	Sangat Praktis
9	117	91%	Sangat Praktis
10	121	94%	Sangat Praktis

11	126	98%	Sangat Praktis
12	123	95%	Sangat Praktis
13	120	93%	Sangat Praktis
14	124	96%	Sangat Praktis
15	127	99%	Sangat Praktis
Total Persentase		91%	Sangat Praktis

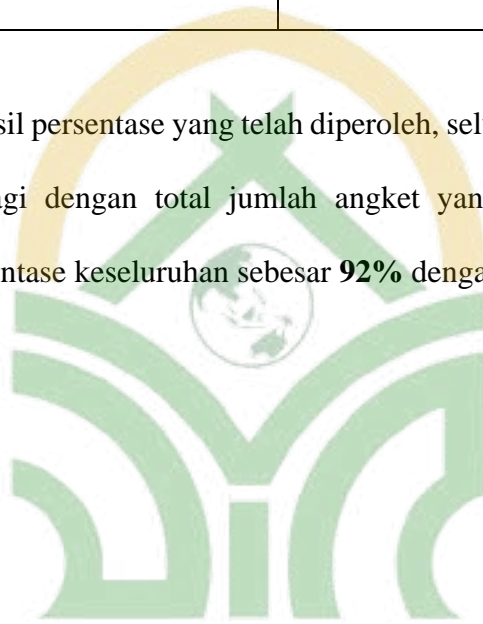
Dari hasil persentase yang telah diperoleh, seluruh item dijumlahkan dan kemudian dibagi dengan total jumlah angket yang dikumpulkan, sehingga diperoleh persentase keseluruhan sebesar **91%** dengan kategori sangat efektif

Tabel 1.5: Persentase Uji Efektivitas Kelas VIII-I

Nomor Angket	Jumlah /Skor	Persentase Item	Kategori
1	105	87%	Sangat Praktis
2	102	85%	Sangat Praktis
3	109	90%	Sangat Praktis
4	106	88%	Sangat Praktis
5	111	92%	Sangat Praktis
6	111	92%	Sangat Praktis
7	109	90%	Sangat Praktis
8	115	95%	Sangat Praktis
9	109	90%	Sangat Praktis
10	109	90%	Sangat Praktis
11	120	100%	Sangat Praktis

12	119	99%	Sangat Praktis
13	117	97%	Sangat Praktis
14	116	96%	Sangat Praktis
15	117	97%	Sangat Praktis
Total Persentase		92%	Sangat Praktis

Dari hasil persentase yang telah diperoleh, seluruh item dijumlahkan dan kemudian dibagi dengan total jumlah angket yang dikumpulkan, sehingga diperoleh persentase keseluruhan sebesar **92%** dengan kategori sangat efektif



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan analisis dalam penelitian mengenai media pembelajaran berbasis website Weebly di MTsN 4 Mandailing Natal, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut::

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis website Weebly di MTsN 4 Mandailing Natal dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan wawancara serta identifikasi kebutuhan. Tahap desain mencakup perancangan media pembelajaran dengan menyusun langkah-langkah pembuatan website. Selanjutnya, Proses pengembangan melibatkan pembuatan media Weebly sesuai dengan desain yang telah dirancang. Tahap implementasi melibatkan penggunaan media Weebly dalam kegiatan pembelajaran oleh guru dan siswa di MTsN 4 Mandailing Natal. Sementara itu, pada tahap evaluasi dilakukan peninjauan untuk mengidentifikasi kekurangan dari produk yang telah dikembangkan.
2. Tingkat kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari tim validator media dengan persentase 85% dengan kategori sangat valid dan validator ahli materi menunjukkan hasil sebanyak 90% dengan kategori sangat valid sehingga layak

diaplikasikan dalam proses pembelajaran, hasil pengembangan media pembelajaran di peroleh dari validator ahli pembelajaran (guru) dengan persentase 88% dengan kategori sangat valid

3. Tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh melalui uji praktikalitas dengan melibatkan siswa kelas VIII-H sebagai responden, yang menghasilkan persentase sebesar 92% dan termasuk dalam kategori sangat praktis.
4. Tingkat efektivitas media pembelajaran ditunjukkan melalui hasil pada kelas VIII-G yang mencapai persentase 91% dan kelas VIII-I sebesar 92%, keduanya termasuk dalam kategori sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis website Weebly untuk mata pelajaran Akidah Akhlak dinyatakan sangat efektif.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian terhadap model pengembangan ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.:

1. Bagi Madrasah

Mengingat pentingnya pemanfaatan media digital di era abad ke-21 untuk meningkatkan hasil belajar, setiap madrasah sebaiknya memberikan dukungan kepada para guru dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, salah satunya melalui penyediaan fasilitas dan infrastruktur yang memadai.

2. Bagi Pendidik

Kebutuhan akan media Weebly dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar serta dapat menjadi sarana untuk memotivasi dan menarik minat siswa. Dengan demikian, media ini bisa dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran di madrasah..

3. Bagi Peserta Didik

Media berbasis Weebly dapat digunakan secara independen sebagai sumber belajar yang menarik, efektif, dan praktis. Penggunaan media pembelajaran ini akan memberikan pengalaman langsung dalam pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Media Weebly yang dikembangkan dalam penelitian ini sebaiknya dapat diperbarui dan ditingkatkan dengan memanfaatkan kemajuan aplikasi terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, Niar, dan Unik Hanifah Salsabila. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran | ISLAMIKA," 31 Januari 2021. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/1047>.
- Ali, Gani, dan St Hasniyati. "Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Implikasinya terhadap Pendidik dan Peserta Didik." *Al-Ta'dib* 6, no. 1 (Juli 2013): 31–42.
- Aspriyono, Hari, dan Agus Susanto. *Jaringan Komputer dan Perkembangannya*. Penerbit Andi, 2024.
- Fahrudin, Imam. "Analisis Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan" 5, no. 2 (30 Desember 2020). <https://doi.org/10.22515/attarbawi.v5i2.2535>.
- Fathurrohman, Muhammad. *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca, t.t.
- Firmadani, Fifit. "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0." *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (13 Februari 2020): 93–97.
- Fitria, Ayu. "PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2014). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.
- Karlina, Hani. "PENGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS NASKAH DRAMA." *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya* 1, no. 1 (13 April 2017): 28–35. <https://doi.org/10.25157/literasi.v1i1.82>.
- M. Edi Satriansyah, 251121363. "Penggunaan Media Interaktif pada Pembelajaran Konsep Usaha dan Energi di MTsS Ulumul Quran Banda Aceh." Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2016. <https://repository.ar-raniry.ac.id>.
- M. Rizki Zulkarnain, Siti Jubaidah. "Penggunaan Google Sites Pada Pembelajaran Matematika Materi Pola Bilangan Smp Kelas VIII SMPN 1 Astambul." *jurnal Ilmiah Kependidikan, LENTERA*, Vol. 15 (18 Agustus): 68–73.
- M.Pd, Dr Heru Kurniawan. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Deepublish, 2021.
- M.Pd, Dr Zubaedi, M. Ag. *Desain Pendidikan Karakter*. Prenada Media, 2015.
- Mulia, Harpan Reski. "Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Akidah Akhlak." *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam* 15, no. 1 (16 Juni 2020): 118–29. <https://doi.org/10.19105/tjpi.v15i1.3092>.
- Mustika, Zahara. "Urgentitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif." *Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro* 1, no. 1 (2 September 2015). <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>.
- NOVEMBY KARISMA PUTRI. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITES MATERI HUKUM NEWTON PADA GERAK BENDA." Tesis, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG, 23 juni.

- NOVEMBY, KARISMA PUTRI. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB GOOGLE SITES MATERI HUKUM NEWTON PADA GERAK BENDA." Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung, 2021. <https://repository.radenintan.ac.id/15301/>.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, Anita De Grave, Dani Nur Saputra, Dedi Mardianto, Lis Hafrida, Vidriana Oktoviana Bano, Eko Edy Susanto, dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka, 2022.
- Peprizal, Peprizal, dan Nurhasan Syah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (11 September 2020): 455–67. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28217>.
- Pratomo, Wachid, Nadziroh Nadziroh, dan Chairiyah Chairiyah. "PENGEMBANGAN APLIKASI GOOGLE SITES SEBAGAI PENGUATAN LITERASI PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV SDN 3 KARANGANYAR." *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 7, no. 1 (30 April 2022): 1–14. <https://doi.org/10.31932/jpk.v7i1.1627>.
- Pribadi, Dr Benny A. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. Prenada Media, 2017.
- Raharjo, Sabar Budi. "Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 16, no. 3 (10 Mei 2010): 229–38. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i3.456>.
- RENCUS B. SINABARIBA. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web webbly untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Medan." Thesis, UNIVERSITAS NEGERI MEDAN MEDAN, 2018.
- Salsabila, Fadillah, dan Aslam Aslam. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6088–96. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>.
- Solihin, Rahmat. "Akidah dan Akhlak dalam Perspektif Pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 5, no. 1 (30 Juni 2020): 83–96. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v5i5.92>.
- Sukatin, Elis Rahmayeni Zulhizni. "PENDIDIKAN ANAK DALAM ISLAM." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 2 (1 Juli 2020): 185–205. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v6i2.7345>.
- Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi, 2017.
- Umar, Rusydi, Anton Yudhana, dan Ockhy Jey Fhiter Wassalam. "Desain Antar Muka Sistem E-Learning Berbasis Web." *Query: Journal of Information Systems* 2, no. 1 (6 April 2018). <https://doi.org/10.58836/query.v2i1.1565>.
- "URGENSI PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR | INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif

- Kependidikan,” 27 November 2020.
<https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/insania/article/view/4221>.
- Windarti, Lisna, dan Pratiwi Indah Sari. “PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DAN NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IPS PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 5 KABUPATEN TEBO.” *SJEE (Scientific Journals of Economic Education)* 2, no. 2 (29 September 2018): 34–45. <https://doi.org/10.33087/sjee.v2i2.34>.
- Zulkifli, Imam Hanafie, Firman, Akhmad Riadi, Muhammad Latif Fauzi, Mahfud Ifendi, dan Basri. *Konsep Dasar Pengajaran & Pembelajaran Pendidikan Islam*. Deepublish, 2022.
- Sukamto, M. E., & Husamah. (2013). *Media Pembelajaran Berbasis Web*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Putri, N. K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Materi Hukum Newton Pada Gerak Benda*. Tesis. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lola Afriani, Zainal Efendi Hasibuan, Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Agama Islam, *jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, vol.2, no.4(2023)
- Misnawati,, “Peranan Guru Bk, Karakter Siswa, dan Layanan BK Kelompok”. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, Vol. 1 No. 2 Oktober 2017
- Suryani, Nunuk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2019
- Novita Arnesti and Abdul Hamid, “Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris,” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan* 2, no. 1 (2015),
- Rustam I. Husain Abstrak Abd. Rahman K. Ma’ruf, Hamzah Uno, “Pengembangan Pembelajaran Ips Berbasis Website Untuk Siswa Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorontalo” 02 (2017)
- Salamah Choimaidi, *Pendidikan Dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Disekolah*, 2018 Jakarta: Grasindo.
- Arief Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, 2010, Jakarta: Rajawali Pers.

- Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2017
- Umar.R., Yudhana.A., O.J.F.W., *Desain Antar Muka Sistem E-Learning Berbasis Web (Query: Jurnal Sistem Infomasi, 2018)*, Vol.02, No.01, ISSN 2573-5341
- Heni Vidia Sari and Hary Suswanto, —*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan*, *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 2, no. 7, 2017
- Nahar, Novi Irwan. —*Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran*. *Jurna Ilmu Pengetahuan Sosial* 1, No. 3 (2016).
- Wachid Pratomo, Nadziroh, and Chairiyah, “*Pengembangan Aplikasi Google Sites Sebagai Penguatan Literasi Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 3 Karanganyar*,” *Jurnal Pekan* 7, no. 1 (2022)
- Syahroni & Nurfitriyanti, “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif*”. *Jurnal Formatif* 7(3), 2017
- Peprizal, Nurhan syah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik*”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 4, No. 3, (2020)
- Maswan dan Khoirul Muslimin, *Teknologi Pendidikan*, (Cet 1, Yogyakarta: PT Pustaka Belajar, 2017), hlm. 73.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi Dengan Metode R&D* (Bandung: Alfabeta, 2007), h.33.
- Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2018), h.10
- Bintaro and Kusir, —*Penerapan E-Learning Di Perguruan Tinggi Santi Maudiarti Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti* *Persepektif Ilmu Pendidikan*, Vol. 32, No.1 (2018)

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara Guru

1. Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang pembelajaran konvensional?
2. Apa saja media pembelajaran yang pernah bapak/ibu terapkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak?
3. Apa saja kendala yang bapak/ibu hadapi dalam menerapkan media pembelajaran di kelas?
4. Apa yang bapak/ibu lakukan dalam menghadapi pembelajaran di era 5.0?
5. Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang pembelajaran Akidah Akhlak di era digital?
6. Apakah bapak/ibu pernah melakukan inovasi media pembelajaran?
7. Pernahkah bapak/ibu menerapkan pembelajaran Akidah Akhlak dengan memanfaatkan aplikasi digital?
8. Apakah bapak/ibu pernah mencoba merancang media pembelajaran berbasis Weebly?
9. Apakah bapak/ibu pernah menerapkan media pembelajaran berbasis Weebly?
10. Bagaimana pendapat bapak/ibu tentang pembelajaran menggunakan Weebly?

B. Wawancara Peserta Didik

1. Bagaimana pendapat ananda tentang pembelajaran Akidah Akhlak?
2. Apa kendala ananda dalam belajar Akidah Akhlak?
3. Apakah pembelajaran Akidah Akhlak menarik menurut ananda?
4. Bagaimana hasil belajar Akidah Akhlak ananda di kelas?
5. Apakah pembelajaran Akidah Akhlak di kelas menggunakan media digital?
6. Apakah ananda menyukai pembelajaran berbasis digital?
7. Menurut ananda, apa hambatan dalam belajar Akidah Akhlak di kelas?
8. Apakah pembelajaran Akidah Akhlak berbasis digital bisa meningkatkan motivasi belajar ananda?

LAMPIRAN HASIL WAWANCARA

Informan : Halimatun Fadilla, S.Pd
 Jabatan : Guru Akidah Akhlak Kelas VIII
 Instansi : MTsN 4 Mandailing Natal

No.	Butir Wawancara	Hasil Wawancara
1	Bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran konvensional?	Menurut pendapat saya, pembelajaran konvensional terkadang memiliki kelebihan, tetapi pembelajaran perlu dikembangkan dengan menggunakan media yang lebih menarik..
2	Apa saja media pembelajaran yang pernah ibu terapkan dalam pembelajaran Akidah Akhlak?	Menggunakan PowerPoint dengan bantuan infokus
3	Apa saja kendala yang ibu hadapi dalam menerapkan media pembelajaran di kelas?	Tantangan dalam memilih media yang sesuai, terutama dalam menyiapkan media berbasis digital, memerlukan persiapan yang matang untuk pengembangannya. Selain itu, kendala utama yang dihadapi adalah pengelolaan waktu..
4	Apa yang ibu lakukan dalam menghadapi pembelajaran di era 5.0?	Saya terus belajar secara mandiri dengan mengikuti pelatihan online, seperti Sipintar dari Kemendiknas.
5	Bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran Akidah Akhlak di era digital?	Perlu diterapkan metode yang membuat pembelajaran Akidah Akhlak menjadi lebih menarik, sehingga tidak hanya berfokus pada latihan dan menulis saja.
6	Apakah ibu pernah melakukan inovasi media pembelajaran ?	Hingga saat ini, saya masih berusaha dengan meningkatkan partisipasi dalam pelatihan online.
7	Pernahkah ibu menerapkan pembelajaran Akidah Akhlak dengan memanfaatkan aplikasi digital?	Pernah, seperti memanfaatkan WhatsApp untuk memberikan tugas kepada anak-anak.
8	Apakah ibu pernah mencoba merancang media pembelajaran berbasis Weebly ?	Belum pernah.
9	Apakah ibu pernah menerapkan media pembelajaran berbasis Weebly ?	Saya belum pernah melakukannya. Namun, saya pernah melihatnya di YouTube dan merasa tertarik, meskipun belum menerapkannya.

10	Bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran menggunakan <i>Weebly</i> ?	Saya merasa perlu untuk mempelajari lebih dalam mengenai pembelajaran berbasis <i>Weebly</i> , yang tentunya menarik karena dapat diakses kapan saja dan memiliki berbagai fitur atau menu yang mendukung proses pembelajaran di kelas..
----	---	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

LAMPIRAN HASIL WAWANCARA

Informan : Nurul Zaskia
 Kelas : VIII-I
 Instansi : MTsN 4 Mandailing Natal

No.	Butir Wawancara	Hasil Wawancara
1	Bagaimana pendapat ananda tentang pembelajaran Akidah Akhlak?	Saya merasa pembelajaran Akidah Akhlak sangat penting karena membantu saya memahami nilai-nilai keimanan dan memperbaiki akhlak dalam kehidupan sehari-hari."
2	Apa kendala ananda dalam belajar Akidah Akhlak?	Hanya ada satu buku untuk dua orang, sehingga kami harus berbagi dengan teman yang duduk di meja yang sama.
3	Apakah pembelajaran Akidah Akhlak menarik menurut ananda?	Menarik tapi kadang banyak catatan.
4	Bagaimana hasil belajar Akidah Akhlak ananda di kelas?	Cukup bagus.
5	Apakah pembelajaran Akidah Akhlak di kelas menggunakan media digital?	Jarang sekali, lebih sering memakai buku paket.
6	Apakah ananda menyukai pembelajaran berbasis digital?	Ya, karena lebih menarik, terutama jika menggunakan video.
7	Menurut ananda, apa hambatan dalam belajar Akidah Akhlak di kelas?	Terkadang membosankan kalau banyak tugas dan latihan dan catatan
8	Apakah pembelajaran Akidah Akhlak berbasis digital bisa meningkatkan motivasi belajar ananda?	Iya, karena belajar pakai media atau aplikasi seperti video membuat saya lebih mudah paham dan tidak bosan.

LAMPIRAN HASIL WAWANCARA

Informan : Rona Aulia Zsa Zsa
 Kelas : VIII-G
 Instansi : MTsN 4 Mandailing Natal

No.	Butir Wawancara	Hasil Wawancara
1	Bagaimana pendapat ananda tentang pembelajaran Akidah Akhlak?	Terkadang saya suka, tetapi kadang juga kurang suka jika ada banyak catatan dan tugas..
2	Apa kendala ananda dalam belajar Akidah Akhlak?	Saya merasa terhambat ketika harus menghafal catatan dan tugas dan tidak memiliki buku paket.
3	Apakah pembelajaran Akidah Akhlak menarik menurut ananda?	Pembelajaran itu menarik, tetapi kadang membuat saya merasa bosan..
4	Bagaimana hasil belajar Akidah Akhlak ananda di kelas?	Nilai raport saya B; di kelas, kadang saya tampil baik, tetapi kadang juga kurang memuaskan..
5	Apakah pembelajaran Akidah Akhlak di kelas menggunakan media digital?	Saya tidak pernah mengalami hal itu.
6	Apakah ananda menyukai pembelajaran berbasis digital?	Saya sangat menyukai pembelajaran ini karena saya sudah terbiasa menggunakan media digital..
7	Menurut ananda, apa hambatan dalam belajar Akidah Akhlak di kelas?	Namun, banyaknya tugas dan catatan serta materi yang sulit membuat saya kesulitan untuk memahaminya..
8	Apakah pembelajaran Akidah Akhlak berbasis digital bisa meningkatkan motivasi belajar ananda?	Saya bisa lebih termotivasi karena pembelajaran yang lebih menarik. sehingga lebih semangat.

LAMPIRAN HASIL WAWANCARA

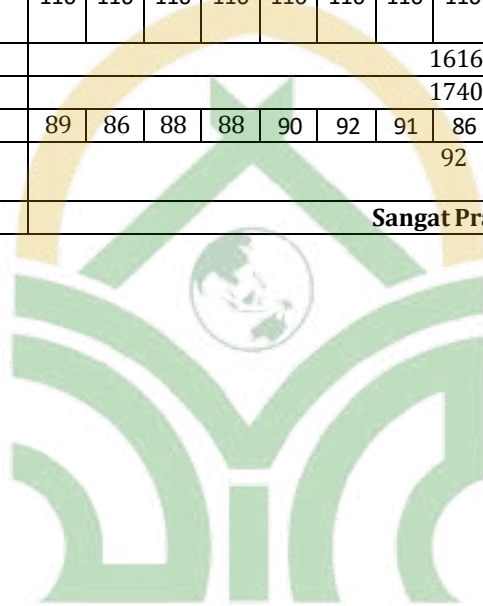
Informan : Yuandiara Devi
 Kelas : VIII-H
 Instansi : MTsN 4 Mandailing Natal

No.	Butir Wawancara	Hasil Wawancara
1	Bagaimana pendapat ananda tentang pembelajaran Akidah Akhlak?	Saya sangat menyukai pembelajaran Akidah Akhlak.
2	Apa kendala ananda dalam belajar Akidah Akhlak?	Saya tidak memiliki buku paket karena hanya ada satu buku untuk setiap meja, dan teman saya yang memegangnya..
3	Apakah pembelajaran Akidah Akhlak menarik menurut ananda?	Saya kurang suka menghafal dan mencatat materi yang banyak.
4	Bagaimana hasil belajar Akidah Akhlak ananda di kelas?	Nilai saya cukup baik.
5	Apakah pembelajaran Akidah Akhlak di kelas menggunakan media digital?	Saya hampir tidak pernah mengalami hal itu
6	Apakah ananda menyukai pembelajaran berbasis digital?	Saya sangat menyukai pembelajaran ini karena saya memiliki minat untuk belajar.
7	Menurut ananda, apa hambatan dalam belajar Akidah Akhlak di kelas?	Proses belajarnya banyak melibatkan menulis dan menghafal.
8	Apakah pembelajaran Akidah Akhlak berbasis digital bisa meningkatkan motivasi belajar ananda?	Saya bisa lebih termotivasi karena saya suka belajar menggunakan media digital seperti video dan gambar..

Hasil Uji Praktikalitas

HASIL ANGKET PESERTA DIDIK																
SATUAN PENDIDIKAN		: MTSN 4 MANDAILING NATAL														
Kelas		: VIII – H														
No	Nama Siswa	Butir Angket														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Abdul Haris	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4
2	Abdul Rohim	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4
3	Abdul Horman	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3
4	Afandi Nasution	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
5	Ainun Mardiah	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4
6	Aisyah Putri	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3
7	Alfia Zahra	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4
8	Anggun Lestari	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3
9	Endah Aulia Hasibuan	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3
10	Fikri Haikal	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4
11	Hamidah Tanjung	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	Hisyam Kurniawan	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4
13	Husnul Hasanah	3	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3
14	Ikhsan Perdana	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3
15	Muhammad Hakim	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3
16	Muhammad Rohid	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4
17	Muhammad Yusup	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2
18	Nanda Rahmadani	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4
19	Nur Hasanah	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3
20	Putri adelina	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4
21	Putri Hadisah	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3
22	Quensaha Balqis	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4
23	Rafa Firmansyah	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3		3
24	Rahman Lubis	4	4	4	3	2	2	4	2	4	4	3	4	4	4	3
25	Ridwan Afandi	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4
26	Salsabila	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4

27	Sulis Tia Pina	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3
28	Yuandira Devi	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4
29	Yulia Permata	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4
30																
31																
32																
Jumlah		104	100	103	103	105	107	106	100	109	114	114	112	109	115	115
Skor Ideal		116	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116	116
Skor Total		1616														
Skor Maksimal		1740														
Persentase Item		89	86	88	88	90	92	91	86	93	98	98	96	93	99	99
Persentase Keseluruhan		92														
Kriteria		Sangat Praktis														



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

HASIL UJI EFEKTIVITAS

HASIL ANGKET PESERTA DIDIK																
SATUAN PENDIDIKAN		: MTSN 4 MANDAILING NATAL														
Kelas		: VIII – G														
No	Nama Siswa	Butir Angket														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Adryan Martua Hrp	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4
2	Ahmad Adly	4	2	2	4	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	4
3	Ahmad Azril Alizi Btr	3	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	4	2	4
4	Ahmad Adil	4	4	3	4	2	2	3	4	2	4	4	4	3	2	2
5	Ahmad Yani	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4
6	Aidil Ali Jamartua	4	4	3	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	2
7	Aldi Efendi Btr	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4
8	Amrizal	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3
9	Amrul Ganib Hsb	4	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	2	3	4
10	Boy Reza Aulia Tbn	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4
11	Dina Marisah Nasution	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4
12	Febrian Syaputra Siregar	4	4	3	3	4	4	2	4	3	3	4	4	2	3	4
13	Ghina Nisa	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4
14	Hanifah Rahmadani	3	4	4	3	3	4	2	4	2	4	3	4	2	2	4
15	Hotmaulida Pane	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	2
16	Karisa Putri	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4
17	Latifah Deliana	3	4	4	2	4	3	4	2	2	3	3	4	4	2	3
18	Muhammad Husein Lbs	4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	4	5	2
19	Mukti Nasution	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	3
20	Nazwa Rahayu Putri	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4
21	Nadia Sairoh Lubis	3	3	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	2	4	3
22	Nurul Hikmah	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4
23	Putri Padilah	3	2	4	2	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3
24	Rahmadani	4	4	4	3	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	3

25	Reza Pahlevi	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4
26	Robiatul Husna	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4
27	Riski Amelia	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4
28	Romaito	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3
29	Rona Aulia Raja	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4
30	Salsabila	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4
31	Zakiatul Wardah	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3
32	Wasilah febriani	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4
Jumlah		116	111	114	115	116	115	115	118	117	121	126	123	120	124	127
Skor Ideal		128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128
Skor Total		1778														
Skor Maksimal		1920														
Persentase Item		90	86	89	89	90	89	88	92	91	94	98	95	93	96	99
Persentase Keseluruhan		91														
Kriteria		Sangat Efektif														



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

HASIL UJI EFEKTIVITAS

HASIL ANGKET PESERTA DIDIK																
SATUAN PENDIDIKAN		: MTSN 4 MANDAILING NATAL														
Kelas		: VIII – I														
No	Nama Siswa	Butir Angket														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Ahmad Sahrial	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4
2	Aisyah Fatia Ananda	4	2	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4
3	Ayu Anjani	3	3	4	4	3	4	4	4	2	3	3	3	4	3	4
4	Dauny Refsa Nst	4	2	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3
5	Gifari Pahlefi	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4
6	Hudatul Mardiah	3	2	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4
7	Indah Permata Putri	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4
8	Keysah Mutiara Sari	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3
9	Mhd. Reza Al-farizi	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4
10	Muhammad Rafif Nst	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4
11	Muhammad riski	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
12	Muflihul Fais	3	4	3	2	4	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4
13	Maisaroh	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
14	Nurdin Alamsyah Hsb	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	2	2	4
15	Nurul Qolbi Nst	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3
16	Nazilah Rahmadani	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3
17	Nurul Saskia	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3
18	Nur Hakiki	4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	4	4	4	3	2
19	Nur Aisyah Pakpahan	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	3
20	Nuraini	4	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4	4
21	Nisa Akila Putri	3	3	4	4	4	3	2	3	4	4	3	3	2	4	3
22	Pathan Aldi Riski	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3
23	Raja Rafly Saputra	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3
24	Ruli Ahmad Fahrezi	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3

25	Sutan Abdul Jakbar	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3
26	Sintia Bella	4	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4
27	Sarah Amelia	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4
28	Siti Kholijah	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3
29	Selly Sefia Putri Hsb	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3
30	Zahran Zakaria	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3
31																
32																
Jumlah		105	102	109	106	111	111	109	115	109	109	120	119	117	116	117
Skor Ideal		120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
Skor Total		1675														
Skor Maksimal		1800														
Persentase Item		87	85	90	88	92	92	90	95	90	90	100	99	97	96	97
Persentase Keseluruhan		92														
Kriteria		Sangat Efektif														



 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

Dokumentasi





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MANDAILING NATAL
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTsN) 4 MANDAILING NATAL
 Jalan Medan Padang Km.53 Huraba Telp. (0636) 7324015 Kode pos. 22976
 email : mtsnsiabu@kemenag.go.id, mtsnsiabu@gmail.com

Nomor : B-1/6/MTs.02.42/KP.01.1/05/2025
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Perihal : *Izin Riset*

Slabu, 07 Mei 2025

Kepada Yth :

Bapak Dekan Bidang Akademik **UIN SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANG SIDIMPUAN**

di -

PADANGSIDIMPUAN

Assalamu Alaikum Wr, Wb

Sehubungan dengan adanya surat dari Universitas Islam Negeri (UIN) Padangsidimpuan Nomor : B-861/Un.28/AL.00/04/2025 Tanggal, 30 April 2025 Prihal Permohonan izin Penyelesaian tesis, maka dengan ini kami berikan izin kepada saudara **M. Asro'I Rambe NIM. 2350100001** pada MTSN 4 Mandailing Natal dengan Judul "*Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Website Webby pada mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Imam Kepada Kitab – Kitab Allah Fase D di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4 Mandailing Natal.*"

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Kepala,
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
 PADANGSIDIMPUAN

 MARALUDDIN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
UPT. BAHASA**

Jalan T. Rizal Nurdin Km.4.5 Sihitang Kode Pos 22733
Telepon. 0634.22080 Faximile 0634 24022
Website : <https://www.uinsyahada.ac.id>

SURAT KETERANGAN VALIDASI

B- 114 /Un.28/J.2/PP.00.9/06/2025

Kepala Unit Pelaksana Teknis Bahasa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dengan ini menerangkan bahwa abstraksi mahasiswa :

Nama : M. Asro'l Rambe
NIM : 2350100001
Program Studi : Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary
Padangsidempuan
Judul Tesis :Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif
Berdasarkan Website Weebly pada Mata Pelajaran Akidah
Akhlak Materi Iman Kepada Kitab – Kitab Allah Kelas
VIII Fase D di Madrasah Tsanawiyah Negeri 4
Mandailing Natal

Telah divalidasi dan dinyatakan telah selesai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN

Padangsidempuan, 23 Juni 2025
Kepala UPT. Bahasa,



Sokhira Linda Vinde Rambe, M.Pd.
NIP : 19851010 201903 2 007