
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Application* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan

Sari Salsabila

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

sarisalsabila@gmail.com

ABSTRACT

Media is one of the components of learning that has an important role in supporting learning success. With this role, the development of creating media for learning and the use of learning media is necessary to attract students' interest so that they are more enthusiastic about the learning process. If students are enthusiastic about the learning process, it will certainly impact their learning outcomes. The positive power and synergy of the media can bring learning in a more creative, innovative, and dynamic direction. The development of the website application or named Hikayaat is intended to increase student learning outcomes regarding SKI subjects, especially the material for the progress of Islamic civilization and culture during the Abbasid era. In the process of developing the Hikayaat using the ADDIE development model which has 5 stages; The first is needs analysis to find the right problem and solution. The second is designing learning media includes the preparation of guidebooks, making needs maps. The third is develop a website application-based learning media then validated to experts. The fourth is testing the learning media and distributing student response questionnaires, and the fifth is evaluate and improve website application-based learning media.

Keywords: Learning Media of SKI, Website Application, Learning Outcomes

ABSTRAK

Media merupakan satu dari sekian komponen pembelajaran yang perannya amat penting demi menunjang keberhasilan belajar. Kekuatan positif dan sinergi yang dimiliki media mampu membawa pembelajaran ke arah yang lebih kreatif, inovatif, dan dinamis. Dengan perannya tersebut, pengembangan dalam pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran menjadi sangat perlu untuk menarik minat siswa sehingga lebih antusias dalam proses belajar, jika siswa antusias tentunya akan berdampak pada hasil belajar mereka. Pembuatan aplikasi web atau yang diberi nama Hikayaat ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai mata pelajaran SKI khususnya pada materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah. Dalam proses pengembangannya, media Hikayaat menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan; yang pertama menganalisis kebutuhan untuk menemukan masalah dan solusi yang tepat. Kedua, merancang media pembelajaran, menyusun buku pedoman, peta kebutuhan, dan rancangan. Ketiga, mengembangkan media pembelajaran berbasis *website application* kemudian divalidasikan kepada para ahli. Keempat, mengujicobakan media pembelajaran berbasis *website application* dan meyebarkan angket respon siswa, dan yang kelima adalah melakukan evaluasi serta perbaikan media pembelajaran berbasis *website application*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran SKI, *Website Application*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang berguna agar siswa-siswi aktif mengembangkan potensi dirinya, selaras dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Jadi pendidikan adalah kunci utama dalam kemajuan sebuah bangsa. Pendidikan erat kaitannya dengan lembaga pendidikan salah satunya yaitu madrasah tsanawiyah atau MTs. MTs merupakan satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan dengan kekhasan agama Islam.

SKI menjadi salah satu mata pelajaran yang dinilai kurang dari apa yang diharapkan. Rata-rata hasil belajar satu sampel kelas didapati belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Siswa-siswi masih sangat kurang termotivasi dalam pelaksanaan pembelajaran, padahal berbagai cara telah ditempuh namun masih saja belum ada hasil. Penyebab di antaranya yaitu kesulitan dalam memahami materi pelajaran SKI. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Zuhriyah, guru Sejarah Kebudayaan Islam MTsN 4 Pasuruan.

Dalam pelaksanaan Kurikulum 2013, guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran sangat berperan dalam menyediakan sumber dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dari pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan, masing-masing siswa memiliki *smartphone* dan terlihat lebih menyukai gadget mereka daripada sesuatu yang berupa lembaran atau buku. Setelah ditelaah, mayoritas siswa kurang memahami materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah, untuk itu diperlukan perbaikan dan pengembangan perangkat pembelajaran demi mendorong hasil belajar tinggi atau yang diharapkan.

Pada umumnya, *website application* dikenal sebatas wadah atau suatu web yang sekedar menampilkan informasi, berita, ajang pengenalan suatu produk atau instansi, berbagi pengalaman, berbisnis dan sebagainya tidak bisa dipungkiri bahwa *website application* dapat juga dimanfaatkan dalam keperluan bidang pendidikan. Selain bertujuan untuk memudahkan kegiatan pembelajaran, peneliti juga berkeinginan agar para siswa dapat memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang ada untuk hal-hal baik, positif, produktif juga bermanfaat. MTsN Wonorejo atau yang sekarang dikenal dengan MTsN 4 Pasuruan menyediakan *wi-fi* gratis bagi siswa-siswinya, ini merupakan sebuah peluang bagi guru untuk mengoptimalkan pembelajaran dalam kelas seperti halnya mengkreasikan media pembelajaran.

KAJIAN LITERATUR

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau bisa juga sarana materiel yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa dimana nantinya akan membangkitkan dorongan dalam mengikuti pembelajaran.¹ Media berperan dalam mempengaruhi peningkatan mutu pembelajaran, pemanfaatan media yang tepat dan sesuai dapat membantu menaikkan keefektifan pembelajaran dikarenakan mampu menambah wawasan pengetahuan bagi penggunanya sehingga berimplikasi pada pencapaian hasil

¹ Heri Susanto dan Helmi Akmal, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi* (Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah, 2019), 14

belajar yang diinginkan. Pertimbangan media yang tepat menjadikan pembelajaran semakin memotivasi dan menarik perhatian siswa akan materi yang akan dipelajari. Dewasa ini perkembangan teknologi semakin melejit sehingga menuntut guru untuk tidak terpaku penyampaian pembelajaran secara verbal, namun dengan menginovasi media yang akan digunakan guna mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang optimal.²

2. Website Application

Aplikasi web atau *website application* adalah sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk dijalankan dalam lingkungan berbasis web, aplikasi ini lebih dari sekedar sekumpulan pengaturan halaman web dengan tautan navigasi. Aplikasi web banyak diminati dikarenakan mudah dalam pengimplementasian di berbagai bidang kehidupan, kemudahan akses, dan pangkalan datanya terpusat. Kemudahan akses yang dimilikinya merupakan salah satu faktor penting dalam kelancaran suatu kegiatan belajar mengajar mengingat pembelajaran saat ini dilakukan secara daring dan luring.³ Aplikasi web hanya membutuhkan instalasi tunggal yang terletak pada *hosting* penyedia, perawatan atau perbaikannya pun juga menjadi kewajiban penyedia. Di sisi lain, aplikasi web juga rentan terhadap gangguan keamanan dan memerlukan biaya seperti berlangganan *hosting*, *domain*, yang mana mengakibatkan aplikasi tidak dapat diakses apabila tidak diperbarui.⁴

3. Hasil Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat suatu standarisasi atau indikator-indikator tertentu dimana harus dicapai oleh siswa-siswi selaras dengan kompetensi dasar yang ada, kecakapan yang telah ditetapkan dalam tujuan belajar dapat dilihat dari hasil belajar.⁵ Hasil belajar digunakan untuk megetahui sedalam mana penguasaan atau keberhasilan suatu pembelajaran yang dicapai siswa-siswi, hasil belajar dapat berupa bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang telah disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.⁶ Tujuan, proses, dan evaluasi adalah keseluruhan pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan atau saling berkaitan. Untuk menilai hasil belajar dapat dilakukan dengan evaluasi atau tes yang berlandaskan pada bahan, metode, dan tujuan pembelajaran.⁷

4. Sejarah Kebudayaan Islam

SKI merupakan pelajaran yang mengajarkan tentang perjalanan kehidupan umat Islam dalam memperjuangkan syariat dari satu masa ke masa yang lain, nilai-nilai yang ditanamkan adalah untuk mengukuhkan keyakinan kebenaran agama Islam kepada siswa. Penting bagi guru menelaah dalil, teori, fakta sejarah, hikmah, dan nilai yang ada supaya siswa memahami makna pembelajaran.⁸ Faktor yang dapat menghambat dan mengganggu pemahaman pelajaran salah satunya adalah metode yang kurang efektif, perlu ditekankan bahwa masing-masing siswa itu unik dan memiliki pribadi yang tidak sama.⁹ Metode

² Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran* (Sukoharjo: Tahta Media Grup, 2021), 111

³ Nancy Florida Siagian, dkk, *Guru dan Perubahan: Peran Guru di Dunia Pendidikan dan Pembangunan Sumber Daya Manusia* (Surabaya: Global Aksara Pers, 2021), 47

⁴ Aip Suprapto Munari, Muhammad Yusril Helmi Setyawan, dan M. Nurkamal Fauzan, *Panduan Lengkap: Algoritma Haversine Formula pada Sistem Monitoring Mahasiswa Internship Berbasis GPS* (Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020), 42

⁵ Moh. Zaiful Rasyid, Mustajab, dan Aminol Rosyid Abdullah, *Prestasi Belajar* (Batu: Literasi Nusantara, 2019), 11

⁶ Moh. Zaiful Rasyid, Mustajab, dan Aminol Rosyid Abdullah, *Prestasi Belajar*, 12

⁷ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 3

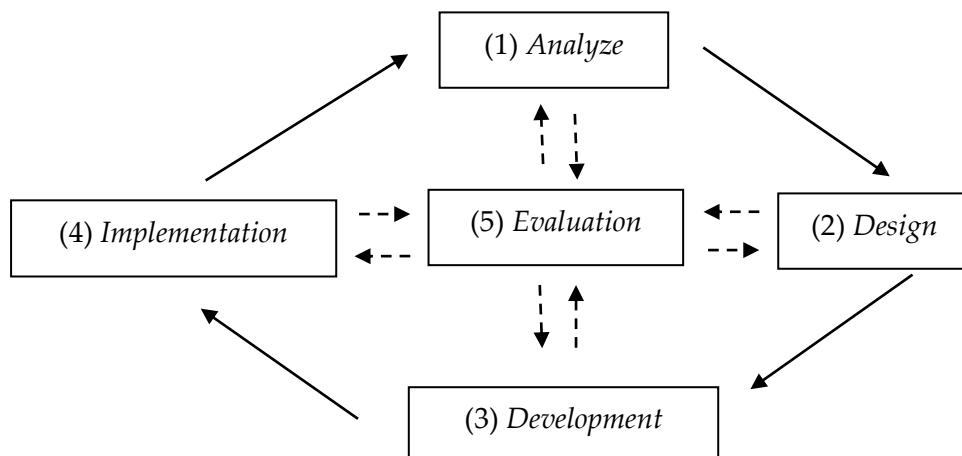
⁸ Ossi Marga Ramadhan dan Tarsono, *Efektifitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Google Classroom Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa*. JINOP, Vol. 6 No. 2 (2020), 205

⁹ Aslan dan Suhari, *Pembelajaran*, 83

pembelajaran SKI yang juga dapat digunakan untuk mata pelajaran lain: metode ceramah, metode tanya-jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, dan metode timeline.¹⁰

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh *Lee & Owens*. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) Analisis (*analysis*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

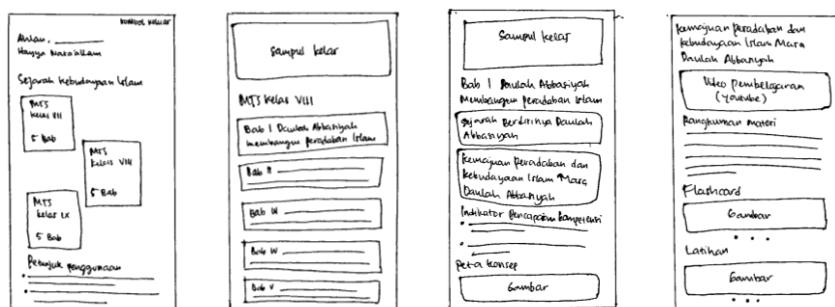


3.1 Bagan Prosedur Pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Data yang dihasilkan dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif, analisis data dengan menggunakan skala Likert dan skala Guttman.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, juga kebutuhan lapangan yang kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing serta divalidasikan oleh ahli materi, media, dan pengguna.



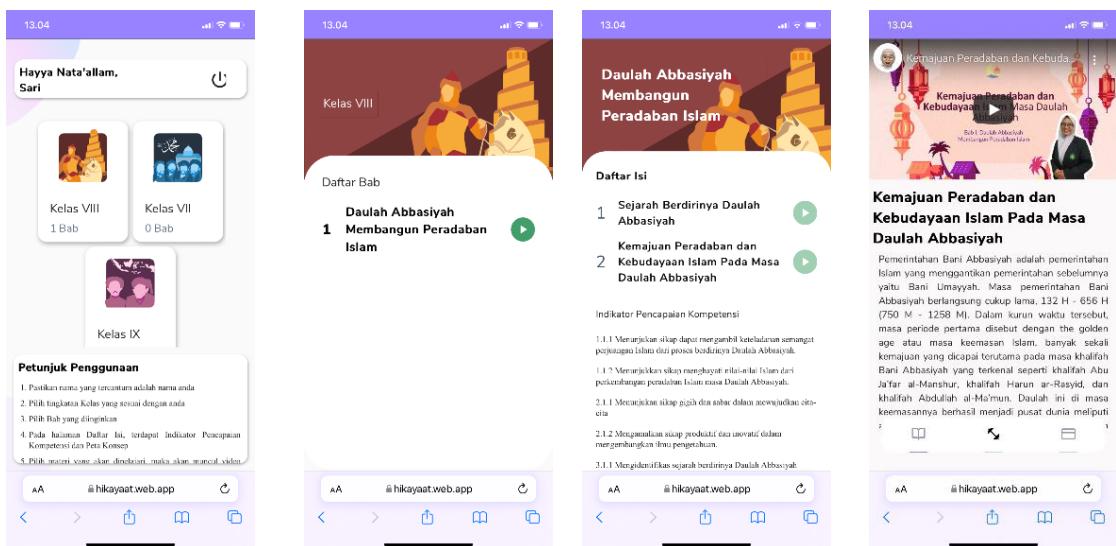
4.1 Gambar Rancangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Application*

¹⁰ Dwi Muthia Ridha Lubis, dkk. *Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Islamic Education, Vol. 1 No. 2 (2021), 70

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website Application* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan

Sari Salsabila

Rancangan media terinspirasi oleh salah satu aplikasi belajar dalam jaringan (*online*) yaitu Ruang Guru. Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan Flutter, sedangkan basis data atau *database* memakai Firebase dari Google. Desain media pembelajaran berbasis *website application* diberi nama Hikayaat karena penyampaian materi sejarah kebudayaan Islam dilakukan tidak secara langsung melainkan berangsur-angsur, selaras dengan arti *hikayaat* (jamak dari bahasa arab حكاية) yaitu beberapa kisah, cerita, narasi, dan hikayat.



4.2 Media Pembelajaran Hikayaat

Media Hikayaat dapat diakses melalui web <https://hikayaat.web.app>, dari segi desain terdiri dari empat bagian, yaitu beranda, halaman bab, halaman isi, dan halaman inti yang dilengkapi gambar, animasi, ilustrasi, teks, peta konsep, video pembelajaran, ringkasan materi, flashcard, serta latihan.. Adapun fokus materinya pada kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa Daulah Abbasiyah. Siswa-siswi hanya perlu mendaftar dengan akun Google mereka, hikayaat pun bisa diakses secara langsung di *smartphone*, tablet, laptop dan komputer yang tersambung ke internet.

PEMBAHASAN

Proses diawali dengan menentukan sampel kemudian mempersiapkan situasi dan kondisi yang ideal serta sarana dan prasarana, didapati uji coba produk dilakukan terhadap siswa kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 32 siswa. Dalam pelaksanaannya, subjek uji coba dibagi menjadi dua kelompok. Nomor presensi 1 hingga 16 berperan sebagai kelompok kontrol dan nomor presensi 17 hingga 32 sebagai kelompok eksperimen.

Selanjutnya uji coba dilakukan dengan *pre test*, kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang harus dicapai adalah 70. Kelompok eksperimen akan mendapat *treatment* berupa pembelajaran sejarah kebudayaan Islam materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa Daulah Abbasiyah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *website application* atau Hikayaat. Sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa artinya tidak diberi perlakuan atau tanpa menggunakan media pembelajaran berbasis *website application*.

Proses terakhir adalah melakukan *post test*, baik pada kelas kontrol maupun eksperimen. Serangkaian tahapan diakhiri dengan pengumpulan data guna mengetahui hasil *pre test* dan *post test* dari kelas VIII D MTsN 4 Pasuruan. Beikut adalah pemaparan data *pre test* dan *post test* dari kelas eksperimen.

No.	Nama Siswa (Kel. Eksperimen)	Hasil Pre Test	Hasil Post Test	No.	Nama Siswa (Kel. Kontrol)	Hasil Pre Test	Hasil Post Test
1	Nabila Nurdiana	15	75	1	Abigiel Khyesa	40	60
2	Naila Saidah	75	100	2	Alfi Mirza Salsabila	40	50
3	Nanda Putri Hidayat	30	70	3	Ambarwati	55	55
4	Nayla Fitri Amalia	70	90	4	Asmawati	15	30
5	Nur Fadilah	45	90	5	Bintang Dwita Lestari	35	70
6	Nur Mazaya Khurin'in	20	90	6	Dina Kholida	50	55
7	Qorina Aisyah Tjindar	70	90	7	Endah Laily M.	50	80
8	Raisya Fadhilah	50	70	8	Erin Wahyuni	50	55
9	Risma Diniarti	45	70	9	Ilzamillah	65	80
10	Sela Sabrina	55	80	10	Inasul Cameliatus	50	50
11	Septyan Dwi R.	25	75	11	Jihan Nabila Azizah	50	65
12	Sindi Andayani	45	70	12	Kamilatun Najwa	15	65
13	Siti Dwi Ilmiah	35	70	13	Karimatusul Mahmudah	60	75
14	Siti Nur Qomaria	15	95	14	Khoirun Nisa	45	75
15	Wulan Safitri	50	80	15	Lailatul Maghfiroh	50	75
16	Zaskia Andes Meylani	25	70	16	Livia Ardilla	60	65
	Jumlah	670	1.285			730	930
	Rata-rata	41,875	80,3125			45,625	58,125

5.1 Tabel Tes Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Dari tabel di atas, hasil *post test* kelompok eksperimen menunjukkan nilai lebih baik daripada hasil *post test* kelompok kontrol. Nilai rata-rata kelompok eksperimen meningkat sebanyak 38,4375 dan kelompok kontrol sebanyak 12,5. Adapun selisih dari nilai 80,3125 dan 58,125 adalah 22,1875, jika dipersentasekan menjadi $58\% - 42\% = 16\%$. Sehingga diperoleh kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *website application* mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam mampu meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan KKM yang diharapkan.

Kelayakan media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI dari penilaian ahli media dan ahli materi adalah sangat layak. Dilihat dari hasil validasi oleh ahli materi meliputi materi, pembelajaran, dan kebahasaan didapati tingkat validitas produk masuk dalam kategori sangat valid dengan nilai 97,5%.

No.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Nilai Validasi (%)	Kriteria	Keterangan
1	Materi	11	97,5%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2	Pembelajaran	20			
3	Kebahasaan	8			

5.2 Tabel Data Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Nilai Validasi (%)	Kriteria	Keterangan
1	Penyajian	22	92,5%	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
2	Tampilan	15			

5.3 Tabel Data Validasi Ahli Media

Sedangkan dari ahli media didapati tingkat validitas produk masuk dalam kategori sangat valid dengan nilai 92,5% yang meliputi aspek penyajian dan tampilan. Sehingga media pembelajaran pembelajaran berbasis *website application* layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

No.	Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Nilai Validasi (%)	Kriteria	Keterangan
1	Materi	7	92,5%	Sangat praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
2	Pembelajaran	6			
3	Kebahasaan	4			
4	Penyajian	12			
5	Tampilan	8			

5.4 Tabel Data Validasi Ahli Pengguna

No.	Deskriptor	Nilai	Persentase (%)	Nilai Validasi	Kriteria Kepraktisan
1	Kejelasan gambar, animasi, teks, dan video	32	100%	95,7%	Sangat praktis serta dapat digunakan tanpa revisi.
2	Penyajian dan pemahaman terhadap materi	28	87,5%		
3	Suasana pembelajaran	31	97%		
4	Tampilan	30	94%		
5	Pengaruh terhadap hasil belajar	32	100%		

5.5 Tabel Interpretasi Hasil Angket Respon Siswa

Kualitas media pembelajaran berbasis *website application* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran SKI di MTsN 4 Pasuruan dinilai sangat baik. Selaras dengan tingkat kepraktisan produk meliputi materi, pembelajaran, kebahasaan, penyajian dan tampilan masuk dalam kategori sangat praktis dengan nilai 92,5% oleh ahli pengguna. Hal ini diperkuat dengan *feedback* positif siswa serta angket respon siswa yang mendapatkan nilai kepraktisan sebesar 97,5% dengan kategori sangat praktis.

KESIMPULAN

Aplikasi web atau yang diberi nama Hikayaat ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa mengenai mata pelajaran SKI khususnya pada materi kemajuan peradaban dan kebudayaan Islam masa daulah Abbasiyah di MTsN 4 Pasuruan. Dalam proses pengembangannya, media Hikayaat menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan; yang pertama menganalisis kebutuhan untuk menemukan masalah dan solusi yang tepat. Kedua, merancang media pembelajaran, menyusun buku pedoman, peta kebutuhan, dan rancangan. Ketiga, mengembangkan media pembelajaran berbasis website application kemudian divalidasikan kepada para ahli. Keempat, mengujicobakan media pembelajaran berbasis website application dan meyebarkan angket respon siswa, dan yang kelima adalah melakukan evaluasi serta perbaikan media pembelajaran berbasis website application

REFERENSI

- Aslan, dan Suhari. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Pontianak: Razka Pustaka, 2018.
- Febriana, Rina. *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Hasan, Muhammad dkk. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Grup, 2021.
- Lubis, Dwi Muthia Ridha, dkk. *Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Islamic Education, Vol. 1 No. 2, 2021.
- Munari, Aip Suprapto, Muhammad Yusril Helmi Setyawan, dan M. Nurkamal Fauzan. *Panduan Lengkap: Algoritma Haversine Formula pada Sistem Monitoring Mahasiswa Internship Berbasis GPS*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- Ramadhan, Ossi Marga dan Tarsono. *Efektifitas Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui Google Classroom Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa*. JINOP, Vol. 6 No. 2, 2020.
- Rasyid, Moh. Zaiful, Mustajab, dan Aminol Rosyid Abdullah. *Prestasi Belajar*. Batu: Literasi Nusantara, 2019.
- Siagian, Nancy Florida dkk. *Guru dan Perubahan: Peran Guru di Dunia Pendidikan dan Pembangunan Sumber Daya Manusia*. Surabaya: Global Aksara Pers, 2021.
- Susanto, Heri dan Helmi Akmal. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah, 2019.