

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS
WEBSITE PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP
AL-MUNAWWARIYYAH BULULAWANG MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Saqifa Robi'ah Al Adawy

NIM. 15110094



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS
WEBSITE PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP
AL-MUNAWWARIYYAH BULULAWANG MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

Diajukan oleh:

Saqifa Robi'ah Al Adawy

NIM. 15110094



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

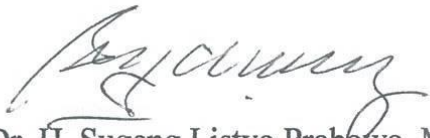
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS
WEBSITE PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP
AL-MUNAWWARIYYAH BULULAWANG MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Saqifa Robi'ah Al Adawy
NIM. 15110094

Telah Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing


Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd
NIP. 19690526 200003 1 003

Mengetahui,
Ketua Progam Studi Pendidikan Agama Islam


Mujtahid, M. Ag
NIP. 19750105 200501 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS
WEBSITE PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII SMP
AL-MUNAWWARIYYAH BULULAWANG MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Saqifa Robi'ah Al Adawy (15110094)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 4 Juli 2022 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Penguji

Ketua Sidang,

Mujtahid, M.Ag

NIP. 19750105 200501 1 003

Sekretaris Sidang,

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

NIP. 19690526 200003 1 003

Pembimbing,

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

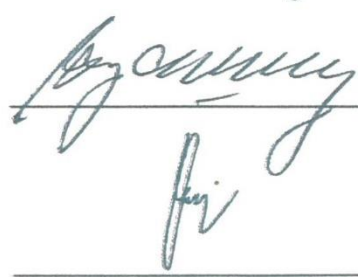
NIP. 19690526 200003 1 003

Penguji Utama,

Dr. Hj. Rahmawati Baharuddin, M.A

NIP. 19720715 200112 2 001

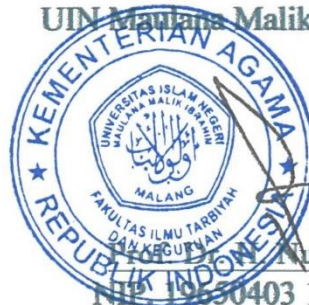
Tanda Tangan



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Nur Ali, M.Pd

NIP. 19630403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah saya panjatkan pada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya yang telah Engkau limpahkan kepada saya.

Dengan ini saya persembahkan karya ini kepada:

Kedua orang tua saya

Abah Nachrowi dan Ibu Binti Mahmudah yang telah menjadi motivator terbesar dalam hidup saya, yang tak pernah henti mendoakan, menyayangi, memberi semangat, hingga pengorbanan serta kesabaran dalam menuntun saya sampai titik ini. Terima kasih atas kasih sayang, doa, pengorbanan dan keridhoannya.

Saudara-saudara saya

Kakak-kakak saya, Ahfa Rahman Syah, Barir Masna Af'idah beserta suaminya M. Iqbal Muttaqin, Taslis Iqlimaz Zuhrah beserta suaminya Fariz Alnizar yang memberikan do'a dan segala bantuan yang telah diberikan. Dan keponakan-keponakan saya Halwa Haura Annafis, Salma Adzkiya Annafis, Illiyya Farizza, dan Ilyasa Siena Farizza yang menggemaskan.

MOTTO

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga”.

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Saqifa Robi'ah Al Adawy Malang, 15 Juni 2022

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Saqifa Robi'ah Al Adawy

NIM : 15110094

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis *Website* pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaiknum Wr. Wb.

Pembimbing,


Dr. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd
NIP. 19690526 200003 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam susunan skripsi ini tidak terdapat karya penelitian atau karya ilmiah terdahulu yang sudah diajukan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Malang, 15 Juni 2022



Saqifa Robi'ah Al Adawy
NIM. 15110094

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya yang telah diberikan kepada kita semua. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi agung Muhammad SAW. Semoga kita mendapatkan syafa'atnya kelak dihari kiamat. Amin.

Penulis menyatakan bahwa mungkin hasil penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan, bantuan, dan perhatian dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. H. Abdul Bashith, M.Si. selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Mujtahid, M.Ag. selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Bapak Abdul Fattah, M.Th.I. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Bapak Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag. ysng telah meluangkan waktunya untuk bersedia menjadi validator ahli isi dan materi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran saya.
8. Bapak Abdul Ghaffar yang telah telah meluangkan waktunya untuk bersedia menjadi validator ahli desain dan media dalam penelitian pengembangan media pembelajaran saya.

9. Bapak Zainul Luthfi, S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah, Ibu Maslahul Muftihah S. Ag. selaku guru pendamping penelitian, dan segenap bapak/ibu serta siswa SMP Al-Munawwariyyah yang telah memberikan izin, dukungan, bantuan, bimbingan dan kerjasamanya selama penulis melaksanakan penelitian.
10. Kedua orang tua, abah Nachrowi dan ibu Binti Mahmmudah yang membuat penulis dapat bertahan sampai detik ini.

Penulis menyadari bahwa kesempurnaan hanya milik Allah SWT semata. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan selanjutnya. Semoga karya tulis ilmiah ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Malang, Juni 2022
Penulis

Saqifa Robi'ah Al Adawy

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulis transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ṭs	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	ء	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ي	=	y
ذ	=	dz	غ	=	gh			
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = ay

أُو = û

إِي = î

ABSTRAK

Al Adawy, Saqifa Robi'ah. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Al Munawwariyyah Bululawang Malang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Derasnya kemajuan teknologi yang semakin canggih mengakibatkan kehidupan mengalami perubahan dari segala aspek, baik dari bidang ekonomi, bisnis, komunikasi bahkan pendidikan. Perubahan dalam bidang pendidikan mengakibatkan sudut pandang yang berbeda, yang dulunya tradisional menjadikan seluruh sistem pendidikan menjadi modern. Kini selain berupa cetak, adapun media pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar mengajar juga dapat berupa video, audio, bahkan multimedia yaitu *website*. Dan tak dapat dipungkiri masih terdapat banyak guru PAI yang melaksanakan proses pembelajaran PAI dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, Media pembelajaran berbasis *website* dapat menjadi salah satu alternatif dalam memahami materi PAI, dikarenakan *website* memiliki kelebihan yaitu terdapat aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi pengguna.

Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan berupa sebuah program media sosial yaitu platform *website*, yang dibuat dengan menggunakan platform *wordpress*. Pengembangan ini didasari oleh kurangnya motivasi siswa terkait dengan proses belajar mengajar pada pelajaran pendidikan agama islam. Kesulitan tersebut didukung oleh kurangnya fasilitas lab komputer di sekolah dan siswa yang mengantuk saat proses pembelajaran dikarenakan aktivitas pondok yang sangat padat.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk: (1) Mengembangkan produk berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada materi PAI dengan tema semua bersih, hidup jadi nyaman yang valid dan layak di SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang. (2) Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada materi PAI dengan tema semua bersih, hidup jadi nyaman pada kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang.

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Research and Development*. Proses penelitian dan pengembangan ini terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) Analisis, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Jenis data penelitian dan pengembangan ini yaitu kualitatif dan kuantitatif. Instrumen pengumpulan data berupa wawancara, lembar angket validasi dan lembar angket respon siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil validasi oleh tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli isi dan materi dan ahli pembelajaran dengan presentase berturut-turut 77,6%, 94% dan 90%, maka dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. (2) Hasil respon siswa adalah positif dengan persentase 94%. Respon positif siswa ditunjukkan dengan rasa suka siswa terhadap media yang dikembangkan, sehingga mereka lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar pelajaran pendidikan agama islam. Hal ini juga dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 18%.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran, *Website*.

ABSTRACT

Al Adawy, Saqifa Robi'ah. 2022. Development of Website-Based E-Learning Learning Media on PAI Subjects to Improve Learning Motivation of Class VII Students of SMP Al Munawwariyyah Bululawang Malang. Thesis. Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

The rapid progress of increasingly sophisticated technology has resulted in changes in life from all aspects, both from the fields of economy, business, communication and even education. Changes in the field of education resulted in different points of view, which used to be traditional to modernize the entire education system. Now apart from being printed, the learning media used in the teaching and learning process can also be in the form of video, audio, and even multimedia, namely websites. And it is undeniable that there are still many PAI teachers who carry out the PAI learning process using the lecture method without using learning media that can support the learning process. Therefore, website-based learning media can be an alternative in understanding PAI material, because the website has the advantage that there are applications that can be used to increase user participation.

The development of learning media developed in the form of a social media program, namely a website platform, which was created using the *wordpress* platform. This development is based on the lack of student motivation related to the teaching and learning process in Islamic religious education lessons. This difficulty is supported by the lack of computer lab facilities in schools and students who are sleepy during the learning process due to the very dense activity of the cottage.

The aims of this research and development are to: (1) Produce a product in the form of a website-based e-learning learning media on PAI material with the theme that everything is clean, life is comfortable which is not yet available at SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang. (2) Knowing the effectiveness and interest in website-based e-learning learning media on PAI material with the theme everything is clean, life is comfortable in class VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang.

The research conducted in this research is Research and Development. The research and development process consists of five stages, namely: (1) Analysis, (2) Planning, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. The types of research and development data are qualitative and quantitative. The data collection instruments were interviews, validation questionnaire sheets and student response questionnaire sheets.

The results showed that: (1) The results of the validation by three expert validators, namely media experts, content and materials experts and learning experts with percentages of 77.6%, 94% and 90% respectively, were declared valid

and feasible to be used in the process. learn how to teach. (2) The results of student responses are positive with a percentage of 94%. The positive response of students is shown by the students' liking for the media developed, so that they are more motivated in the teaching and learning process of Islamic religious education. This can also be seen from the increase in student learning outcomes after using the developed learning media by 18%.

Keywords: Research and Development, *Website*.

ملخص

العدوي ، سقيفة ربيعية ٢٠٢٢. تطوير وسائط التعلم الإلكترونية القائمة على مواقع الويب حول مواضيع التربية الدينية الإسلامية لتحسين الدافع التعليمي لطلاب الصف السابع في مدرسة المنوارية الإعدادية في بولولواوانج مالانج. فرضية. قسم التربية الإسلامية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم الدولة الإسلامية جامعة مالانج

أدى التقدم السريع للتكنولوجيا المتطورة بشكل متزايد إلى تغييرات في الحياة من جميع الجوانب ، سواء من مجالات الاقتصاد والأعمال والاتصالات وحتى التعليم. أدت التغييرات في مجال التعليم إلى وجهات نظر مختلفة ، والتي كانت تقليدية لتحديث نظام التعليم بأكمله. الآن بصرف النظر عن كونها مطبوعة ، يمكن أيضاً أن تكون وسائط التعلم المستخدمة في عملية التدريس والتعلم في شكل فيديو وصوت وحتى وسائط متعددة ، أي مواقع الويب. ولا يمكن إنكار أنه لا يزال هناك العديد من معلمي التربية الدينية الإسلامية الذين ينفذون عملية تعلم التربية الدينية الإسلامية باستخدام طريقة المحاضرة دون استخدام وسائط التعلم التي يمكن أن تدعم عملية التعلم. لذلك ، يمكن أن تكون الوسائط التعليمية القائمة على مواقع الويب بديلاً في فهم مواد التربية الدينية الإسلامية ، لأن الموقع يتمتع بميزة أن هناك تطبيقات يمكن استخدامها لزيادة مشاركة المستخدمين.

تم تطوير وسائل الإعلام التعليمية في شكل برنامج وسائط اجتماعية ، أي منصة موقع على شبكة الإنترنت ، تم إنشاؤها باستخدام منصة ووردبريس. ويستند هذا التطور إلى عدم وجود دافع لدى الطالب فيما يتعلق بعملية التدريس والتعلم في دروس التربية الدينية الإسلامية. هذه الصعوبة مدعومة بنقص مرافق معمل الكمبيوتر في المدارس والطلاب الذين يشعرون بالنعاس أثناء عملية التعلم بسبب الأنشطة المنزلية المزدحمة للغاية

تتمثل أهداف هذا البحث والتطوير في: (١) إنتاج منتجات في شكل وسائط تعلم إلكترونية تعتمد على مواقع الويب على مواد التربية الدينية الإسلامية مع موضوع أن يكون الجميع نظيفاً ، ويعيشون بشكل ثانوية المنوارية. (٢) معرفة الفاعلية والاهتمام بوسائط التعلم الإلكتروني مريح بحيث لا يتوفر بعد في القائمة على مواقع الويب على مواد التعليم الديني الإسلامي مع موضوع كل شيء نظيف ، والحياة مريحة في الفصل السابع من المدرسة المتوسطة الأولى بالمنارة بولولواوانج ، مالانج.

البحث الذي أجري في هذا البحث هو البحث والتطوير. تتكون عملية البحث والتطوير من خمس مراحل وهي: (١) التحليل ، (٢) التخطيط ، (٣) التطوير ، (٤) التنفيذ ، (٥) التقييم. أنواع بيانات البحث والتطوير نوعية وكمية. أدوات جمع البيانات في شكل مقابلات وأوراق استبيان للتحقق من الصحة وأوراق استبيان إجابات الطلاب

أظهرت النتائج أن: (١) نتائج المصادقة من قبل ثلاثة خبراء مصدقين ، وهم خبراء الإعلام وخبراء المحتوى والمواد وخبراء التعلم بنسب ٧٧,٦٪ و ٩٤٪ و ٩٠٪ على التوالي ، تم الإعلان عنها بأنها صحيحة وقابلة للتطبيق. في هذه العملية. تعلم كيفية التدريس. (٢) نتائج استجابات الطلاب إيجابية بنسبة 94٪. يتجلى رد الفعل الإيجابي لدى الطلاب من خلال رغبة الطلاب في تطوير وسائل الإعلام ، بحيث يصبحون أكثر حماساً في عملية تعليم وتعلم التربية الدينية الإسلامية. ويمكن ملاحظة ذلك أيضاً من خلال زيادة مخرجات تعلم الطلاب بعد استخدام وسائط التعلم المطورة بنسبة ١٨٪

الكلمات المفتاحية: البحث والتطوير لوسائل الإعلام التعليمية ، الموقع الإلكتروني

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN PERNYATAAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiv
ملخص	xvi
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Pengembangan.....	4
D. Manfaat Pengembangan	4
E. Asumsi Pengembangan.....	5
F. Ruang Lingkup Pengembangan	6
G. Spesifikasi Produk	7
H. Originalitas Penelitian	8

I. Definisi Operasional	13
J. Sistematika Pembahasan	16

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	18
1. Pengembangan	18
2. Media Pembelajaran	19
3. <i>E-learning</i>	24
4. <i>Website</i>	28
5. Motivasi Belajar	31
6. Pembelajaran PAI	36
7. Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	49
B. Model Pengembangan	50
C. Prosedur Pengembangan	53
D. Uji Coba Produk	56
1. Desain Uji Coba	56
2. Subyek Uji Coba	57
3. Jenis Data	58
4. Instrumen Pengumpulan Data	58
5. Teknik Analisis Data	60

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba	62
1. Hasil Penelitian dan Pengembangan	62
2. Analisa Data	83
B. Pembahasan	86
1. Hasil Media Pembelajaran yang Valid dan Layak	86
2. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	89

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 91

B. Saran 91

DAFTAR RUJUKAN 93

LAMPIRAN-LAMPIRAN xxiii

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbedaan, Persamaan, dan Originalitas Penelitian.....	11
Tabel 2. Kriteria Tingkat Kevalidan Produk Berdasarkan Presentase.....	61
Tabel 3. Hasil Revisi Ahli Media.....	74
Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 5. Hasil Revisi Ahli Isi dan Materi	76
Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Isi dan Materi	78
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	79
Tabel 8. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	81
Tabel 9. Penilaian Para Validator	82
Tabel 10. Kritik dan Saran Siswa.....	83
Tabel 11. Skala Penilaian Angket	84
Tabel 12. Hasil Responden Siswa.....	85
Tabel 13. Tabel Statistik	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tingkatan Najis	41
Gambar 2. Siswa Sedang <i>Wudu</i>	46
Gambar 3. Tata Cara Tayammum.....	47
Gambar 4. Model Pengembangan ADDIE	53
Gambar 5. Layout Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	65
Gambar 6. Tampilan <i>Wordpress</i>	66
Gambar 7. Tampilan Plugin <i>Quiz and Survey Master</i>	67
Gambar 8. Tampilan Halaman <i>Website</i> Islamic E-Learning	68
Gambar 9. Tampilan Halaman Menu Materi “Apa Itu Taharah?”.....	68
Gambar 10. Tampilan Halaman Menu Materi “Tata Cara Taharah”.....	69
Gambar 11. Tampilan Halaman Menu Materi “Hikmah Taharah”.....	69
Gambar 12. Tampilan Halaman Menu Materi “Rangkuman”	69
Gambar 13. Tampilan Hal. Menu Petunjuk Latihan Soal “Pilihan Ganda”.....	70
Gambar 14. Tampilan Hal. Menu Latihan Soal “Pilihan Ganda”	70
Gambar 15. Tampilan Hal. Menu Petunjuk Latihan Soal “Soal Isian”	71
Gambar 16. Tampilan Hal. Menu Latihan Soal “Soal Isian”.....	71
Gambar 17. Tampilan Hal. Menu Petunjuk Latihan Soal “Benar atau Salah”	71
Gambar 18. Tampilan Hal. Menu Latihan Soal “Benar atau Salah”	72
Gambar 19. Tampilan Halaman Menu <i>About</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	xxiii
Lampiran 2. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	xxiv
Lampiran 3. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Desan dan Media	xxv
Lampiran 4. Instrumen Uji K elayakan Ahli Isi dan Materi	xxviii
Lampiran 5. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Pembelajaran	xxxi
Lampiran 6. Instrumen Uji Kelayakan Oleh Siswa	xxxiv
Lampiran 7. Bukti Konsultasi	xxxvii
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian	xxxviii
Lampiran 9. Biodata Penulis	xli

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Derasnya kemajuan teknologi yang semakin canggih mengakibatkan kehidupan mengalami perubahan dari segala aspek, baik dari bidang ekonomi, bisnis, komunikasi bahkan pendidikan. Perubahan dalam bidang pendidikan mengakibatkan sudut pandang yang berbeda, yang dulunya tradisional menjadikan seluruh sistem pendidikan menjadi modern. Kini selain berupa cetak, adapun media pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar mengajar juga dapat berupa video, audio, bahkan multimedia yaitu *website*.

Adapun pembelajaran berbasis *website* merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet, sehingga seringkali disebut dengan *e-learning*. Media pembelajaran berbasis *website* diharapkan mampu dalam meningkatkan efektifitas dan ketertarikan siswa dalam proses belajar mengajar.

Dalam kehidupan sehari-hari terdapat salah satu kebutuhan pokok yang tidak dapat dihindari, yaitu kebersihan. Tidak akan terwujud kenyamanan tanpa adanya kebersihan. Kebersihan disini dimulai dari diri sendiri seperti kebersihan badan, pakaian hingga lingkungan sekitar.

الطُّهُورُ شَطْرُ الْإِيمَانِ

“Kebersihan itu sebagian dari iman” (H.R. Muslim)

Hadis tersebut menegaskan betapa pentingnya kebersihan bagi orang yang beriman. Orang akan disebut beriman kalau ia peduli dengan kebersihan. Adapun Islam menaruh perhatian yang sangat tinggi pada masalah kebersihan atau kesucian, baik kebersihan dari *najis* maupun kebersihan dari *hadas*.

Tak dapat dipungkiri masih terdapat banyak guru PAI yang melaksanakan proses pembelajaran PAI dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran tersebut. Tentunya dengan di dukungnya media pembelajaran pada materi PAI terutama pada tema *taharah* dapat menggerakkan siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *website* dapat menjadi salah satu alternatif dalam memahami konsep materi tersebut, dikarenakan *website* memiliki kelebihan yaitu terdapat aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi pengguna.

Berdasarkan pengamatan penulis ketika berkunjung ke SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang, didapatkan hasil bahwa pembelajaran PAI masih terdapat permasalahan sebagai berikut:

1. Buku ajar yang digunakan adalah buku LKS. Serta metode yang digunakan guru PAI di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah.
2. Kurangnya tersedianya fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran.
3. Banyak siswa yang mengantuk ketika berlangsungnya pembelajaran tersebut, dikarenakan SMP Al-Munawwariyyah terdapat di dalam lingkungan pondok pesantren.

Seorang guru memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar, guru diharapkan dapat menciptakan kondisi belajar yang baik sehingga tercapailah hasil belajar yang optimal. Penguasaan seorang guru terhadap teknologi yang semakin berkembang dapat membantu guru tersebut dalam memilih media pembelajaran yang tepat dalam membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran baru sebagai alternatif dalam proses pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang lebih baik, oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Website* Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat di rumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* materi PAI dengan tema semua bersih, hidup jadi nyaman di SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang yang valid dan layak?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* materi PAI dengan tema semua bersih, hidup jadi nyaman di SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan produk berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada materi PAI dengan tema semua bersih, hidup jadi nyaman yang valid dan layak di SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada materi PAI dengan tema semua bersih, hidup jadi nyaman pada kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini diantaranya:

1. Secara Teoritis

Secara umum untuk memberikan masukan dan kontribusi pada materi pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP. Dan secara khusus untuk memberikan inovasi baru dalam media pembelajaran dalam proses pembelajaran itu sendiri.

2. Secara Praktis

Secara praktis pengembangan ini bermanfaat bagi:

- a. Sekolah

Untuk memberikan kontribusi berupa media pembelajaran bagi lembaga pendidikan Sekolah Menengah Pertama sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

b. Guru

Untuk menambah wawasan dan ketrampilan guru tentang mengembangkan suatu media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang di ampu sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta sebagai inovasi baru di bidang Pendidikan Agama Islam.

c. Siswa

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis *website*. Melatih siswa supaya aktif dalam proses pembelajaran.

d. Peneliti

Untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada materi semua bersih, hidup jadi nyaman seperti merencanakan, menciptakan hingga mengevaluasi pengembangan media pembelajaran tersebut sehingga dapat mengukur tingkat keberhasilan terhadap media pembelajaran ini.

E. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan penyusunan media pembelajaran *e-learning* yang di desain sekreatif mungkin sehingga siswa akan lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Siswa sebagai subyek penelitian mengikuti pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* dengan sungguh-sungguh.
3. Siswa akan lebih termotivasi dan terarah belajarnya dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan.
4. Hasil tes siswa dikerjakan dengan sungguh-sungguh sehingga benar-benar mencerminkan tingkat pemahamannya terhadap materi PAI pada tema semua bersih, hidup jadi nyaman.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Seperti yang kita ketahui bahwasanya pada proses pembelajaran materi pelajaran PAI, guru biasanya mengajarkan materi dengan menggunakan metode ceramah, hafalan dan praktek. Metode hafalan dan praktek digunakan pada beberapa materi saja seperti materi mengenai *Asmaul Husna*, nama-nama dan tugas malaikat Allah, *Taharah*, salat berjamaah, salat Jumat hingga salat Jama' dan Qasar. Supaya siswa tidak hanya memahami materi hafalan dan praktek saja, tetapi juga memahami materi yang berlandaskan teori, oleh karena itu siswa diharapkan mampu memahami dan menguasai materi-materi PAI terutama pada tema semua bersih, hidup jadi nyaman.

Namun kondisi nyata yang sering dijumpai di lapangan pembelajaran, bahwasanya guru hanya melaksanakan dengan menggunakan metode ceramah yang cenderung monoton. Oleh karena itu, dibutuhkannya suatu pengembangan dalam proses pembelajaran salah satunya dengan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada materi PAI dengan tema semua bersih, hidup jadi nyaman

guna menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* untuk siswa, dengan spesifikasi dan karakteristik sebagai berikut:

1. Wujud fisik dari produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media elektronik yakni *website*.
2. Materi yang disampaikan pada pengembangan media pembelajaran PAI ini bertema Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman. Dengan KI – KD sebagai berikut:

Kompetensi Inti (KI)

KI-1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.

KI-2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam ber-interaksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI-4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar (KD)

- 1.3. Menerapkan ketentuan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar berdasarkan syariat Islam
 - 2.3. Menunjukkan perilaku hidup bersih sebagai wujud ketentuan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar berdasarkan ketentuan syariat Islam
 - 3.3. Memahami ketentuan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar berdasarkan syariat Islam
 - 4.3. mempraktikkan tata cara pelaksanaan bersuci dari hadas kecil dan hadas besar
3. Soal yang disajikan merupakan kumpulan soal latihan harian, ujian tengah semester, ujian akhir semester maupun ujian nasional.
 4. Soal yang dicantumkan merupakan soal yang telah sesuai dengan prosedur standar nasional pendidikan.
 5. Media yang dihasilkan berupa *website*.
 6. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* ini memberikan *score* pada setiap butir soal yang telah dijawab.
 7. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* di desain semenarik mungkin.
 8. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* mencakup:
 - a. Beranda
 - b. Materi
 - c. Latihan Soal
 - d. Artikel
 - e. Profil pengembang

H. Originalitas Penelitian

Terkait dengan penelitian pengembangan ini, peneliti telah melakukan pra-research skripsi terdahulu terkait dengan media pembelajaran maupun bahan ajar berbasis *website*, antara lain sebagai berikut:

1. Skripsi Prima Aryshanty pada tahun 2013 dengan judul “*Pengembangan Buku Ajar Sains Berbasis Website Offline (HTML) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Di SD Negeri Sukoharjo I Malang*”. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwasanya buku ajar sains berbasis *website offline* terbukti secara signifikan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran sains materi sifat-sifat cahaya pada siswa kelas V SD Negeri Sukoharjo I Malang.¹
2. Skripsi Saidatur Rofiah pada tahun 2014 dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Offline Pada Pokok Bahasan Rangka Manusia Untuk Peningkatan Hasil Belajar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Randupitu Gempol Pasuruan*”. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwasanya penggunaan bahan ajar berbasis *web offline* yang dilengkapi dengan *software adobe flash player* telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.²
3. Skripsi Chulatul Choiyum pada tahun 2016 dengan judul “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Web Offline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Dan Hewan Kelas V SD Brawijaya Smart School Malang*”. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwasanya bahan ajar interaktif berbasis *web offline* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Brawijaya Smart School Malang.³

¹ Prima Aryshanty, “*Pengembangan Buku Ajar Sains Berbasis Website Offline (HTML) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Di SD Negeri Sukoharjo I Malang*”, (Skripsi, Progam Studi PGMI. UIN Malang. 2013).

² Saidatur Rofiah, “*Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Offline Pada Pokok Bahasan Rangkan Manusia Untuk Peningkatan Hasil Belajar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Randupitu Gempol Pasuruan*”, (Skripsi, Progam Studi PGMI. UIN Malang. 2014).

³ Chulatul Choiyum, “*Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Web Offline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Dan Hewan Kelas V SD Brawijaya Smart School Malang*”, (Skripsi, Progam studi PGMI. UIN Malang. 2016).

4. Skripsi Nopa Afiana Rosida pada tahun 2021 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sudut Kelas III Sekolah Dasar*”. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwasanya media pembelajaran berbasis *android* yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak, artinya dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.⁴
5. Skripsi Zenudin Muhammad pada tahun 2020 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Manggarai Barat*”. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwasanya media pembelajaran berbasis *website* yang telah dikembangkan efektif untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajar.⁵
6. Skripsi Lailatul Fadilah pada tahun 2019 dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI IMAMMI Kepanjen*”. Berdasarkan hasil penelitian ini, bahwasanya produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat efektivitas yang tinggi, sehingga media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran.⁶

⁴ Nopa Afiana Rosida, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sudut Kelas III Sekolah Dasar*”, (Skripsi, Progam studi PGMI. UIN Malang 2021).

⁵ Zenudin Muhammad, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Manggarai Barat*”, (Skripsi, Progam studi PGMI. UIN Malang 2020).

⁶ Lailatul Fadilah “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI IMAMMI Kepanjen*”, (Skripsi, Progam studi PGMI. UIN Malang 2019).

Untuk lebih mudah dalam memahaminya, berikut tabel persamaan, perbedaan, dan oriinalitas penelitian di bawah ini:

Tabel 1. Perbedaan, Persamaan, dan Originalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	<i>Prima Aryshanty, Pengembangan Buku Ajar Sains Berbasis Website Offline (HTML) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Di SD Negeri Sukoharjo I Malang, Skripsi, Fakultas Tarbiyah, 2013.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode R&D 	<ul style="list-style-type: none"> • Berupa pengembangan buku ajar • Menjelaskan materi mata pelajaran Sains tentang sifat-sifat cahaya • Materi dan soal disampaikan kepada siswa SD • Pengembangan berbasis website offline 	Mengembangkan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>website</i> pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas VII SMP.
2	<i>Saidatur Rofiah, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Offline Pada Pokok Bahasan Rangka Manusia Untuk Peningkatan Hasil Belajar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Randupitu Gempol Pasuruan,</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode R&D 	<ul style="list-style-type: none"> • Berupa pengembangan bahan ajar • Menjelaskan materi mata pelajaran Sains tentang rangka manusia • Materi dan soal disampaikan kepada siswa SD • Pengembangan berbasis website offline 	

	Skripsi, Fakultas Tarbiyah, 2014.			
3	Chulatul Choiyum, <i>Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Web Offline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Dan Hewan Kelas V SD Brawijaya Smart School Malang</i> , Skripsi, Fakultas Tarbiyah, 2016.	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode R&D 	<ul style="list-style-type: none"> • Berupa pengembangan bahan ajar • Menjelaskan materi mata pelajaran Sains tentang sistem pencernaan manusia dan hewan • Materi dan soal disampaikan kepada siswa SD • Pengembangan berbasis website offline 	
4	Nopa Afiana Rosida, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sudut Kelas III Sekolah Dasar</i> , Skripsi, Fakultas Tarbiyah, 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode R&D • Jenis pengembangan menggunakan ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>android</i> • Diimplementasikan kepada siswa SD 	Mengembangkan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>website</i> pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas VII SMP

5	Zenudin Muhammmad, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Perpindahan Kalor Di Sekitar Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Inpres Merombok Manggarai Barat</i> , Skripsi, Fakultas Tarbiyah, 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode R&D • Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>website</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan mengacu pada model Lee and Owens • Diimplementasikan kepada siswa SD 	Mengembangkan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>website</i> pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas VII SMP
6	Lailatul Fadilah, <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya Dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI IMAMMI Kepanjen</i> . Skripsi, Fakultas Tarbiyah, 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan metode R&D • Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>website</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Model pengembangan mengacu pada model Borg and Gall • Menjelaskan materi pada mata pelajaran IPA tentang gaya dan gerak • Diimplementasikan kepada siswa SD 	Mengembangkan media pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>website</i> pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas VII SMP

I. Definisi Operasional

1. Definisi Pengembangan

Menurut Fitratul Uyun bahwasanya pengertian pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan

strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisien, dan kemenarikan pembelajaran.⁷

2. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.⁸

3. Definisi *E-Learning*

Menurut Brown yang dikutip oleh Siahaan (2002) mengemukakan bahwa *e-learning* meruakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan seperti internet, LAN, WAN sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitas yang didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

4. Definisi *Website*

Website menurut Arief diartikan sebagai salah satu aplikasi dengan beragam dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protkol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan

⁷ Fitratul Uyun, *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Alquran dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang*, (Tesis, Progam Studi PGMI. UIN Malang. 2010). hlm. 36

⁸ Rayanda Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012). hlm. 8

untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.⁹

5. Motivasi Belajar

Sudarwan berpendapat bahwasanya motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendaknya.¹⁰

6. Pendidikan Agama Islam

Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi juga berpendapat bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain.¹¹

7. Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman

- a. *Taharah* artinya bersuci, baik dari *najis* maupun dari *hadas*
- b. Darah yang keluar dari rahim perempuan yang menyebabkan hadas besar adalah haid, *wiladah* (melahirkan), dan *nifas*

⁹ Arief, M Rudyanto, *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2011). hlm. 7

¹⁰ Sudarwan Danim, *Inovasi Pendidikan dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2002). hlm. 2

¹¹ Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi, *Proses Belajar Mengajar PBM-PAI di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998). hlm. 180

- c. *Tayammum* adalah mengusap kedua tangan dengan debu yang suci. *Tayammum* adalah pengganti *wu«u* dan mandi wajib dengan syarat-syarat tertentu.
- d. Rukun *tayammum*: niat, mengusap muka dengan debu, mengusap kedua tangan sampai siku-siku dengan debu, tertib
- e. Mandi wajib (*junub/janabat*) adalah mengalirkan air yang suci ke seluruh badan disertai dengan niat untuk menghilangkan *hadas* besar.
- f. Rukun mandi wajib adalah niat dan mengalirkan air ke seluruh badan sampai rata
- g. *Istinja'* adalah bersuci sesudah buang air besar atau buang air kecil. *Istinja* bisa dilakukan dengan air atau batu
- h. Kita harus senantiasa menjaga kebersihan dan kesucian di mana dan kapan pun, baik suci dari najis, maupun suci dari *hadas*

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian dan pengembangan ini disusun dalam lima bab, yaitu bab I sampai dengan bab V yang masing-masing bab memiliki sub-sub tersendiri, daftar pustaka serta lampiran-lampiran.

Bab I, membahas mengenai pendahuluan yang berisi: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan pengembangan, (d) manfaat pengembangan, (e) asumsi pengembangan, (f) ruang lingkup pengembangan, (g) spesifikasi produk, (h) originalitas penelitian, (i) definisi operasional, serta (j) sistematika pembahasan.

Bab II, berisi kajian pustaka yang membahas tentang: (a) pengembangan, (b) media pembelajaran, (c) *e-learning*, (d) *website online*, (e) motivasi belajar, (f) pembelajaran pendidikan agama Islam, (g) semua bersih, hidup jadi nyaman.

Bab III, berisi metode penelitian yang membahas tentang: (a) jenis penelitian, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, serta (d) uji coba yang meliputi (1) desain uji coba, (2) subyek uji coba, (3) jenis data, (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknik analisi data.

Bab IV, berisi paparan data hasil pengembangan meliputi: (a) penyajian data uji coba, (b) pembahasan.

Bab V, berisi penutup yang terdiri dari: (a) kesimpulan, (b) saran.

Daftar pustaka merupakan daftar yang mencantumkan judul buku, nama pengarang, penerbit dan sebagainya yang ditempatkan di bagian akhir dan disusun sesuai abjad.

Lampiran terdapat pada bagian akhir yang berisikan meliputi dokumen-dokumen yang dibutuhkan penulis atau pembaca yang mendukung dalam proses pengembangan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan

a. Definisi Pengembangan

Secara umum pengertian pengembangan yaitu pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (*evolution*), dan perubahan secara bertahap. Menurut Borg & Gall pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk dalam bidang pendidikan.¹²

Adapun menurut Fitratul Uyun bahwasanya pengertian pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisien, dan kemenarikan pembelajaran.¹³

b. Fungsi Pengembangan

Fungsi pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* sangat penting dalam kegiatan proses pembelajaran, antara lain:

¹² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2010). hlm. 194

¹³ Fitratul Uyun, *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Alquran dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang*, (Tesis, Progam Studi PGMI. UIN Malang. 2010). hlm. 36

1. Memberikan petunjuk yang sangat membantu guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran.
2. Sebagai media penghubung antar guru dan peserta didik, sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
3. Dapat digunakan oleh guru dalam mencapai kemampuan yang telah ditetapkan.
4. Dapat digunakan sebagai program perbaikan dalam pembelajaran.

c. Prosedur Pengembangan

Pola umum pengembangan menurut Chulatul C. antara lain¹⁴:

1. Pengembangan bentuk produk secara awal
2. Test awal di lapangan
3. Revisi produk
4. Kajian lapangan
5. Revisi produk secara operasional
6. Kajian lapangan operasional
7. Difusi

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Menurut Romiszowski yang dikutip oleh Basuki dan Farida, media pembelajaran adalah media yang efektif untuk melaksanakan

¹⁴ Chulatul Choiyum, *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Web Offline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Dan Hewan Kelas V SD Brawijaya Smart School Malang*, (Skripsi, Progam Studi PGMI. UIN Malang. 2016). hlm. 27

proses pembelajaran yang direncanakan dengan baik.¹⁵ Pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁶ Rayanda Asyar juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.¹⁷

Dapat disimpulkan bahwasanya pengertian media pembelajaran menurut para ahli adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dimana terjadilah lingkungan belajar yang kondusif dan dapat melaksanakan proses pembelajaran sesuai tujuan yang ingin dicapai. Kini dalam berkembangnya teknologi yang semakin canggih guru dapat menyampaikan pesan tersebut melalui visual dan audio.

Dalam proses kegiatan pembelajaran peserta didik diharapkan mampu untuk menerima segala informasi dari pembelajaran yang

¹⁵ Basuki Wibawa dan Farida Mukti, *Media Pengajaran* (Bandung: CV Maulana, 2001). hlm. 12

¹⁶ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2009). hlm. 6

¹⁷ Rayanda Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012). hlm. 8

berlangsung. Adapun salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar anatara lain perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik berupa kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁸ Oleh karena itu, media sangatlah penting kegunaannya dalam kegiatan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman membeberkan beberapa fungsi media pembelajaran¹⁹, antara lain:

1. Membantu memudahkan belajar bagi peserta didik baik itu siswa atau mahasiswa, juga membantu memudahkan mengajar bagi guru dan dosen.
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang mulanya abstrak dapat menjadi konkret).
3. Menarik perhatian peserta didik lebih besar.
4. Semua indra siswa dapat diaktifkan, kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya.
5. Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
6. Dapat membangkitkan dunia teori dan realita.

Adapun fungsi media pembelajaran secara umum antara lain²⁰:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya panca indera.

¹⁸Arief S. Sadiman dkk, *ibid.*, hlm. 2

¹⁹ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002). hlm. 33

²⁰ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Prima, 2007). hlm. 9

3. Mendorong motivasi belajar, terjadinya interaksi lebih antara siswa dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, audio dan kinestetiknya.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat menciptakan proses belajar yang lebih efektif. Oleh karena itu, untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa maka biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar berupa gambar, model, alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar.²¹

Berikut enam jenis dasar media pembelajaran menurut Heinich & Molenda yang dikutip oleh Dadang Supriatna²² yaitu:

1. Teks

Merupakan elemen dasar untuk menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

²¹ Arief Sadiman, *ibid.*, hlm. 6

²² Miskowati, Mina. 2012. "Pembangunan Media Pembelajaran Geografi Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Karangpandan Berbasis Multimedia Interaktif". *Journal Speed*. Volume 4, No. 4, <http://ejurnal.net/portal/index.php/speed/article/view/816/747&ved> di akses 14 November 2018 pukul 15:39

2. Media Audio

Membantu menyampaikan maklumat dengan lebih berkesan. Membantu meningkatkan daya tarik terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, rekaman suara dan lain-lain.

3. Media Visual

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar, foto, sketsa, diagram, grafik, bagan, poster, kartun, papan pamflet dan lain-lain.

4. Media Proyeksi Gerak

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program televisi, video kaset (CD, VCD, DVD).

5. Benda-benda Tiruan / Miniatur

Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

6. Manusia

Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar ahli di bidang materi tertentu.

d. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan piranti yang memegang peranan tersendiri dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dapat membantu mempermudah kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien, sehingga peranan instruktur sangat berpengaruh baik dalam penggunaan, pemanfaatan hingga pemilihan media.

Berikut pentingnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran menurut Martinis Yamin²³, antara lain:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
3. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif
4. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
6. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja
7. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

3. *E-learning*

a. Definisi *E-learning*

Dewasa ini kemajuan teknologi komputer dan internet yang semakin deras, mengakibatkan pendidikan di Indonesia mengalami

²³ Martinis Yamin, *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007). hlm. 178

perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini terlihat dari beragamnya metode pembelajaran yang digunakan, salah satunya ialah dengan memanfaatkan berbagai media dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi hingga hasil belajar. Bentuk perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah *e-learning*.

E-learning merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses kegiatan pembelajaran. Melalui *e-learning* siswa tidak akan hanya mendengar uraian materi pelajaran tetapi juga aktif seperti mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan pelajaran tersebut.

E-learning merupakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Dahiya: 2012). Kemudian Siahaan (2002) mengutip (Brown: 2000; Feasey: 2001) mengemukakan bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan seperti internet, LAN, WAN sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitas yang didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

Selain itu Lukas Lukmana (2006) menjabarkan pengertian *e-learning* secara luas. Materi *e-learning* tidak harus di distribusikan secara *online* saja baik itu melalui jaringan lokal maupun internet. Interaksi dengan menggunakan internet dapat dilakukan secara *online* dan *real-time* ataupun secara *offline* atau *archieved*. Mendistribusikan secara *offline* dengan menggunakan media CD / DVD sudah termasuk

pola *e-learning*. Dalam hal ini aplikasi dan materi pelajaran di kembangkan sesuai kebutuhan dan di distribusikan melalui media CD / DVD, dan selanjutnya siswa dapat memanfaatkan CD / DVD tersebut dan belajar dimana ia berada.

Adapun kata *E-learning* tersusun dari dua bagian, yaitu *e* yang merupakan singkatan dari *electronica* dan *learning* yang berarti pembelajaran, jadi *e-learning* berarti pembelajaran yang menggunakan bantuan berupa perangkat elektronik. Oleh karena itu, *e-learning* dalam penggunaannya didukung oleh teknologi seperti video, audio, videotape, perangkat lain atau kombinasi dari ketiganya.

b. Karakteristik *E-learning*

Berikut karakteristik *e-learning* menurut Nursalam dan Efendi²⁴:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik.
2. Memanfaatkan keunggulan komputer seperti digital media dan komputer networks.
3. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning materials*) kemudian disimpan di dalam komputer, sehingga dapat diakses oleh guru / dosen dan siswa / mahasiswa kapan saja dan dimana saja.

²⁴ Nursalam dan Ferry Efendi, *Pendidikan Dalam Keperawatan* (Jakarta: Salemba Medika, 2008). hlm. 135

4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar hingga hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan yang dapat dilihat setiap saat di komputer.

c. Manfaat Penggunaan *E-learning*

E-learning dapat menciptakan suasana baru dalam keragaman perkembangan metode pembelajaran. Memanfaatkan penggunaan *e-learning* dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar secara maksimal. Berikut manfaat penggunaan *e-learning* menurut Rohmah (2016) diantaranya:

1. Dengan adanya *e-learning* dapat mempersingkat waktu kegiatan pembelajaran dan menjadikan biaya studi lebih ekonomis.
2. *E-learning* mempermudah interaksi antar peserta didik dengan bahan materi pelajaran.
3. Peserta didik dapat saling bertukar informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi demikian peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pelajaran.
4. Dengan *e-learning* proses perkembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruang kelas saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, siswa dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Manfaat penggunaan *e-learning* menurut Pranoto dkk adalah sebagai berikut²⁵:

1. Penggunaan *e-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan daya serap mahasiswa atas materi yang diajarkan.
2. Meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa.
3. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa.
4. Meningkatkan kualitas materi pendidik dan pelatihan.
5. Meningkatkan kemampuan menyampaikan informasi dengan perangkat teknologi informasi.

4. *Website*

a. Definisi *Website*

Pengertian *website* menurut Arief diartikan sebagai salah satu aplikasi dengan beragam dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protkol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.²⁶

Adapun *website* atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang

²⁵ Pranoto, Alvini dkk, *Sains Dan Teknologi* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2009). hlm. 309

²⁶ Arief, M Rudyanto, *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2011). hlm. 7

membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *website* dengan halaman *website* yang lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.²⁷

Kemudian ada beberapa hal yang dipersiapkan untuk membangun *website* gratis, maka harus tersedia unsur-unsur pendukungnya sebagai berikut:

1. Nama Domain (*Domain name/URL – Uniform Resource Locator*)
2. Rumah *Website*
3. *Content Management System* (CMS)

b. Jenis-jenis *Website*

Berikut jenis-jenis *website* berdasarkan sifat atau stylenya yaitu:

1. *Website* Dinamis

Merupakan sebuah *website* yang menyediakan *content* atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Bahasa pemrograman yang digunakan antara lain PHP, ASP, NET dan memanfaatkan *database* MySQL atau MS SQL. Misalnya *website* www.artikel.com, www.detik.com, dan lain-lain.

²⁷ Febrin Aulia B. 2012. “Perancang *Website* Pada PT. Ratu Enim Palembang”. Reintek. Volume 7, No. 1, <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/reintek/article/download/252/196&ved=> di akses 14 November pukul 17:05

2. *Website* Statis

Merupakan *website* yang contentnya sangat jarang diubah. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML dan belum memanfaatkan *database*. Misalnya: *website* profile organisasi, dan lain-lain.

c. Fungsi *Website*

Kini, internet secara lengkap menyediakan kebutuhan akan informasi, berita, serta ilmu pengetahuan. Dengan internet seolah-olah tidak ada lagi batasan antar ruang dan waktu dalam berkomunikasi dengan berbagai orang di berbagai belahan dunia. Sebagai konsumen dari teknologi *website* tentunya mengharapkan tampilan layar yang mengasyikan serta mudah dipakai dan dimanfaatkan. Misalnya, jika hendak membeli sesuatu, maka kita kini cukup mengakses melalui *website* kemudian melakukan transaksi jual beli secara online dan barang yang dibeli akan sampai di rumah.

Adapun fungsi *website* di bagi menjadi empat menurut Febrin²⁸, diantaranya:

1. ***Personal website***, *website* yang berisi informasi pribadi seseorang
2. ***Commercial website***, *website* yang dimiliki oleh sebuah perusahaan yang bersifat bisnis.

²⁸ *Ibid.*, hlm. 17-18

3. *Government website*, *website* yang dimiliki oleh instansi pemerintahan, pendidikan yang bertujuan memberikan pelayanan kepada pengguna.
4. *Non-Profit Organization website*, dimiliki oleh organisasi yang bersifat nonprofit atau tidak bersifat bisnis

5. Motivasi Belajar

a. Definisi Motivasi Belajar

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa hal yang mempengaruhi siswa seperti motivasi, kematangan, kemampuan verbal, hubungan peserta didik dengan guru, rasa aman dan keterampilan guru dalam berkomunikasi atau berinteraksi dengan siswa. Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar, oleh karena itu guru perlu menanamkan motivasi belajar siswa. Dan untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa.

Menurut Gray yang dikutip oleh Winardi (2002) mengemukakan bahwa motivasi merupakan sejumlah proses, yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi, dalam hal melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu. Sudarwan juga berpendapat bahwasanya motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang

mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya.²⁹

Adapun Sardiman berpendapat bahwa motivasi belajar memiliki indikator³⁰, antara lain:

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.

b. Fungsi Motivasi

Motivasi memiliki fungsi yang sangat penting dalam kegiatan belajar, karena motivasi akan menentukan intensitas usaha belajar yang dilakukan oleh siswa. Djamarah³¹ mengungkapkan fungsi motivasi, yaitu:

1. Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.

²⁹ Sudarwan Danim, *Inovasi Pendidikan dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2002). hlm. 2

³⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2001). hlm. 81

³¹ Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002). hlm. 123

2. Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap anak didik, itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung yang kemudian menjelma dalam bentuk gerakan psikofisik.
3. Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Anak didik yang memiliki motivasi dapat menyeleksi baik perbuatan yang harus dilakukan dan perbuatan yang perlu diabaikan.

Sardiman juga mengemukakan terdapat tiga fungsi motivasi³², antara lain:

1. Mendorong manusia untuk berbuat. Motivasi dalam hal ini merupakan media penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
2. Menuntun arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberi arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

³² Sardiman, *ibid.*, hlm. 84

c. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Upaya yang perlu dilakukan oleh seorang guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menurut Sanjaya³³, sebagai berikut:

1. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham kearah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa.
2. Membangkitkan motivasi siswa. Siswa akan terdorong untuk belajar ketika mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh karena itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar.
3. Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar. Siswa mungkin dapat belajar baik ketika dalam suasana yang menyenangkan, aman, bebas dari takut. Usahakan agar kelas selamanya dalam suasana hidup dan segar, terbebas dari rasa tegang. Untuk itu guru sekali-kali dapat melakukan hal-hal yang lucu.
4. Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik. Guru harus mampu menyajikan informasi dengan menarik, dan asing bagi

³³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009). hlm. 29-31

siswa-siswa. Dengan pembelajaran yang menarik, maka akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa di dalam kegiatan pembelajaran yang selanjutnya dan siswa akan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

5. Memberikan pujian sewajarnya pada setiap keberhasilan siswa. Motivasi akan tumbuh ketika siswa merasa dihargai. Dalam pembelajaran pujian dapat dimanfaatkan sebagai alat motivasi. Karena anak didik juga manusia maka dia juga senang dipuji. Karena pujian menimbulkan rasa puas dan senang. Namun, pujian harus disesuaikan dengan hasil kerja siswa. Jangan memuji secara berlebihan karena akan terkesan dibuat-buat.
6. Berikan penilaian. Banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus. Untuk itu mereka belajar dengan giat. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Oleh karena itu, penilaian harus dilakukan dengan segera agar siswa secepat mungkin mengetahui hasil kerjanya. Penilaian harus dilakukan secara objektif sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing.
7. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa. Penghargaan bisa dilakukan dengan memberikan komentar yang positif. Setelah siswa selesai mengerjakan suatu tugas sebaiknya berikan komentar secepatnya, misalnya dengan memberikan tulisan “bagus” atau “teruskan pekerjaanmu” dan lain sebagainya. Komentar yang positif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

8. Ciptakan persaingan dan kerjasama. Persaingan yang sehat dapat menumbuhkan pengaruh yang baik untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa. Melalui persaingan siswa dimungkinkan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil yang terbaik. Oleh sebab itu, guru harus mendesain pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk bersaing baik antar kelompok maupun antar individu.

6. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

a. Definisi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama menurut Zakiah Daradjat merupakan usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar setelah selesai dari pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup.³⁴

Menurut Muhammad Qutb sebagaimana yang dikutip Abdullah Idi dan Toto Suharto memaknai pendidikan agama sebagai usaha melakukan pendekatan yang menyeluruh terhadap wujud manusia, baik dari segi jasmani maupun ruhani, baik dari kehidupan fisik maupun mentalnya, dalam kegiatan di bumi ini.³⁵

Adapun Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi juga berpendapat bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati,

³⁴ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000). hlm. 28

³⁵ Abdullah Idi dan Toto Suharto, *Revitalisasi Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006). hlm. 47

dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain.³⁶

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu usaha bimbingan dan asuhan terhadap peserta didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung dalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud, serta tujuannya yang pada akhirnya dapat mengamalkan dan menjadikan ajaran agama Islam yang dianutnya itu sebagai pandangan hidupnya, dapat mendatangkan keselamatan dunia dan akhirat.

b. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Beberapa definisi di atas dapat diambil unsur yang merupakan karakteristik Pendidikan Agama Islam:

1. Pendidikan Agama Islam merupakan bimbingan, latihan, pengajaran, secara sadar yang diberikan oleh pendidik terhadap peserta didik.
2. Proses pemberian bimbingan dilaksanakan perorangan secara sistematis, continue dan berjalan tahap demi tahap sesuai dengan perkembangan kematangan peserta didik.
3. Tujuan pemberian agar kelak seseorang berpola hidup yang dijiwai oleh nilai-nilai Islam.
4. Dalam pelaksanaan pemberian bimbingan tidak terlepas dari pengawasan sebagai proses evaluasi.

³⁶ Chabib Thoah dan Abdul Mu'thi, *ibid.*, hlm. 180

c. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam merupakan sesuatu yang diharapkan tercapai setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai. Karena pendidikan merupakan suatu usaha dan kegiatan yang berproses melalui tahap-tahap dan tingkatan-tingkatan.

Adapun Tujuan pendidikan Islam harus berorientasi pada hakikat pendidikan yang meliputi beberapa aspek³⁷, misalnya:

1. Tujuan dan tugas hidup manusia. Manusia hidup bukan karena kebetulan dan sia-sia. Ia diciptakan dengan membawa tujuan dan tugas hidup tertentu. Tujuan diciptakan manusia hanya untuk mengabdikan kepada Allah SWT. Indikasi tugasnya berupa ibadah dan tugas sebagai wakilNya di muka bumi.
2. Memerhatikan sifat-sifat dasar manusia, yaitu konsep tentang manusia sebagai makhluk unik yang mempunyai beberapa potensi bawaan, seperti fitrah, bakat, minat, sifat, dan karakter, yang berkecenderungan pada al-hanief (rindu akan kebenaran dari Tuhan) berupa agama Islam sebatas kemampuan, kapasitas, dan ukuran yang ada.
3. Tuntutan masyarakat. Tuntutan ini baik berupa pelestarian nilai-nilai budaya yang telah melembaga dalam kehidupan suatu

³⁷ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006). hlm. 71-72

masyarakat, maupun pemenuhan terhadap tuntutan kebutuhan hidupnya dalam mengantisipasi perkembangan dunia modern.

4. Dimensi-dimensi kehidupan ideal Islam. Dimensi kehidupan ideal Islam mengandung nilai yang dapat meningkatkan kesejahteraan hidup manusia di dunia untuk mengelola dan memanfaatkan dunia sebagai bekal kehidupan di akhirat, serta mengandung nilai yang mendorong manusia berusaha keras untuk meraih kehidupan diakhirat yang lebih membahagiakan, sehingga manusia dituntut agar tidak terbelenggu oleh rantai kekayaan duniawi atau materi yang dimiliki.

7. Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman

a. *Taharah*

Dalam buku “Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP/MTs: 2017”³⁸ menjelaskan bahwa *taharah* artinya bersuci dari *najis* dan *hadas*. *Najis* adalah kotoran yang menjadi seba terhalangnya seseorang untuk beribadah kepada Allah Swt, sedangkan *hadas* adalah keadaan tidak suci pada diri seorang muslim yang menyebabkan ia tidak boleh *salat*, *tawaf*, dan lain sebagainya.

Apa saja yang harus dibersihkan? Semua harus dibersihkan, termasuk badan, pakaian, tempat dan lingkungan yang menjadi tempat segala aktivitas kita. Lebih-lebih tempat yang kita gunakan untuk melaksanakan ibadah *salat*. Lokasi ibadah ini harus suci dari *najis* dan

³⁸ Kemendikbud, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP/MTs* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang, Kemendikbud, 2017). hlm. 33-36

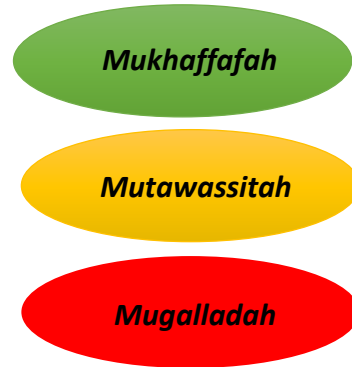
bersih dari segala kotoran pasti akan menjadi lebih sempurna dan bermakna.

Taharah meliputi 2 hal yaitu: *taharah* dari *najis* dan *taharah* dari *hadass*. *taharah* dari *najis* maksudnya adalah membersihkan sesuatu dari *najis*. Ada tiga macam *najis*, yaitu *najis mukhaffafah*, *najis mutawassitah*, dan *najis mugaladah*. *Najis mukhaffafah* adalah *najis* yang ringan, seperti air seni bayi laki-laki yang belum berumur dua tahun dan belum makan apapun kecuali air susu ibu. Cara menyucikannya sangat mudah, cukup dengan memercikkan atau mengusapkan air yang suci pada permukaan yang terkena *najis*.

Najis mutawassitah adalah *najis* pertengahan. Contoh *najis* jenis ini adalah darah, nanah, air seni, tinja, bangkai binatang, dan sebagainya. *Najis* jenis ini ada dua macam, yaitu *najis hukmiyyah* dan *najis 'ainiyyah*. *Najis hukmiyyah* diyakini adanya tetapi tidak nyata wujudnya (*zatnya*), bau dan rasanya. Cara menyucikannya adalah cukup dengan mengalirkan air pada benda yang terkena *najis*. Sedangkan *najis 'ainiyyah* adalah *najis* yang tampak wujudnya (*zatnya*) dan bisa diketahui melalui bau maupun rasanya. Cara menyucikannya adalah dengan menghilangkan zat, rasa, warna, dan baunya dengan menggunakan air yang suci.

Najis mugaladah adalah *najis* yang berat. *Najis* ini bersumber dari anjing dan babi. Cara mensucikannya melalui beberapa tahap, yaitu

dengan membasuh sebanyak tujuh kali. Satu kali diantaranya menggunakan air yang dicampur dengan tanah.



Gambar 1. Tingkatan Najis

Selanjutnya, bagaimana cara bersuci dari *hadas*? *Hadas* ada dua macam, yaitu *hadas* kecil dan *hadas* besar.

Kita terkena *hadas* kecil apabila mengalami/melakukan salah satu dari 4 hal, yaitu:

1. Keluar sesuatu dari *qubul* (kemaluan) dan dubur
2. Hilang akal (misal: tidur)
3. Bersentuhan kulit antara laki-laki dan perempuan yang bukan mahram, dan
4. Menyentuh *qubul* (kemaluan) dan dubur dengan telapak tangan

Cara menyucikan *hadas* kecil dengan ber-*wudu*. Apabila tidak ada air atau karena sesuatu hal, maka bisa dengan *tayammum*.

Bagaimana dengan *hadas* besar? Kita terkena *hadas* besar apabila mengalami/melakukan salah satu dari enam perkara, yaitu:

1. Berhubungan suami istri (bersetubuh)
2. Keluar mani
3. Haid (menstruasi)
4. Melahirkan
5. Nifas
6. Meninggal dunia

Cara mensucikannya adalah dengan mandi wajib, yaitu membasahi seluruh tubuh dari ujung rambut sampai ujung kaki. Apabila tidak ada air atau karena sesuatu hal, maka bisa dengan *tayammum*.

Masalah *hadas* besar bagi perempuan menjadi sangat penting dan menarik untuk dipelajari. Perempuan mengalami peristiwa khusus yang tidak dialami oleh seorang laki-laki. Seorang perempuan mengalami peristiwa *haid*, *nifas*, dan terkadang *istihadah*. Semakin penasaran, bukan? Jawabannya dapat kalian temukan pada penjelasan berikut ini. Darah yang keluar dari rahim perempuan ada beberapa macam. Ada yang dinamakan *haid*, *nifas*, dan *istihadah*.

Pertama darah *haid*, yaitu darah yang keluar pada perempuan saat kondisi sehat. Adapun ciri-ciri secara umum adalah kental, hangat, baunya kurang sedap, hitam, merah tua, kemudian berangsur-angsur menjadi semakin bening. Kalau kamu sudah mengalami *haid*, maka bersyukurlah. Itu artinya organ-organ kewanitaannya sudah berfungsi secara normal. Kapan perempuan mengalami *haid*? Sebagian

perempuan ada yang sudah mengalami *haid* saat mulai berumur 9 tahun, namun rata-rata mereka mengalaminya pada usia belasan tahun. Berapa lama masanya *haid*? Masa *haid* minimal adalah sehari semalam, biasanya 6 atau 7 hari, dan paling lama adalah 15 hari. Kalau setelah 15 hari darah masih terus keluar, maka darah itu merupakan darah *istihadah* (penyakit). Apabila kalian ada yang mengalami kondisi ini, segeralah berkonsultasi dengan dokter. Perlu diingat bahwa perempuan yang sedang *haid* tidak boleh melaksanakan *salat*, puasa, membaca dan menyentuh/memegang *al-Quran*, *tawaf*, berdiam diri di masjid, berhubungan suami istri, dan cerai dari suami.

Kedua darah *nifas*, yaitu darah yang keluar sesudah melahirkan, setelah kosongnya rahim dari kehamilan, meskipun hanya segumpal darah. Sedikit atau banyaknya darah *nifas* juga bervariasi. Ada yang hanya satu tetes, keluar sehari, atau dua hari. Rata-rata perempuan mengeluarkan darah *nifas* selama 40-an hari dan paling lama 60 hari. Adapun cara mandi wajib untuk perempuan yang *nifas* sama sebagaimana mandinya *haid*.

Ketiga darah *istihadah*, yaitu darah yang keluar tidak pada hari-hari *haid* dan *nifas* karena suatu penyakit. Darah *istihadah* ada empat macam yaitu:

1. Keluar kurang dari masa *haid*
2. Keluar dari masa *haid*
3. Keluar sebelum usia *haid* atau setelah masa *menopause*

4. keluar lebih lama dari maksimal masa nifas

Seorang perempuan yang mengeluarkan darah *istihadah* tetap harus melaksanakan kewajiban *salat* dan puasa. Apabila hendak *salat* maka bersihkan darah itu, pakailah pembalut, kemudian ambillah air *wudu*.

b. Bagaimana Cara Taharah?

(Kemendikbud: 2017) Tata cara *taharah* dari *najis* sudah dijelaskan di awal bab ini, sedangkan tata cara *taharah* dari hadas meliputi: mandi wajib, *wudu* dan *tayammum*. Adapun sarana yang dapat digunakan untuk *taharah*, yakni: air, debu, dan batu. Pada umumnya, orang bersuci menggunakan air. Adapun air yang bisa dipakai untuk bersuci adalah air yang suci sekaligus menyucikan, air jenis ini merupakan air yang bersumber dari alam, baik yang keluar dari bumi maupun yang turun dari langit, seperti air sumur, air sungai, air hujan, air laut, air danau, air embun, air salju, dan sebagainya. Dibawah ini akan dijelaskan secara rinci tata cara *taharah* dari *hadas*.

1. Mandi Wajib

Mandi wajib adalah mandi untuk menghilangkan *hadas* besar. Sering disebut juga mandi *janabat/junub*. Adapun cara mandi wajib adalah sebagai berikut:

- a. Niat mandi untuk menghilangkan *hadas* besar. Jika dilafalkan maka bacaannya sebagai berikut:

نَوَيْتُ الْغُسْلَ لِرَفْعِ الْحَدَثِ الْأَكْبَرِ فَرَضًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya niat mandi menghilangkan hadas besar karna Allah ta’ala”

- b. Menghilangkan *najis* apabila terdapat dibadannya seperti bekas tetesan darah
- c. Membasahi seluruh tubuh mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki, mencuci kedua tangan sebelum dimasukkan ke dalam bejana, ber-*wudu* terlebih dahulu, mendahulukan yang kanan dari yang kiri, menggosok tubuh, dan sebagainya.

2. *Wudu*

Wudu adalah cara bersuci untuk menghilangkan *hadas* kecil.

Adapun tata cara *wudu* adalah sebagai berikut:

- a. Niat dalam hati, jika dilafalkan maka bacaannya sebagai berikut:

نَوَيْتُ الْوُضُوءَ لِرَفْعِ الْحَدَثِ الْأَصْغَرِ فَرَضًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya niat wudu menghilangkan hadas kecil karena Allah ta’ala”

- b. Disunahkan mencuci kedua telapak tangan, berkumur-kumur, dan membersihkan lubang hidung.
- c. Membasuh muka
- d. Membasuh kedua tangan sampai siku
- e. Mengusap kepala
- f. Disunahkan membasuh telinga
- g. Membasuh kaki sampai mata kaki
- h. Tertib (berurutan)

i. Berdoa setelah *wudu*



Gambar 2. Siswa Sedang *Wudu*

3. Tayammum

Apakah *tayammum* itu? *Tayammum* adalah pengganti *wudu* atau mandi wajib. Hal ini dilakukan sebagai *rukhsah* (keringanan) untuk orang yang tidak dapat memakai air karena beberapa halangan (*udzur*). Untuk lebih mudah memahaminya bacalah ilustrasi berikut ini. Suatu ketika, kita sedang memiliki *hadas* kecil atau besar. Sementara kita harus segera *salat*. Namun, pada saat itu tidak tersedia air atau tidak bisa menggunakan air karena sesuatu hal. Nah, solusinya adalah *tayammum* dengan menggunakan debu yang suci. Tidak sulit, bukan?

Jadi, *tayammum* dilakukan dengan menggunakan sarana debu yang suci. Debu ini digunakan sebagai pengganti air. Apabila kita berada di dalam pesawat atau kendaraan, debu yang digunakan untuk *tayammum* cukup mengusap debu yang ada di dinding pesawat atau kendaraan. Cara ini boleh dilakukan jika:

- a. Tidak ada air dan telah berusaha mencarinya
- b. Berhalangan menggunakan air, misalnya karena sakit
- c. Telah masuk waktu *salat*

Tayammum itu mudah, caranya adalah sebagai berikut:

- a. Niat (untuk dibolehkan mengerjakan *salat*)

نَوَيْتُ التَّيْمُمَ لِاسْتِبَاحَةِ الصَّلَاةِ فَرَضًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Aku niat bertayammum untuk dapat mengerjakan *salat* karena Allah ta’ala”

- b. Mengusap muka dengan tanah (debu yang suci)
- c. Mengusap tangan kanan hingga siku-siku dengan debu.
- d. Mengusap tangan kiri hingga siku-siku dengan debu



Gambar 3. Tata Cara Tayammum

c. Hikmah *Taharah*

Betapa pentingnya bersuci (*taharah*) dalam kehidupan kita, baik dari najis maupun dari *hadas*. Bersuci memiliki keutamaan dan manfaat yang luar biasa. Keutamaan-keutamaan it antara lain:

1. Orang yang hidup bersih akan terhindar dari segala macam penyakit karena kebanyakan sumber penyakit berasal dari kuman dan kotoran.
2. Rasulullah saw. bersabda bahwa orang yang selalu menjaga *wudu* akan bersinar wajahnya kelak saat dibangkitkan dari kubur.
3. Dapat dijadikan sarana untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah Swt.
4. Rasulullah saw. menegaskan bahwa kebersihan itu sebagian dari iman dan ada ungkapan bijak pula yang mengatakan “kebersihan pangkal kesehatan”.
5. Kebersihan akan membuat kita menjalani hidup dengan lebih nyaman.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono dalam bukunya, metode penelitian dan pengembangan (dalam bahasa Inggris *Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.³⁹ Hal senada juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan *Research and Development* atau R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.⁴⁰

Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan lain-lain⁴¹ Selain di bidang pendidikan, penggunaan metode penelitian dan pengembangan juga biasa diaplikasikan dalam bidang industri, bisnis, kemiliteran,

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 297

⁴⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 164

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 164-165

teknologi kedokteran dan lain-lain, terutama untuk pengembangan *software*.⁴² Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.⁴³

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan suatu produk maupun untuk menyempurnakan produk yang telah ada, baik berupa modul, media, *hardware*, maupun berupa program *software* sehingga produk tersebut bisa dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Adapun produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran *e-learning* yang diperuntukkan untuk siswa SMP kelas VII semester ganjil.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Model R&D dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi) karena model penelitian dan pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap dibanding model lainnya. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996). Tahap yang harus dilakukan pada penelitian dalam model ADDIE menurut Endang⁴⁴ adalah sebagai berikut:

⁴² Zaenal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 127

⁴³ *Ibid.*, hlm. 190

⁴⁴ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 179

1. *Analysis*

Pada tahap ini kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb. Setelah analisis masalah perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru tersebut. Proses analisis misalnya dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini:

- a. Apakah model/metode baru mampu mengatasi masalah pembelajaran yang dihadapi
- b. Apakah model/metode baru mendapat dukungan fasilitas untuk diterapkan
- c. Apakah dosen atau guru mampu menerapkan model/metode pembelajaran baru tersebut

Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan model/metode yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena beberapa keterbatasan misalnya saja tidak ada alat atau guru tidak mampu untuk melaksanakannya. Analisis metode pembelajaran baru perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila metode pembelajaran tersebut diterapkan.

2. *Design*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. *Development*

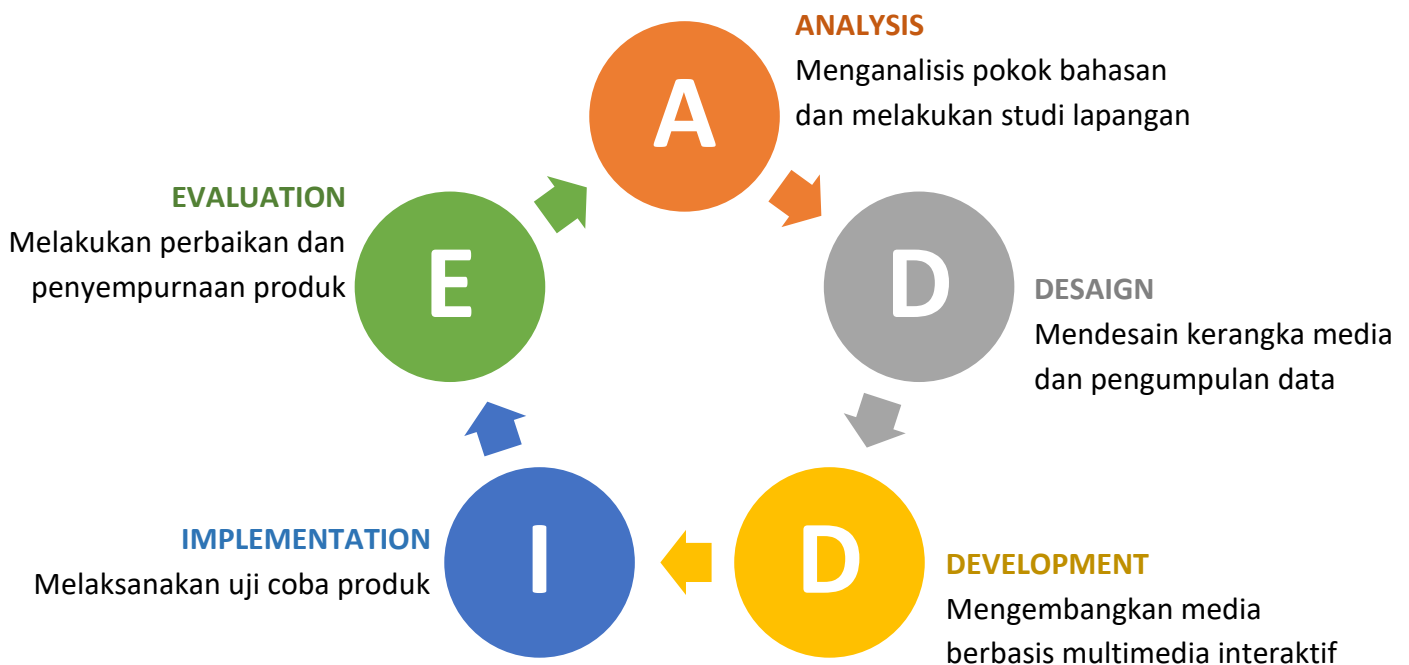
Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan. Sebagai contoh, apabila pada tahap design telah dirancang penggunaan model/metode baru yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan disiapkan atau dibuat perangkat pembelajaran dengan model/metode baru tersebut seperti RPP, media dan materi pelajaran.

4. *Implementation*

Pada tahap ini rancangan dan metode yang telah dikembangkan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.

5. Evaluation

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.



Gambar 4. Model Pengembangan ADDIE

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan oleh Dick dan Carry sebagaimana disebutkan diatas, maka prosedur pengembangan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. *Analysis.*

Dalam tahap ini yang dilakukan adalah mengidentifikasi pokok bahasan pada ruang lingkup mata pelajaran PAI untuk SMP pada tema Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman untuk disesuaikan standar kompetensi, kompetensi dasar dan penjabaran indikatornya.

Dalam pokok bahasan Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman menurut SKL 2013 terdapat Kompetensi Dasar (KD) yaitu:

- 1.3. Menerapkan ketentuan taharah dari hadas kecil dan hadas besar berdasarkan syariat Islam
- 2.3. Menunjukkan rasa tanggung jawab sebagai implementasi dari pemahaman tentang taharah
- 3.3. Memahami ketentuan taharah dari hadas kecil dan hadas besar
- 4.3. Mensimulasikan tata cara pelaksanaan taharah dari hadas kecil dan hadas besar

Berikutnya juga melakukan observasi lapangan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas serta mengidentifikasi potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa serta menyiapkan prosedur kerjasama untuk mendukung terlaksananya penelitian tentang pengembangan media ini.

2. *Design.*

Dalam tahap desain ini kegiatan yang dilakukan yaitu menetapkan tujuan belajar terlebih dahulu, kemudian menyusun *story board* dengan melakukan penataan isi dan bahan-bahan yang diperlukan, mengumpulkan data meliputi buku untuk mengumpulkan soal-soal untuk evaluasi dalam *website* nantinya,

SKL yang dikeluarkan oleh BSNP yang dijadikan pedoman untuk pengembangan produk ini, internet sebagai sumber untuk pengambilan materi pada tema Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman serta baik untuk mendownload dan mengaktifkan perangkat pembelajaran yang akan dibuat, aplikasi *software* sebagai alat dalam merancang media pembelajaran berbasis *website* ini yakni berupa *wordpress* dan *Quiz and Survey Master*.

3. *Development.*

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website online*. Soal-soal yang disajikan dalam media pembelajaran ini sudah dikemas sesuai dengan SKL yang ditetapkan oleh pemerintah dan telah di uji coba kepada siswa yang kemudian dikembangkan. Adapun serangkaian proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* antara lain:

- a. Menciptakan *website online* dengan *wordpress 6.0*, dan *Quiz and Survey Master 8.0* sebagai plugin untuk menginput soal-soal yang akan di publish di *Wordpress*.
- b. Mengemas media pembelajaran *e-learning* berbasis *website online* dengan menu-menu yang menarik terutama menu yang menyediakan materi, latihan soal, serta soal evaluasi yang indikatornya sesuai dengan SKL tahun 2013.

4. *Implementation.*

Tahap implementasi ini merupakan kegiatan penyelenggaraan dalam penggunaan media yang telah dikembangkan sesuai dengan desain yang telah di rencanakan. Implementasi dilaksanakan di laboratorium komputer untuk

dapat mengakses dan memfungsikan media dan kelas VII sebagai subjek uji coba produk pengembangan. Tahap ini juga mempertimbangkan hal-hal seperti pengkondisian laboratorium dan pengkondisian siswa.

Adapun tujuan dari tahap implementasi yaitu untuk terealisasinya produk pengembangan yang membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar.

5. *Evaluation.*

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana tingkat kevalidan dan kemenarikan media pembelajaran terhadap siswa tingkat sekolah menengah pertama. Pada tahap ini juga ada kegiatan perbaikan atau penyempurnaan berdasarkan analisis data atau informasi dari beberapa ahli dan responden, apabila hasil implementasi ditemukan hal-hal yang masih perlu diperbaiki.

D. Uji Coba Produk

Uji coba merupakan tahap berikutnya yang sangat penting, guna untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kemenarikan dari produk yang dihasilkan, berikut beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam uji coba⁴⁵, antara lain:

1. Desain Uji Coba

Studi ini merupakan kegiatan pengembangan yang dilakukan secara individu. Kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu melakukan observasi

⁴⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *ibid.*, hlm. 166

lapangan, membuat media pembelajaran berdasarkan kemampuan otak kanan. Kemudian terdapat tahap konsultasi dan tahap validasi para ahli, tahap-tahap ini dijelaskan sebagai berikut:

a) Tahap Konsultasi

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan bimbingan dan pengecekan dengan dosen pembimbing terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dosen pembimbing memberikan arahan dan saran perbaikan pada media pembelajaran yang kurang. Kemudian pengembang melaksanakan perbaikan pada media pembelajaran berdasarkan konsultasi yang telah dilaksanakan.

b) Tahap Validasi Ahli

Pada tahap ini peneliti menguji kelayakan produk dengan cara validasi oleh beberapa pakar ahli, yaitu ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Uji kelayakan ini dilaksanakan dengan cara menyerahkan produk pengembangan kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk serta memberikan kritik dan saran perbaikan.

2. Subyek Uji Coba

Subyek penilaian dalam pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website online* pada tema Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman adalah ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Sedangkan subyek uji coba pengguna adalah siswa kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang.

3. Jenis Data

Terdapat dua jenis data yang diperoleh, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data kualitatif dikumpulkan melalui:

- 1) Hasil observasi di SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang
- 2) Wawancara dengan guru PAI terkait dengan informasi proses pembelajaran di SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang.

b. Data kuantitatif diperoleh dari penyebaran angket dalam bentuk angka dari hasil penilaian ahli isi dan materi, ahli desain dan media, ahli pembelajaran dan angket respon siswa.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara interview pada satu orang atau beberapa orang yang bersangkutan. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden.⁴⁶ Jadi, wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas

⁴⁶ Yatim Riyanto, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Surabaya: SIC, 2001) hlm. 82

pertanyaan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Maslahul Muftihah selaku guru pendidikan agama Islam untuk mengetahui problematika dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

b. Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner (questionnaire) merupakan suatu teknik atau alat pengumpulan data secara tidak langsung, dalam arti peneliti tidak langsung melakukan tanya jawab dengan responden. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.⁴⁷ Angket dalam penelitian dan pengembangan modul ini diberikan kepada validator ahli untuk menilai produk pengembangan ini, serta kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat efektifitas modul.

c. Observasi

Observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi sebagai alat pengumpulan data ini banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati dalam situasi yang sebenarnya. Observasi akan dilakukan oleh peneliti ketika proses pembelajaran berlangsung. Observasi akan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran.⁴⁸

⁴⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *ibid.*, hlm. 219

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). hlm. 133

d. Tes

Tes adalah cara atau prosedur dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas, baik berupa pertanyaan-pertanyaan atau perintah-perintah yang harus dikerjakan oleh siswa sehingga diperoleh hasil atau nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi siswa. Tes yang diberikan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tes tertulis.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan bagian yang amat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisis data, data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah penelitian.⁴⁹ Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan cara mengumpulkan data melalui instrumen-instrumen pengumpulan data, kemudian dianalisis dengan mengacu pada prosedur penelitian dan pengembangan. Data yang akan dianalisis adalah data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian validator dan hasil tes kelas.

Data hasil penelitian terhadap kelayakan produk pengembangan media pembelajaran *e-learning* PAI dianalisis secara deskriptif. Penentuan kriteria tingkat kevalidan dan revisi produk seperti tersaji pada tabel berikut:

⁴⁹ Sugiyono, *ibid.*, hlm. 244

Presentase (%)	Kriteria Validasi	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
69-84	Valid	Tidak Revisi
53-68	Cukup Valid	Sebagian Revisi
37-52	Kurang Valid	Revisi
20-36	Sangat Kurang Valid	Revisi

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kevalidan Produk Berdasarkan Presentase

Rumus yang digunakan adalah:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Dimana:

P = besar presentase

$\sum x$ = jumlah nilai jawaban responden

$\sum xi$ = jumlah nilai ideal

100% = bilangan konstanta

Analisis data angket validasi ini digunakan untuk mengetahui dan mendeskripsikan keefektifan produk pengembangan media pembelajaran *e-learning* PAI pada tema Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman siswa kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Hasil Penelitian dan Pengembangan

a. *Analysis* (Analisis)

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah dasar dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan untuk mengetahui kebutuhan yang akan digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis *website*. Adapun analisis kebutuhan yang didapat oleh peneliti sebagai berikut:

- a) Menentukan lokasi penelitian untuk pengembangan media pembelajaran.
- b) Peneliti melihat terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada satuan pendidikan tingkat menengah pertama.
- c) Dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menggunakan metode yang cenderung monoton seperti ceramah atau hafalan, sehingga dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering kali ditemukan siswa yang kurang memiliki semangat belajar sehingga kurang memahami materi.

- d) Siswa mayoritas memiliki laptop, sehingga sangat mendukung dan mempermudah penelitian dan pengembangan ini.
- e) Peneliti menentukan materi Pendidikan Agama Islam yang digunakan untuk pengembangan produk media pembelajaran.

2. Pemilihan Sekolah

Setelah mengetahui permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian di SMP Al-Munawwariyyah, Bululawang, Malang. Dari hasil observasi dan pengamatan di kelas yang pernah dilakukan peneliti di SMP Al-Munawwariyyah, bahwasanya ditemukan siswa yang memiliki kegagalan dalam berkonsentrasi saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung, sehingga mengakibatkan pemahaman mereka terhadap materi lemah. Kegagalan dalam berkonsentrasi ini terjadi dikarenakan kurangnya fasilitas yang menunjang dan mendukung proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru bidang Pendidikan Agama Islam yang mengajar di SMP Al-Munawwariyyah yaitu ibu Maslahul Muftihah S.Ag bahwasanya para siswa tidak fokus dan kurang bersemangat dikarenakan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung yang disebabkan oleh banyaknya kegiatan pondok sehingga mereka memiliki jam tidur yang kurang. Beberapa siswa yang peneliti wawancarai mengatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sedikit membosankan, hal ini

dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih monoton seperti ceramah atau hafalan, serta jarang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Pemilihan Materi

Materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan ini adalah Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan sub bab Fiqh. Alasan memilih materi ini dikarenakan bahwa materi Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman sangat penting untuk di pelajari secara menyeluruh dan di praktik kan dalam kehidupan sehari-hari.

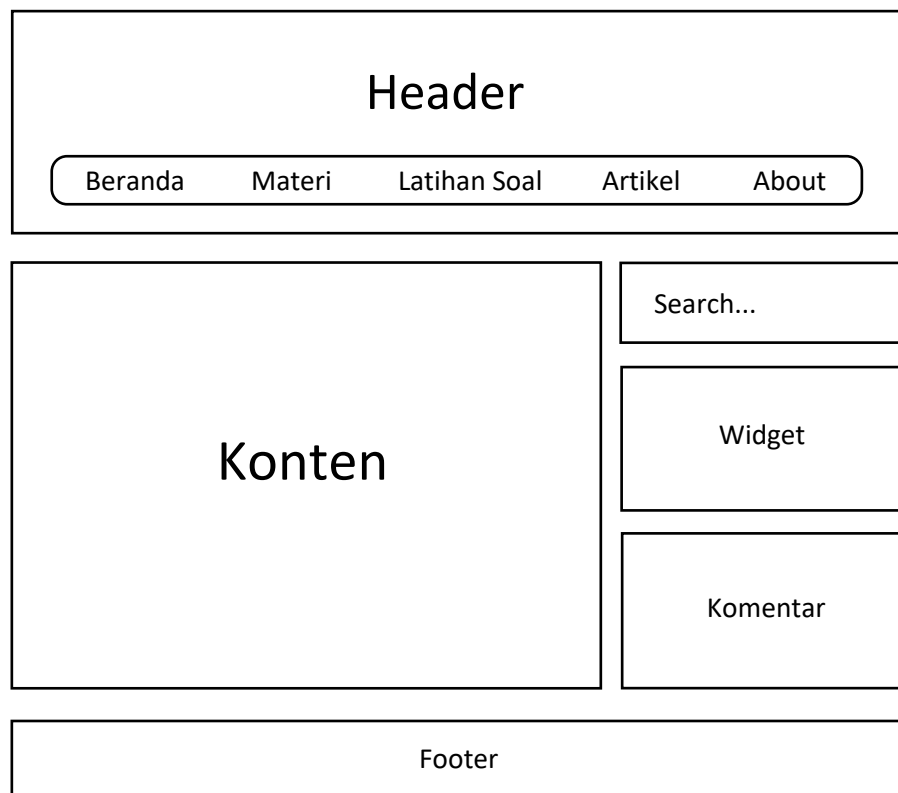
b. Design (Desain)

Setelah melaksanakan analisis maka selanjutnya adalah melaksanakan perencanaan penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran berbasis *website*. Berikut langkah-langkah perencanaan penelitian dan pengembangan:

1. Mengumpulkan sumber belajar yang berkorelasi dengan mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman yang diperoleh dari buku dan internet sebagai pedoman materi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *website*.

2. Membuat catatan yang berisikan materi, soal-soal mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman yang akan digunakan dalam media pembelajaran berbasis *website*.
3. Membuat layout untuk tampilan *website* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi Pendidikan Agama Islam yaitu sub bab Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman.

Berikut layout dalam media pembelajaran berbasis *website*:



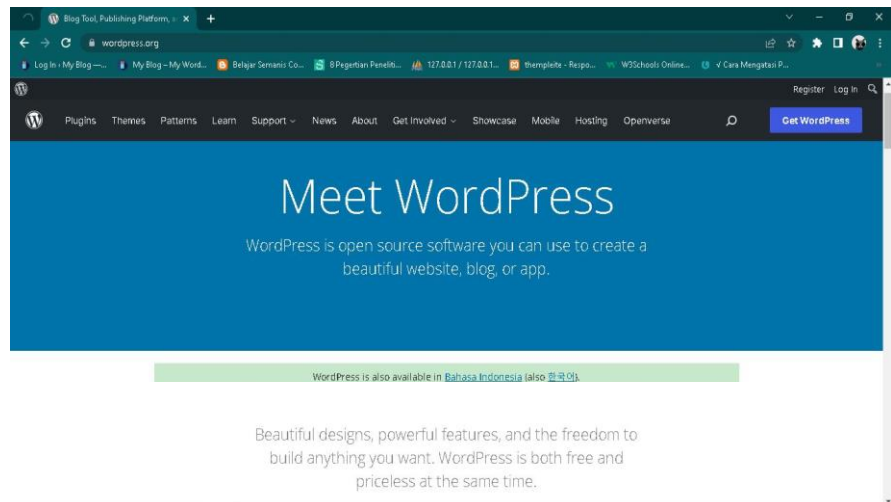
Gambar 5. Layout Media Pembelajaran Berbasis *Website*

4. Menyiapkan alat yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*.

Adapun beberapa aplikasi yang dimanfaatkan sebagai alat dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis *website* diantaranya:

a) *Wordpress*

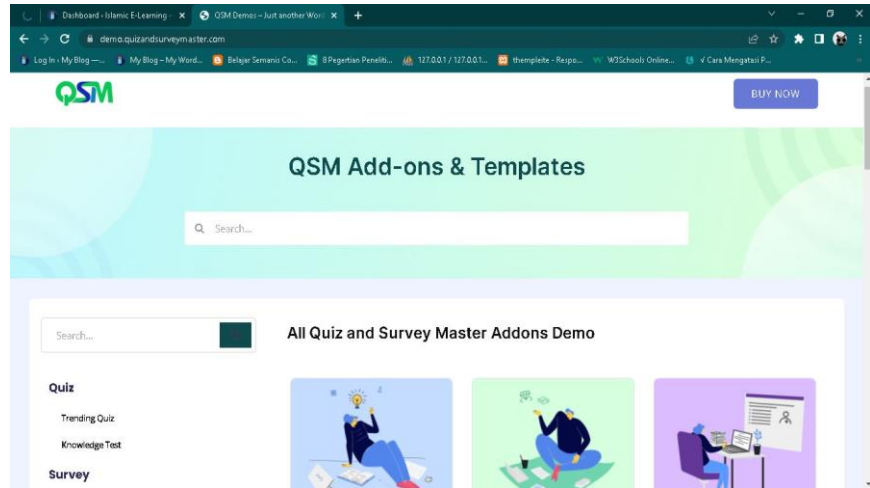
Wordpress merupakan platform untuk membuat blog dan *website* berbasis PHP dan MySQL yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*. Berikut merupakan tampilan dari platform *wordpress*:



Gambar 6. Tampilan *Wordpress*

b) *Quiz and Survey Master*

Quiz and Survey Master merupakan salah satu plugin *wordpress* yang dapat digunakan untuk membuat konten dengan mengarahkan dan meningkatkan keterlibatan pengguna *wordpress* berupa kuis, ujian bahkan survey. Berikut tampilan dari plugin *Quiz and Survey Master*:



Gambar 7. Tampilan Plugin *Quiz and Survey Master*

5. Membuat angket validasi yang diberikan kepada tiga validator ahli, yaitu dua angket yang diberikan kepada dosen, dan satu diberikan kepada guru Pendidikan Agama Islam.
6. Menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang diperlukan sebagai evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test*.

c. *Development* (Pengembangan Produk)

Pengembangan produk dilakukan dengan membuat media pembelajaran berdasarkan layout yang sudah dirancang sebelumnya. Bahan-bahan yang telah disiapkan sebelumnya diproses dengan disusun pada platform *wordpress*.

1. Beranda *Website*

Pada bagan Beranda *Website* ini terdapat tampilan halaman dari *website* Islamic E-Learning, juga didalamnya menyajikan menu materi, menu latihan soal, menu artikel dan menu about. Beranda

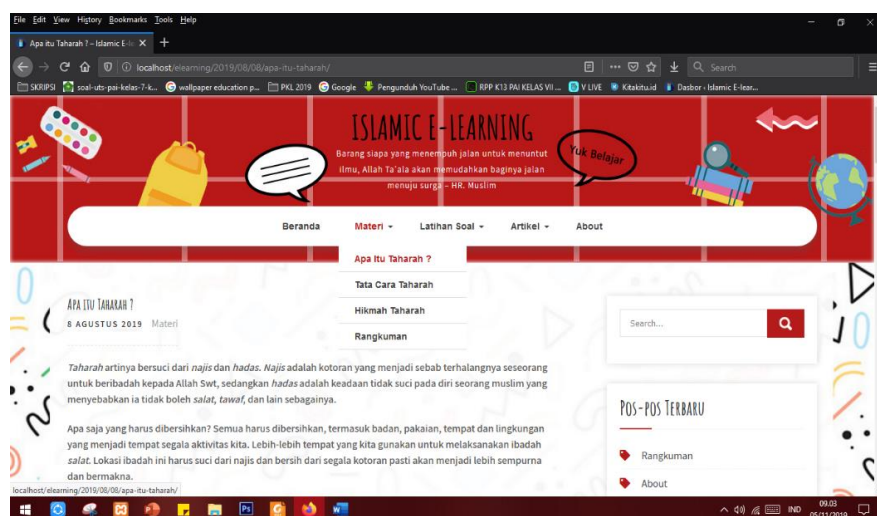
Website ini dibuat semenarik mungkin untuk memikat minat siswa agar tertarik untuk menggunakan *website* Islamic E-Learning.



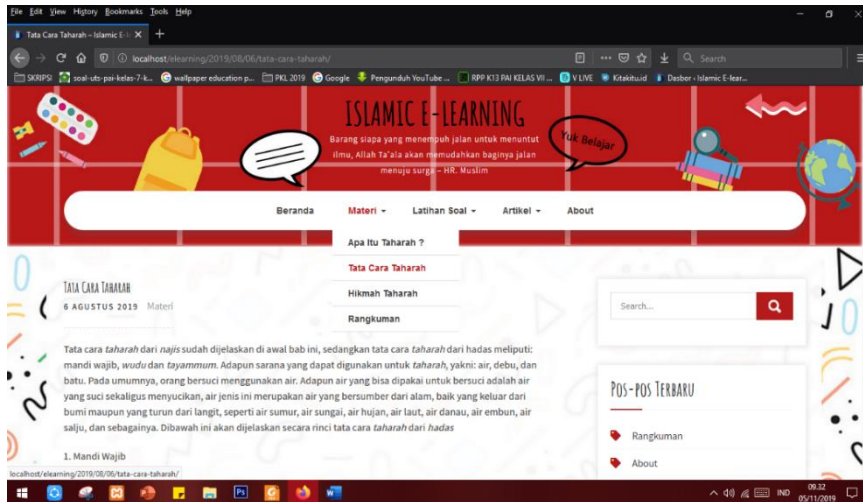
Gambar 8. Tampilan Halaman Website Islamic E-Learning

2. Menu Materi

Dalam tampilan menu ini memuat sub-sub materi yang dibahas pada media pembelajaran, sub materi tersebut disajikan sebanyak empat sub. Tiap-tiap sub menu meliputi apa itu taharah?, tata cara taharah, hikmah taharah dan rangkuman.



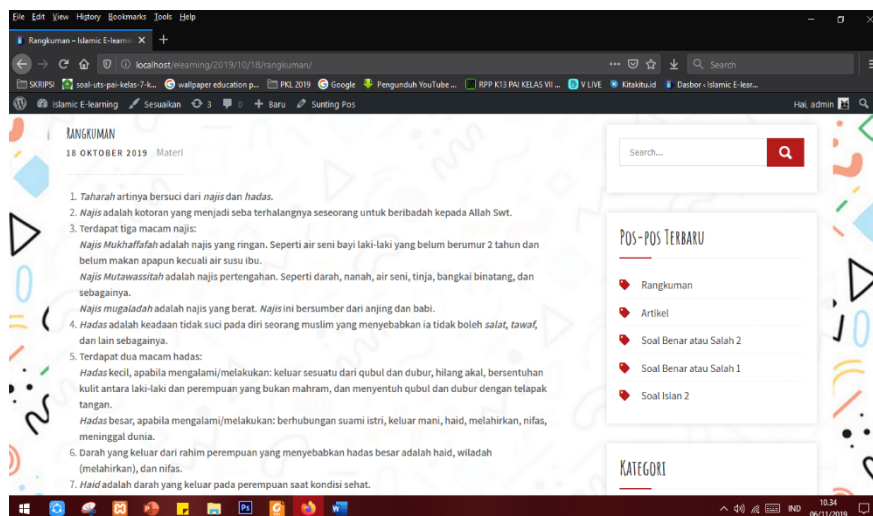
Gambar 9. Tampilan Halaman Menu Materi “Apa Itu Taharah?”



Gambar 10. Tampilan Halaman Menu Materi “Tata Cara Taharah”



Gambar 11. Tampilan Halaman Menu Materi “Hikmah Taharah”

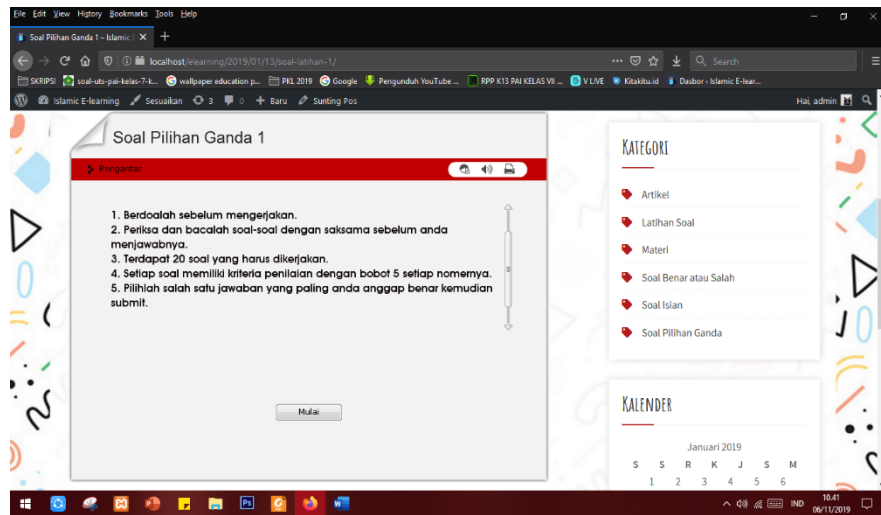


Gambar 12. Tampilan Halaman Menu Materi “Rangkuman”

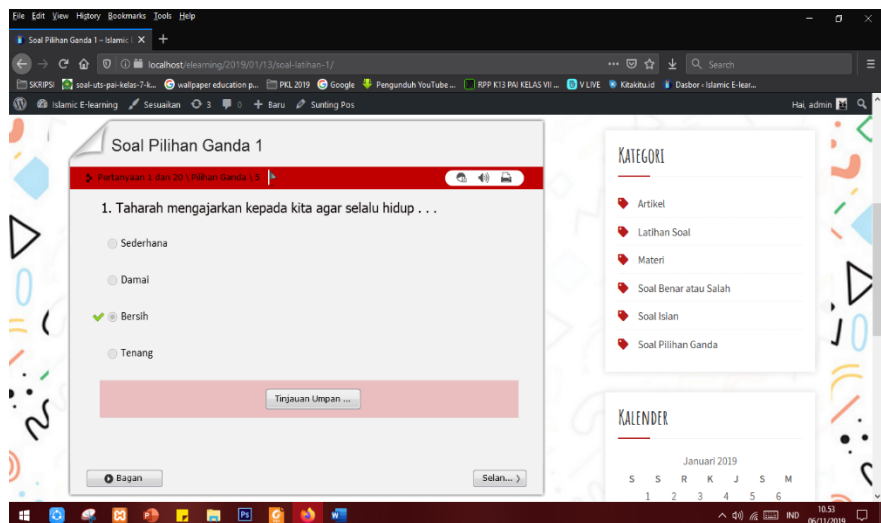
3. Menu Latihan Soal

Pada tampilan menu ini berisikan latihan soal-soal berdasarkan SKL 2013 yang akan dikerjakan siswa. Soal yang terdapat pada menu latihan soal diambil dari beberapa sumber untuk memberikan siswa pengetahuan mengenai semua bersih, hidup jadi nyaman.

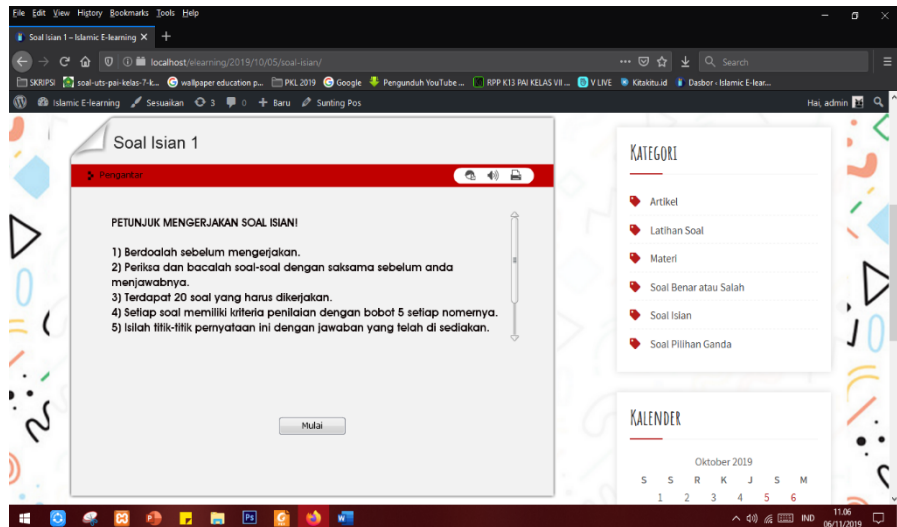
Menu latihan soal ini disajikan menjadi tiga macam jenis soal, yaitu soal pilihan ganda, soal isian dan soal benar atau salah.



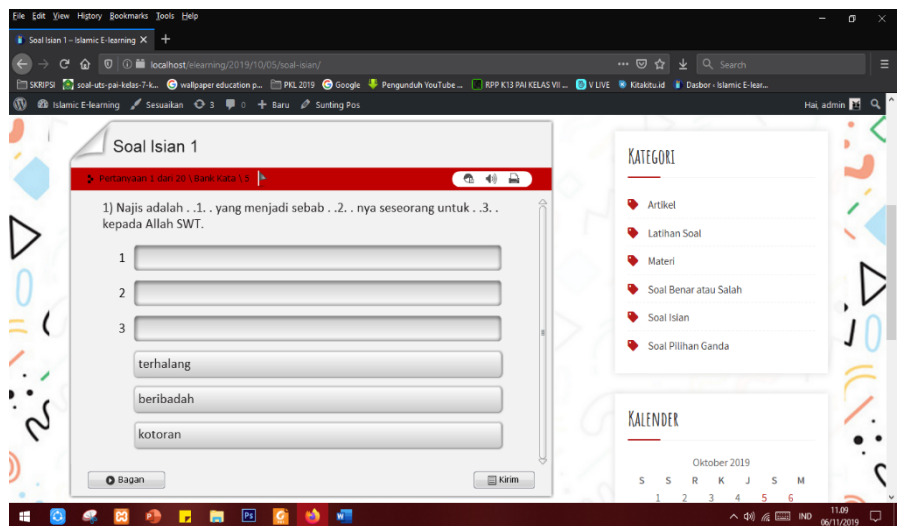
Gambar 13. Tampilan Halaman Menu Petunjuk Latihan Soal “Soal Pilihan Ganda”



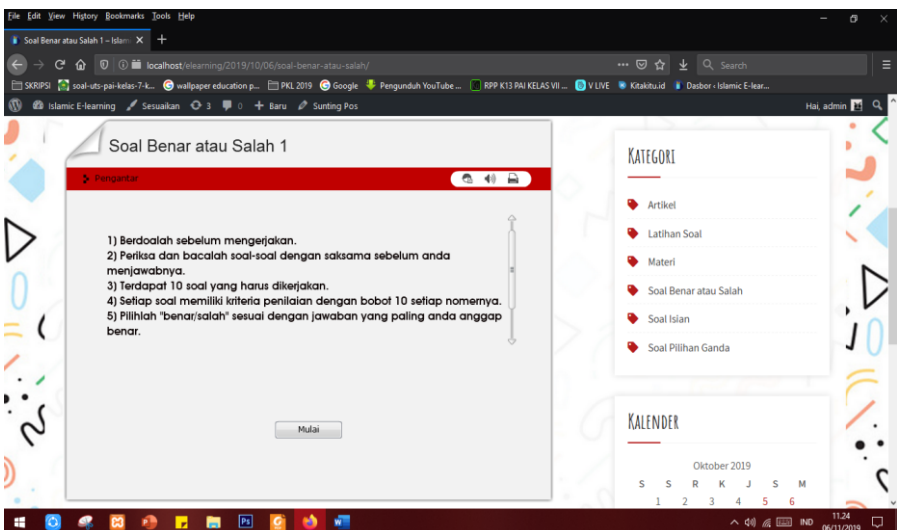
Gambar 14. Tampilan Halaman Menu Latihan Soal “Soal Pilihan Ganda”



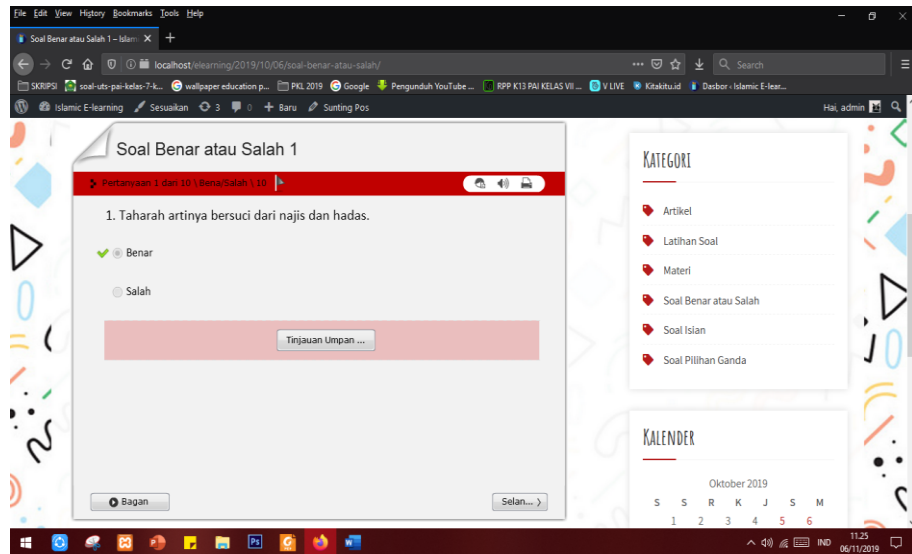
Gambar 15. Tampilan Halaman Menu Petunjuk Latihan Soal “Soal Isian”



Gambar 16. Tampilan Halaman Menu Latihan Soal “Soal Isian”



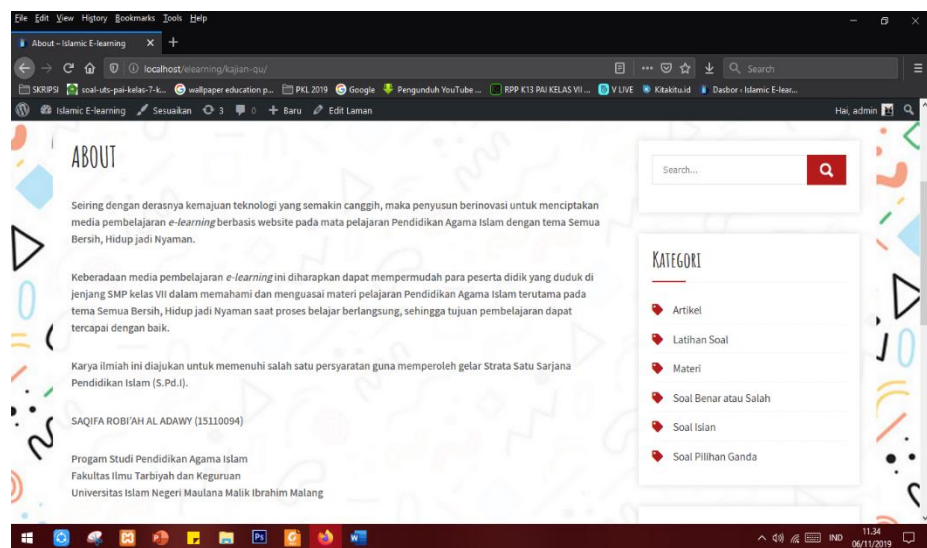
Gambar 17. Tampilan Halaman Menu Petunjuk Latihan Soal “Soal Benar atau Salah”



Gambar 18. Tampilan Halaman Menu Latihan Soal “Soal Benar atau Salah”

4. Menu *About*

Menu *about* menampilkan latar belakang dan identitas *website* sebagai informasi terhadap pengguna *website*.

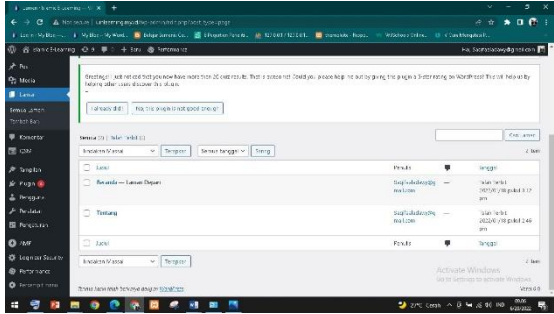
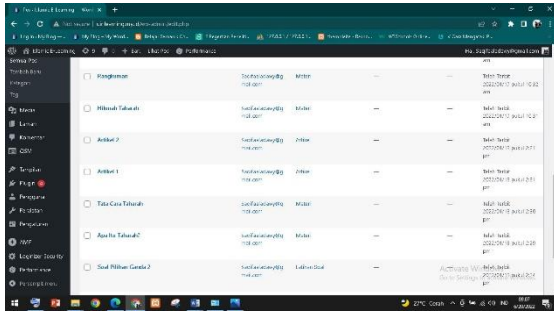




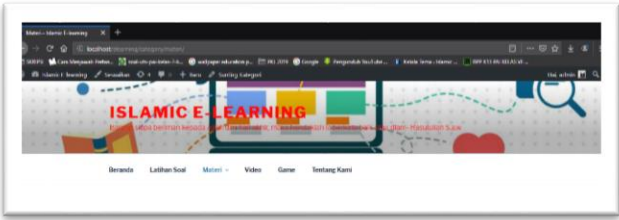

Gambar 19. Tampilan Halaman Menu *About*

d. Hasil Validasi Produk

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media bertujuan untuk mengetahui kelayakan tampilan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website*. Aspek yang divalidasi berupa kualitas, grafic, dan tampilan dari desain media pembelajaran tersebut. Pada tahap validasi awal, validator memberikan komentar yaitu:

No.	Tampilan Yang Direvisi	Bagian Yang Dirivisi
1.	<div style="text-align: center;">  <p>Sebelum Revisi</p>  <p>Setelah Revisi</p> </div>	<p>Peletakan menu dan sub menu seharusnya melalui “create page”</p>

<p>2.</p>	 <p>Sebelum Revisi</p>  <p>Setelah Revisi</p>	<p>Side bar tertentu perlu disederhanakan.</p>
<p>3.</p>	 <p>Sebelum Revisi</p>  <p>Setelah Revisi</p>	<p>Theme Responsive</p>

Tabel 3. Hasil Revisi Ahli Media

Berikut adalah hasil data penilaian validator ahli media:

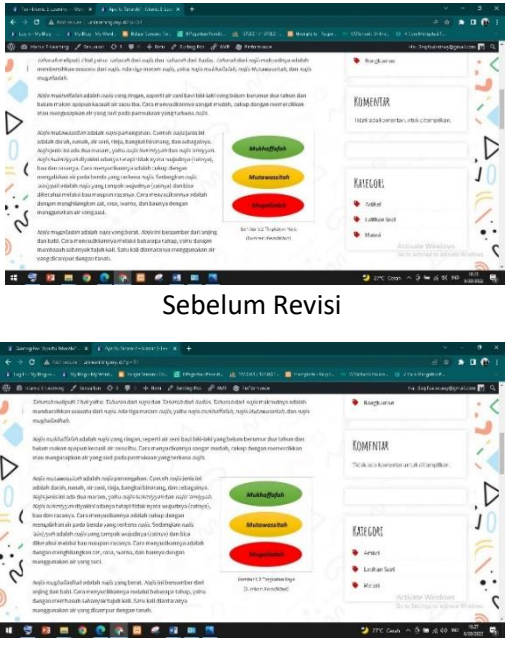
Nama Dosen Ahli	Status	Pertanyaan	x	xi	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	2	3	4	5	6	7
Abdul Ghaffar	Ahli Media	1	4	5	84	Valid
		2	4	5	84	Valid
		3	4	5	84	Valid
		4	4	5	84	Valid
		5	4	5	84	Valid
		6	3	5	68	Cukup Valid
		7	3	5	68	Cukup Valid
		8	4	5	84	Valid
		9	4	5	84	Valid
		10	4	5	84	Valid
		11	4	5	84	Valid
		12	4	5	84	Valid
		13	4	5	84	Valid
		14	4	5	84	Valid
		15	4	5	84	Valid
		16	4	5	84	Valid
		17	4	5	84	Valid
Nilai Akhir (P)			66	85	77,6	Valid

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media bahwasanya hasil nilai akhir oleh validator yaitu 66 dengan presentase 77,6 %. Maka kesimpulannya adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada materi PAI yaitu valid dan tidak perlu revisi.

2. Hasil Validasi Ahli Isi dan Materi

Validasi isi dan materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan isi dan materi yang terdapat dalam tampilan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website*. Aspek yang divalidasi berupa isi *content*, isi dari materi yang digunakan sebagai pembahasan dalam *website* dan bahasa yang digunakan sudah baik, lugas, komunikatif dan sesuai terhadap siswa. Pada tahap validasi awal, validator memberikan komentar yaitu:

No.	Tampilan Yang Direvisi	Bagian Yang Dirivisi
1.	 <p style="text-align: center;">Sebelum Revisi</p> <p style="text-align: center;">Setelah Revisi</p>	Mengganti kata <i>mugalladah</i> menjadi <i>mughalladhah</i> sesuai dengan bahasa Arab.

Tabel 5. Hasil Revisi Ahli Isi dan Materi

Berikut adalah hasil data penilaian validator ahli isi dan materi:

Nama Dosen Ahli	Status	Pertanyaan	x	xi	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	2	3	4	5	6	7
Dr. H. Mohammad Asrori, M.Ag	Ahli Isi dan Materi	1	4	5	84	Valid
		2	5	5	100	Sangat Valid
		3	5	5	100	Sangat Valid
		4	5	5	100	Sangat Valid
		5	5	5	100	Sangat Valid
		6	4	5	84	Valid
		7	5	5	100	Sangat Valid
		8	5	5	100	Sangat Valid
		9	4	5	84	Valid
		10	4	5	84	Valid
		11	4	5	84	Valid
		12	5	5	100	Sangat Valid
		13	5	5	100	Sangat Valid
		14	5	5	100	Sangat Valid
		15	5	5	100	Sangat Valid

		16	5	5	100	Sangat Valid
		17	5	5	100	Sangat Valid
		18	5	5	100	Sangat Valid
		19	4	5	84	Valid
		20	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (P)			94	100	94%	Sangat Valid

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Isi dan Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli isi dan materi bahwasanya hasil nilai akhir oleh validator yaitu 94 dengan presentase 94 %. Maka kesimpulannya adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada materi PAI yaitu sangat valid dan tidak perlu revisi.

3. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran bertujuan untuk mengetahui kualitas materi serta kualitas dari tampilan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website*. Validasi ini diperlukan karena ahli pembelajaran lebih mengetahui secara detail mengenai karakter dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran PAI dan memahami apakah media pembelajaran ini telah efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. Adapun dalam tahap validasi awal validator tidak memberikan komentar baik itu kritik maupun saran. Berikut hasil validasi oleh ahli pembelajaran:

Nama Dosen Ahli	Status	Pertanyaan	x	xi	P (%)	Tingkat Kevalidan
1	2	3	4	5	6	7
Maslahul Muftihah S.Ag	Ahli Pembelajaran	1	5	5	100	Sangat Valid
		2	5	5	100	Sangat Valid
		3	4	5	84	Valid
		4	4	5	84	Valid
		5	5	5	100	Sangat Valid
		6	4	5	84	Valid
		7	5	5	100	Sangat Valid
		8	4	5	84	Valid
		9	5	5	100	Sangat Valid
		10	4	5	84	Valid
		11	5	5	100	Sangat Valid
		12	4	5	84	Valid
Nilai Akhir (P)			54	60	90%	Sangat Valid

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran bahwasanya hasil nilai akhir oleh validator yaitu 54 dengan presentase 90%. Maka

kesimpulannya adalah media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada materi PAI yaitu sangat valid dan tidak perlu revisi.

e. *Implementation* (Implementasi)

Setelah media pembelajaran ini dinyatakan valid oleh para ahli, maka langkah selanjutnya yaitu mengimplementasikan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* ini kepada siswa. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon para siswa terhadap media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* yang telah dikembangkan.

Proses implementasi ini dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama, para siswa diberikan soal *pre-test* yang dibagikan berupa kertas lampiran soal yang sebelumnya sudah dijelaskan pelajaran pendidikan agama islam terlebih dahulu pada tema Hidup Bersih, Hidup jadi Nyaman dengan metode ceramah.

Pada pertemuan ke dua, para siswa melanjutkan proses belajar materi Hidup Bersih, Hidup jadi Nyaman dengan menggunakan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website*. Kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan soal *post-test*. Berikut hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* para siswa:

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	2	3	4
1	Ade Fahmi Anwar	70	80
2	Azka Dihya R	70	100
3	Bayu Angga	70	90
4	Desnia Tasya Akhmadi	100	100
5	Eka Kusuma	70	90
6	Elena Naura D.	90	100
7	Fina Nailatul Izzah	80	90
8	Feri Dwi Prasetyo	50	90
9	M. Ichsan	100	100
10	Maura Putri	80	90
11	Melainawati	70	100
12	Nur Alawiyah	80	100
13	Rachel Sabrina	70	100
14	Raviela Mentari	50	90
15	Zahwa Nur	100	100
Jumlah		1150	1420
Rata-rata		76,6	94,6

Tabel 8. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

f. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap hasil penilaian para validator. Berikut hasil penilaian dari para validator:

No.	Validator	Presentase	Keterangan
1.	Ahli Media	77,6%	Valid
2.	Ahli Isi dan Materi	94%	Sangat Valid
3.	Ahli Pembelajaran	90%	Sangat Valid

Tabel 9. Penilaian Para Validator

Berdasarkan tabel diatas maka media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* yang dikembangkan membuktikan bahwa media pembelajaran tersebut layak untuk dioperasikan di sekolah.

Adapun terdapat komentar berupa kritik dan saran yang diberikan oleh para siswa:

No.	Nama	Kritik atau Saran
1	Ade Fahmi Anwar	Website sudah menarik dan bagus.
2	Azka Dihya R	Materi bisa ditambahkan dengan video pembelajaran
3	Bayu Angga	Sudah bagus
4	Desnia Tasya Akhmadi	Menurut saya, websitenya sudah cukup baik dan mudah untuk dipahami
5	Eka Kusuma	Tidak membosankan
6	Elena Naura D.	Tampilannya dibuat lebih menarik lagi
7	Fina Nailatul Izzah	Semoga soal-soal tersebut dapat menjadi manfaat untuk siswa-siswa yang sedang belajar.
8	Feri Dwi Prasetyo	Tidak ada
9	M. Ichsan	Soalnya banyak sekali
10	Maura Putri	Soal yang diujikan sangat menantang dan seru pembahasannya juga mudah dimengerti

11	Melainawati	Mempermudah cara memakai websitnya saja
12	Nur Alawiyah	Bisa ditambahkan game
13	Rachel Sabrina	Mungkin bagian "tinggalkan balasan nya" muncul di akhir saja biar tidak keliatan terlalu banyak tulisan di awal mengerjakan soal. awalnya bingung pas mau mengerjakan soalnya
14	Raviela Mentari	Pemilihan tulisan dan animasinya semoga bisa lebih baik lagi
15	Zahwa Nur	Tidak ada, sudah sangat bagus

Tabel 10. Kritik atau Saran Siswa

Berdasarkan kritik dan saran dari siswa, maka dapat diambil kesimpulan ada sebagian lebih yang merasa senang dan suka dengan media yang dikembangkan dan berharap lebih banyak lagi dikembangkan untuk materi tersebut. Dan hanya ada satu siswa yang masih merasa kurang faham dengan bagaimana cara mengakses media pembelajaran tersebut. Adapun sisanya memberikan saran untuk mendukung perbaikan media yang dikembangkan. Dari pemaparan data maka media yang dikembangkan layak untuk digunakan dilapangan.

2. Analisa Data

a. Respon Siswa

Supaya mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *website* ini dapat diperoleh dengan memberikan instrumen berupa angket kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk dan juga mengetahui ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran ini. Skala penilaian yang digunakan pada angket ini adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Tabel 11. Skala Penilaian Angket

No.	Nama Siswa	Skor Item Pernyataan										% Rspnd
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	AFA	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	78
2	ADR	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	90
3	B A	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	82
4	DTA	5	5	5	4	4	4	4	5	5	4	90
5	E K	4	5	4	3	4	5	3	4	4	4	80
6	END.	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	78
7	FNI	4	4	5	5	4	4	3	5	5	4	86
8	FDP	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	70
9	MI	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	84
10	MP	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	92
11	MW	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	90
12	NA	5	4	4	3	4	4	3	4	4	5	88
13	RS	5	5	4	4	4	5	3	4	3	4	82
14	RM	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	86
15	ZN	3	5	5	5	4	4	4	4	3	4	82
Jumlah		1258										

Keseluruhan	
% Keseluruhan	94 %

Tabel 12. Hasil Responden Siswa

Berdasarkan tabel persentase per responden dapat diketahui bahwa terdapat satu siswa dengan persentase respon 70%. Terdapat dua siswa dengan persentase 78%. Satu siswa dengan persentase 80%, tiga siswa dengan persentase 82%, satu siswa dengan persentase 84%, dua siswa dengan persentase 86%, satu siswa dengan persentase 88%, tiga siswa dengan persentase 90%. Dan hanya satu siswa dengan persentase 92%. Dari lima belas siswa sebanyak satu siswa dengan tingkat persentase di bawah 70% dengan kriteria kurang positif. Sebanyak delapan siswa dengan tingkat persentase 70% sampai 85% dengan kriteria positif. Sebanyak tiga siswa dengan tingkat persentase lebih dari 82% dengan kriteria sangat positif. Pada tahap implementasi diketahui bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran positif. Respon positif yang diberikan berupa rasa senang dan suka terhadap media yang dikembangkan.

b. *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan label output hasil uji t, diperoleh nilai $\text{sig} = (0,002) > (0,05)$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, hipotesis 0 ditolak, secara persial tidak terdapat pengaruh perbedaan signifikan terhadap *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran PAI tema semua bersih, hidup jadi nyaman pada siswa kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang.

Test Statistics^a

	Posttest Setelah Menggunakan Media Pembelajaran - Pretest Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran
Z	-3,082 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,002

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel 13. Tabel Statistik

B. Pembahasan

1. Hasil Media Pembelajaran yang Valid dan Layak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP Al-Munawwariyyah. Agar tujuan tersebut tercapai maka dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa langkah yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Pada tahap analisis (*analysis*) peneliti mendapatkan informasi melalui wawancara dengan guru bidang Pendidikan Agama Islam yang mengajar di SMP Al-Munawwariyyah yaitu ibu Maslahul Muftiha S.Ag bahwasanya para siswa tidak fokus dan kurang bersemangat dikarenakan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung yang disebabkan oleh banyaknya kegiatan pondok sehingga mereka memiliki jam tidur yang kurang. Beberapa siswa yang peneliti wawancarai mengatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sedikit membosankan, hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih monoton seperti ceramah atau hafalan,

serta jarangnya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dilengkapi dengan materi, gambar dan latihan soal.

Tahap desain (*design*), adalah melaksanakan perencanaan penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran berbasis *website*. Berikut langkah-langkah perencanaan penelitian dan pengembangan:

- a. Mengumpulkan sumber belajar yang berkorelasi dengan mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman yang diperoleh dari buku dan internet sebagai pedoman materi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *website*.
- b. Membuat catatan yang berisikan materi, soal-soal mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman yang akan digunakan dalam media pembelajaran berbasis *website*.
- c. Membuat layout untuk tampilan *website* sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi Pendidikan Agama Islam yaitu sub bab Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman.
- d. Menyiapkan alat yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*. Adapun aplikasi yang digunakan sebagai alat dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *website* adalah *Wordpress* dan *Quiz Master and Survey*.

- e. Membuat angket validasi yang diberikan kepada tiga validator ahli, yaitu dua angket yang diberikan kepada dosen, dan satu diberikan kepada guru Pendidikan Agama Islam.
- f. Menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang diperlukan sebagai evaluasi berupa *pretest* dan *posttest*.

Tahap pengembangan (*development*) produk dilakukan dengan membuat media pembelajaran berdasarkan layout yang sudah dirancang sebelumnya. Bahan-bahan yang telah disiapkan sebelumnya diproses dengan disusun pada platform *wordpress*. Adapun hal-hal yang dilakukan diantaranya menginput materi dan latihan soal, penataan gambar, tombol menu. Komponen-komponen yang terdapat pada media pembelajaran secara umum terdiri dari beranda, materi, latihan soal, artikel dan tentang penulis.

Setelah pengembangan selesai maka peneliti melakukan validasi terhadap media pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh kemudian dianalisis, berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran maka secara berturut-turut persentase yang diperoleh sebesar 77,6%, 94%, 90%. Media pembelajaran berbasis *website* menunjukkan kriteria cukup valid sampai sangat valid dan tidak perlu melakukan revisi.

Langkah selanjutnya yaitu tahap implementasi (*implementation*). Media pembelajaran yang sudah divalidasi dan memperoleh hasil valid maka diimplementasikan kepada siswa. Implementasi dilakukan pada siswa kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang. Implementasi

dilaksanakan untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil implementasi ada kendala terkait proses penggunaan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan responden terkait cara menggunakan media pembelajaran.

Langkah terakhir yaitu evaluasi (*evaluation*). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru PAI SMP Al-Munawwariyyah persentase kevalidan media semua berada di atas 60% maka berdasarkan kriteria kelayakan menurut Sugiyono media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan di sekolah dan tidak perlu revisi lagi. Begitu pula dengan respon siswa mendapat respon yang positif dengan persentase 94%. Sehingga media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran PAI kelas VII layak untuk digunakan.

2. Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Website*

Media pembelajaran yang telah valid maka selanjutnya diuji cobakan pada siswa kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang. Uji coba dilaksanakan untuk melihat respon. Respon siswa dapat diketahui melalui angket. Hasil respon yang didapat adalah positif dengan persentase 94%. Berdasarkan hasil respon dari aspek media dapat diketahui bahwa siswa suka dengan media yang dikembangkan karena dapat menggunakan atau mengoperasikan media pembelajaran tersebut. Dari aspek pembelajaran, dapat diketahui bahwa dengan adanya media tersebut siswa termotivasi untuk belajar mandiri. Karena media pembelajaran dapat sebagai fungsi psikologis, maksudnya dapat meningkatkan minat siswa,

lebih memudahkan pemahaman, membangkitkan empati dan perasaan, memunculkan kreativitas, dan memotivasi agar rajin belajar. Jadi secara psikologis media pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa. Apabila siswa mempunyai motivasi yang tinggi maka siswa akan rajin belajar. Sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Motivasi tersebut dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dari hasil test ini hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil *pretest* nilai paling rendah yaitu 50 dan nilai paling tinggi yaitu 100 dengan jumlah soal sebanyak 10 butir soal. Nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 76, sebanyak delapan siswa yang tidak mencapai KKM dengan persentase 54%, sebanyak tujuh siswa mencapai KKM dengan persentase 46%. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan hasil nilai paling rendah yaitu 80 dan nilai paling tinggi yaitu 100. Soal yang dikerjakan berjumlah 10 dengan tipe soal sama persis seperti pada saat mengerjakan soal *pretest*. Nilai rata-rata yang didapat siswa yaitu 94. Jadi berdasarkan pada penilaian kompetensi pengetahuan terdapat peningkatan pada hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 18%. Sesuai dengan hasil penelitian Rosida tahun 2021 yaitu terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN Gading Kasri yang menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran berdampak positif terhadap ketuntasan belajar siswa.⁵⁰ Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP Al-Munawwariyyah efektif dan layak untuk digunakan.

⁵⁰ Nopa Afiana Rosida, *Pengembangan Mmedia Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sudut Kelas III Sekolah Dasar*, Fakultas FITK, UIN Malang, 2021, hal 67

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan:

1. Media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* pada mata pelajaran PAI untuk kelas VII menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Produk media pembelajaran ini divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli isi dan materi, dan ahli pembelajaran dengan presentase berturut-turut 77,6%, 94% dan 90%. Maka produk yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar.
2. Hasil dari respon siswa adalah positif dengan persentase 94%. Respon positif siswa ditunjukkan dengan rasa suka siswa terhadap media yang dikembangkan, sehingga mereka lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar pelajaran pendidikan agama islam. Hal ini juga dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan sebesar 18%.

B. Saran

1. Sebelum menggunakan media pembelajaran ini sebaiknya siswa diberikan tutorial terlebih dahulu bagaimana cara mengoperasiakn *website* di dekstop. Terlebih lagi yang menggunakan media pembelajaran

ini merupakan siswa tingkat SMP yang berada didalam naungan pondok pesantren.

2. Diharapkan lebih banyak lagi penulis atau peneliti yang berminat dalam mengembangkan suatu produk ataupun menyempurnakan suatu produk yang telah ada, yaitu salah satunya berupa media pembelajaran dengan pembahasan lain, dengan materi yang lain dan dengan tampilan yang lebih menarik lagi.


DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Zaenal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir dan Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Asyar, Rayanda. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Choiyum, Chulatul. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Web Offline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Dan Hewan Kelas V SD Brawijaya Smart School Malang*. (Skripsi, Progam Studi PGMI. UIN Malang).
- Danim, Sudarwan. 2002. *Inovasi Pendidikan dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Kependidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Daradjat, Zakiah. 2000. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febrin, Aulia B. 2012. "Perancang Website Pada PT. Ratu Enim Palembang". *Reintek. Volume 7, No. 1*.
- Idi, Abdullah dan Suharto, Toto. 2006. *Revitalisasi Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Kemendikbud. 2017. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP/MTs*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang, Kemendikbud.
- Miskowati, Mina. 2012. "Pembangunan Media Pembelajaran Geografi Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Karangpandan Berbasis Multimedia Interaktif". *Journal Speed. Volume 4, No. 4*.
- Mujib, Abdul dan Mudzakkir, Jusuf. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nursalam dan Efendi, Ferry. 2008. *Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Pranoto dan Alvini. 2009. *Sains Dan Teknologi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Riyanto, Yatim. 2001. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: SIC.

- Rudyanto, Arief. 2011. *Pemograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sadiman, Arief. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cipi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thoha, Chabib dan Mu'thi, Abdul. 1998. *Proses Belajar Mengajar PBM-PAI di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uyun, Fitratul. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Alquran dengan Pendekatan Hermeneutik bagi Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang*. (Tesis, Progam Studi PGMI. UIN Malang).
- Wibawa, Basuki dan Mukti, Farida. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Maulana.
- Yamin, Martinis. 2007. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 2433/Un.03.1/TL.00.1/09/2019
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

18 September 2019

Kepada
Yth. Kepala SMP Al-Munawwariyyah Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:


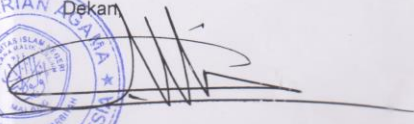
Nama : Saqifa Robi'ah Al Adawy
NIM : 15110094
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2019/2020
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang

Lama Penelitian : September 2019 sampai dengan November 2019 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

Lampiran 2: Surat Keterangan Melakukan Penelitian



**YAYASAN AL MUNAWWARIYYAH
SMP AL MUNAWWARIYYAH**

STATUS : Terakreditasi A NSS : 204061813278 NPSN : 20517396
JL. RAYA SUDIMORO 09 BULULAWANG TELP. 0341-8223139 KP. 65171 MALANG

Nomor : 71/104.27/SMP-AM/K.1/V/2019
Lampiran : -
Hal : Kegiatan Penelitian

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zainul Luthfi S.PdI
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMP AL MUNAWWARIYYAH Bululawang

Menyatakan bahwa :

Nama : Saqifa Robi'ah Al Adawy
NIM : 15110094
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam

Bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian di lembaga kami dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Al Munawwariyyah*" pada tanggal 16 September sampai dengan 10 Oktober 2019

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bululawang, 18 November 2019

Kepala Sekolah



Zainul Luthfi S.PdI.

Lampiran 3: Instrumen Uji Kelayakan Ahli Desain dan Media

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN OLEH AHLI DESAIN DAN MEDIA

A. Pengantar

Media pembelajaran ini dikembangkan untuk siswa SMP/Mts yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi atau ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI, bahkan dapat membantu mereka dalam menghadapi ujian sekolah hingga ujian nasional.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, penulis melakukan uji coba pengembangan produk media pembelajaran yang telah penulis buat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan penyempurnaan produk yang telah dihasilkan, supaya dapat bermanfaat bagi semua pihak di masa mendatang. Oleh karena itu penulis mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda [√] pada kolom skor penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Skala penilaian yang digunakan pada angket ini adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

3. Selain memberikan skor Bapak/Ibu diperkenankan juga memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Penguji

Nama :

NIP :

Jabatan :

Instansi :

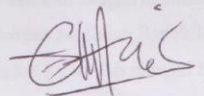
Pendidikan :

No.	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Desain Cover						
1.	Tampilan <i>website</i> menarik.				✓	
2.	Menu yang terdapat dalam <i>website</i> mudah di pahami.				✓	
3.	Font yang digunakan pada menu <i>website</i> dapat terbaca dengan jelas.				✓	
4.	Menu yang di pilih dapat menampilkan halaman dengan cepat.				✓	
5.	<i>Website</i> dapat di akses dengan mudah.				✓	
B. Desain Isi						
6.	Penempatan menu-menu <i>website</i> tepat.			✓		
7.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas.			✓		
8.	Menu Latihan Soal berjalan dengan baik.				✓	
9.	Hasil skor Latihan Soal dapat di perlihatkan.				✓	
10.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sudah baik.				✓	
11.	Font dalam media pembelajaran mudah di pahami.				✓	
12.	Desain tampilan media pembelajaran menarik.				✓	
C. Desain Keseluruhan						
13.	Font yang digunakan dapat terbaca dengan jelas.				✓	
14.	Ketepatan ukuran font dapat terbaca dengan jelas.				✓	
15.	Pemilihan warna <i>website</i> sesuai.				✓	
16.	Penggunaan tata letak <i>website</i> sudah tepat.				✓	

17.	Pengemasan media pembelajaran dalam bentuk website menarik.				✓
-----	---	--	--	--	---

Komentar	Saran
<ul style="list-style-type: none"> - Peletakan menu & sub menu seharusnya melalui "create page" - Sidebar tertentu yang perlu disediakan. - Theme responsive. 	

Validator



Abdul Ghaffar
 NIP. 1986010620160801002

Lampiran 4: Instrumen Uji Kelayakan Ahli Isi dan Materi

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN OLEH AHLI ISI DAN MATERI

A. Pengantar

Media pembelajaran ini dikembangkan untuk siswa SMP/Mts yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi atau ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI, bahkan dapat membantu mereka dalam menghadapi ujian sekolah hingga ujian nasional.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, penulis melakukan uji coba pengembangan produk media pembelajaran yang telah penulis buat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan penyempurnaan produk yang telah dihasilkan, supaya dapat bermanfaat bagi semua pihak di masa mendatang. Oleh karena itu penulis mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda [√] pada kolom skor penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Skala penilaian yang digunakan pada angket ini adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

3. Selain memberikan skor Bapak/Ibu diperkenankan juga memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Penguji

Nama : *Muhammad Asror*
 NIP : *1969102020008101*
 Jabatan : *Dosen*
 Instansi : *UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*
 Pendidikan : *S3 (Diselar)*

No.	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Desain Pembelajaran						
1.	Tujuan pembelajaran dipaparkan dengan jelas.				✓	
2.	Materi dalam media pembelajaran relevan dengan tujuan pembelajaran.					✓
3.	Materi dalam media pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.					✓
4.	Materi dalam media pembelajaran diuraikan secara runtut.					✓
5.	Materi dalam media pembelajaran mudah diikuti.					✓
B. Isi Content						
6.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
7.	Referensi yang digunakan dalam materi pembelajaran memadai.					✓
8.	Kejelasan media dalam menyampaikan materi sudah baik.					✓
9.	Jumlah materi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
10.	Ilustrasi gambar yang digunakan memperjelas isi materi.				✓	
11.	Kesesuaian antara latihan soal dengan kompetensi dasar dan indikator.				✓	
12.	Kesesuaian antara latihan soal dengan materi.					✓
13.	Soal yang disajikan dalam media pembelajaran sudah baik dan jelas.					✓
14.	Kunci jawaban sesuai dengan soal-soal.					✓
15.	Penggunaan media pembelajaran ini sesuai dengan kemampuan belajar siswa.					✓

16.	Media pembelajaran yang disajikan dapat memberikan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.					✓
C. Bahasa dan Komunikasi						
17.	Bahasa yang digunakan sudah baik.					✓
18.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					✓
19.	Gaya bahasa yang digunakan komunikatif.			✓		
20.	Gaya bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh siswa.					✓

Komentar	Saran
Tujuan pembelajaran, kriteria pembelajaran yang di sajikan sudah cukup memahamkan pada siswa. Gaya bahasa yg juga sudah representatif!	Mohon tulisan 2 yang ada bisa 2 kali bahasa Arab perlin & bahasa kembali... menggunakan yg benar menggunakan, atau yg benar & kerah di...

Validator

Mohammad Akbar
 MOHAMMAD AKBAR
 NIP. 1970102020043001

Lampiran 5: Instrumen Uji Kelayakan Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN OLEH AHLI PEMBELAJARAN

A. Pengantar

Media pembelajaran ini dikembangkan untuk siswa SMP/Mts yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi atau ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI, bahkan dapat membantu mereka dalam menghadapi ujian sekolah hingga ujian nasional.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, penulis melakukan uji coba pengembangan produk media pembelajaran yang telah penulis buat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan penyempurnaan produk yang telah dihasilkan, supaya dapat bermanfaat bagi semua pihak di masa mendatang. Oleh karena itu penulis mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan Bapak/Ibu saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda [√] pada kolom skor penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Skala penilaian yang digunakan pada angket ini adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

3. Selain memberikan skor Bapak/Ibu diperkenankan juga memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Penguji

Nama :

NIP :

Jabatan :

Instansi :

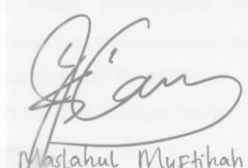
Pendidikan :

No.	Kriteria	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Media Pembelajaran						
1.	Media pembelajaran ini dapat memberikan bantuan belajar siswa.					✓
2.	Media pembelajaran ini efektif dan efisien yang digunakan pada materi Semua Bersih, Hidup Jadi Nyaman.					✓
3.	Media pembelajaran ini sudah sesuai dengan SKL.			✓		
4.	Materi pada media pembelajaran ini dijabarkan secara lengkap.			✓		
5.	Rangkuman materi yang disajikan mudah dipahami.					✓
6.	Teks atau tulisan pada keseluruhan media pembelajaran ini dapat dibaca dengan jelas.			✓		
7.	Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media alternatif latihan soal.					✓
8.	Media belajar ini memberikan kemudahan siswa dalam mempelajari soal-soal latihan.			✓		
B. Pemanfaatan						
9.	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>website</i> ini membantu proses pembelajaran PAI.					✓
10.	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>website</i> ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.			✓		
11.	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>website</i> ini memberikan fokus perhatian pada siswa dalam belajar.					✓

12.	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>website</i> ini memberikan siswa motivasi dalam mengikuti pembelajaran PAI.						✓
-----	---	--	--	--	--	--	---

Komentar	Saran

Validator



Maslahul Muftikah S.Ag
NIP.

Lampiran 6: Instrumen Uji Kelayakan Oleh Siswa

INSTRUMEN UJI KELAYAKAN OLEH SISWA

A. Pengantar

Media pembelajaran ini dikembangkan untuk siswa SMP/Mts yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi atau ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI, bahkan dapat membantu mereka dalam menghadapi ujian sekolah hingga ujian nasional.

Berkaitan dengan penelitian tersebut, penulis melakukan uji coba pengembangan produk media pembelajaran yang telah penulis buat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan penyempurnaan produk yang telah dihasilkan, supaya dapat bermanfaat bagi semua pihak di masa mendatang. Oleh karena itu penulis mohon kesediaan adik-adik untuk mengisi angket berikut ini. Atas bantuan adik-adik saya sampaikan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian Angket

Adapun petunjuk untuk pengisian angket adalah sebagai berikut:

1. Lembar ini di isi oleh Siswa.
2. Cermatilah secara keseluruhan produk media pembelajaran yang dikembangkan, kemudian isilah lembar penilaian dengan memberikan tanda [√] pada kolom skor penilaian sesuai dengan penilaian adik-adik.
3. Skala penilaian yang digunakan pada angket ini adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

4. Selain memberikan skor adik-adik diperkenankan juga memberikan komentar dan saran pada lembar yang telah disediakan.

C. Identitas Siswa

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Sekolah :

No.	Kriteria	Skor Penilaian				
		STS	TS	N	S	SS
1.	Saya dapat mengoperasikan <i>website</i> ini tanpa bantuan orang lain.					
2.	<i>Website</i> ini memudahkan saya untuk mempelajari soal-soal ujian PAI.					
3.	Bahasa yang digunakan pada <i>webiste</i> ini mudah dimengerti.					
4.	Teks dan tulisan yang terdapat pada <i>website</i> ini mudah dibaca.					
5.	Saya dapat mengetahui nilai hasil mengerjakan soal pada <i>website</i> ini.					
6.	<i>Website</i> ini dapat digunakan untuk sarana belajar secara individu.					
7.	Soal-soal yang ditampilkan banyak.					
8.	Rangkuman pada materi yang disajikan dalam <i>website</i> ini jelas dan mudah dipahami.					
9.	Pembahasan soal pada <i>website</i> ini sudah jelas.					

10.	Saya senang belajar menggunakan <i>website</i> ini sehingga termotivasi untuk belajar PAI lebih giat lagi.					
-----	--	--	--	--	--	--

Komentar	Saran








Responden

.....

Lampiran 7: Bukti Konsultasi

BUKTI KONSULTASI

Nama : SAQIFA ROBI'AH AL ADAWY
NIM : 15110094
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website* pada Mata Pelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang
Dosen Pembimbing : Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

No.	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Paraf
1.		Bab 1,2 dan Media	
2.		Bab 1,2,3 dan media	
3.		Acc sempro	
4.		Revisi setelah sempro	
5.		Media	
6.		Bab 1,2,3,4 dan 5	
7.		Acc	

Malang,
Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


Mujtihad, M. Ag
NIP. 19730105 200501 1 003

Lampiran 8: Dokumentasi Penelitian



Kawasan Yayasan Pondok Pesantren Al-Munawwariyyah



Gedung Sekolah SMP Al-Munawwariyyah



Ibu Maslahul Muftihah Selaku Guru Pembimbing



Proses Pembelajaran Dengan Metode Ceramah, Yang Kemudian Melaksanakan *Pre-Test*



Mengimplementasikan Media Pembelajaran Berbasis *Website*



Siswa Mengisi Instrument Berupa Kuesioner

Lampiran 9: Biodata Penulis

BIODATA PENULIS

Nama : Saqifa Robi'ah Al Adawy
NIM : 15110094
Tempat Tanggal Lahir : Nganjuk, 14 November 1996
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Tahun Masuk : 2015
Alamat Asal : Jalan H.O.S Cokroaminoto No. 37, Nganjuk
No. Handphone : 085843724032
Alamat Email : saqifaaladawy@gmail.com