

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini menghasilkan sebuah Produk media pembelajaran digital berbasis Google Sites pada semester genap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI. Adapun Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyz, Design, Development, Impement and Evaluation*) adapun penjelasan tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap awal dari Penelitian dan Pengembangan model ADDIE adalah Analisis, adapun aspek yang peneliti analisis meliputi, permasalahan pembelajaran dan kebutuhan pembelajaran. Langkah pertama yang peneliti lakukan yakni menganalisis permasalahan yang terdapat pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI. Untuk memperoleh data tersebut peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Binti Salimah selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas XI dan beberapa peserta didik kelas XI.

Menurut guru mata pelajaran SKI kelas 11 diperoleh informasi terkait kendala dari pembelajaran SKI yakni

“Iya, tentu ada kendala. Salah satunya, materi SKI itu cukup banyak dan kompleks. Siswa sering kesulitan karena mereka tidak hanya dituntut menghafal, tapi juga memahami konteks sejarahnya. Kadang mereka jadi cepat bosan, sehingga mempengaruhi keaktifan siswa, Terutama kalau jadwalnya siang hari, itu anak-anak sudah kelelahan, jadi makin pasif. Padahal materi yang disampaikan butuh perhatian lebih.”⁴⁸

Juga terkait dengan media pembelajaran dan hasil belajarnya beliau menyebutkan,

“Sebenarnya saya ingin, tapi terus terang masih terbatas dalam hal itu. Saya kurang terbiasa memakai media digital, dan kadang juga kendala fasilitas yang kadang error. Untuk hasil belajarnya, tergantung materi dan kemampuan siswa, naik turun. Ada yang paham, tapi banyak juga yang masih belum maksimal. Jadi, belum bisa dikatakan stabil.”⁴⁹

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka diperoleh informasi bahwa kendala yang masih sering dihadapi yakni materi Sejarah Kebudayaan Islam yang dianggap sulit karena banyaknya materi yang tidak hanya perlu dihafal dan diingat namun juga dipahami, kurangnya keaktifan peserta didik terutama saat jam siang, keterbatasan kemampuan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran terutama digital, serta hasil belajar peserta didik yang masih belum stabil.

Wawancara terkait pembelajaran SKI juga ditujukan kepada peserta didik, mereka mengungkapkan bahwa,

“Kalau menurut saya sih, agak kurang menarik, Kak. Soalnya materinya banyak banget, terus banyak nama tokoh yang mirip-mirip, jadi gampang bingung, saya juga sama kak susah hafal nama-nama tokoh sama tahun-tahun pentingnya. Kadang tahunnya berdekatan semua, jadi suka ketuker.”⁵⁰

Sementara itu, terdapat peserta didik yang mengaku agak tertarik dengan pelajaran SKI ini, Ia mengungkapkan,

“Kalo saya sendiri suka kak, soalnya memang suka sejarah, seru soalnya banyak ceritanya, banyak tokoh-tokoh Islam yang

⁴⁸ Wawancara Binti Salimah, guru mata pelajaran SKI oleh peneliti, 21 September 2023

⁴⁹ Wawancara Binti Salimah, guru mata pelajaran SKI oleh peneliti, 21 September 2023

⁵⁰ Wawancara Sinta dan Yiyin, Peserta didik kelas XI MAN 1 Kota Kediri, 23 Mei 2025

menginspirasi. Seperti tentang perjuangan tokoh-tokoh Islam dulu, atau bagaimana penyebaran Islam di Indonesia. Itu menarik banget buat saya”.⁵¹

Juga diperoleh informasi terkait penggunaan media pembelajaran oleh guru yakni,

“Biasanya sih pakai ceramah aja kak sama tanya jawab dan diskusi. Jarang pakai media, kalopun pake media biasanya ppt atau nonton film gitu kak, Jadi kami ya lebih sering dengerin aja, asik sih sebenarnya tapi kurang menarik aja gitu, cepet bosennya kak apalagi kalo siang-siang”.⁵²

Berdasarkan wawancara yang ditujukan kepada peserta didik, mereka mengatakan bahwasanya mereka kurang menyukai pelajaran SKI dikarenakan materinya yang banyak sehingga sulit untuk dihafal / diingat karena banyaknya nama tokoh-tokoh yang mirip, tahun-tahun yang berdekatan serta banyaknya peristiwa. Selain itu pendidik juga lebih sering menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media dan pembelajaran sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Dari hasil wawancara tersebut peneliti menawarkan adanya media pembelajaran untuk mata pelajaran SKI, berikut adalah respon mereka,

“Tertarik banget sih kak, Apalagi kalau ada video atau gambar yang mendukung, jadi lebih mudah dipahami dan nggak gampang bosan. Iya bener banget kak, Apalagi kalau bisa diakses dari HP dan materinya dijelaskan dengan cara yang lebih seru.”⁵³

Berikut merupakan hasil wawancara yang dapat diidentifikasi menjadi beberapa masalah sebagai berikut:

⁵¹ Wawancara Dewi, peserta didik kelas XI MAN 1 Kota Kediri, 23 Mei 2025

⁵² Wawancara Sinta, Yiyin, Dewi, peserta didik kelas XI MAN 1 Kota Kediri, 23 Mei 2025

⁵³ Wawancara Sinta, Yiyin, Dewi, Peserta didik kelas XI MAN Kota Kediri, 23 Mei 2025

- a. Rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran SKI dikarenakan teknik belajar yang mengharuskan mereka menghafal.
- b. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam penyampaian materi pembelajaran oleh pendidik
- c. Kurangnya kemampuan guru pada bidang media pembelajaran yang menggunakan teknologi masa kini yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran.
- d. Model pembelajaran yang monoton seperti *teacher centered* dan hanya mengandalkan buku paket, sehingga menyebabkan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran.

Lalu analisis kedua yang peneliti lakukan yakni analisis terhadap kebutuhan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam atau solusi dari permasalahan yang ditemukan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam saat ini cenderung kurang aktif, kurang melibatkan siswa secara aktif dan belum memiliki serta menggunakan media pembelajaran yang menarik. Karena hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk menawarkan solusi yakni dengan mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif, praktis, kontekstual serta dapat membangun partisipasi peserta didik agar lebih aktif di dalam pembelajaran.

Setelah melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan dalam pembelajaran, langkah analisis selanjutnya yakni menganalisis materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran, dalam hal ini peneliti

melakukan analisis terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar Sejarah Kebudayaan Islam yang meliputi, CP, TP, ATP, dan buku paket SKI yang digunakan untuk menunjang pembelajaran. berdasarkan data analisis yang diperoleh peneliti memilih seluruh materi SKI Kelas XI semester genap untuk menjaga konsistensi dan keberlanjutan pembelajaran.

Tabel 4.1 CP, TP ATP SKI Kelas XI

Elemen	CP	TP	ATP	Alokasi Waktu
Periode modern /zaman kebangkitan (1800 M-sekarang).	Peserta didik dapat menganalisis peran umat Islam pada masa penjajahan, kemerdekaan, dan pasca kemerdekaan sebagai inspirasi menjadi muslim yang berwawasan global serta adaptif dalam menghadapi masa kini dan masa yang akan datang.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis peran umat Islam pada masa penjajahan sebagai inspirasi untuk mengamalkan sikap semangat juang tinggi. 2. Menganalisis peran umat Islam pada masa kemerdekaan sebagai inspirasi untuk mengamalkan sikap semangat juang tinggi. 3. Menganalisis peran umat Islam pasca kemerdekaan sebagai inspirasi untuk mengamalkan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis peran umat Islam pada masa penjajahan sebagai inspirasi untuk mengamalkan sikap semangat juang tinggi. 2. Menganalisis peran umat Islam pada masa kemerdekaan sebagai inspirasi untuk mengamalkan sikap semangat juang tinggi. 3. Menganalisis peran umat Islam pasca kemerdekaan sebagai inspirasi untuk mengamalkan 	12 JP

		sikap inovatif, kreatif dan dinamis.	sikap inovatif, kreatif dan dinamis.	
--	--	--------------------------------------	--------------------------------------	--

2. Desain (*Design*)

Tahap desain adalah tahap merancang media pembelajaran bagaimana media akan dibuat dan dikembangkan yang meliputi isi, struktur, tampilan. Adapun langkah-langkah peneliti dalam membuat desain produk media pembelajaran digital adalah sebagai berikut.

Pertama, sebelum menyusun dan merancang desain media pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menyusun definisi konsep dari media yang dikembangkan. Media pembelajaran digital yang penulis gunakan yakni Google Sites. Media ini dipilih karena dianggap dapat menjadi media pembelajaran yang praktis, menarik dan kontekstual dengan pembelajaran masa kini. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami pembelajaran dan memudahkan guru dalam mengajarkan materi SKI. Google sites ini juga dapat meningkatkan variasi gaya mengajar pendidik. Dalam hal ini yang akan menjadi sasaran uji coba atau pengguna media pembelajaran digital berbasis google sites ini adalah siswa siswi kelas XI D MAN 1 Kota Kediri.

Tahap kedua yakni, peneliti mengumpulkan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam yang akan dikembangkan, yang diperoleh dari buku paket yang digunakan dalam pembelajaran, beberapa artikel yang mendukung serta video YouTube yang relevan. Kemudian mengemasnya ke

dalam bahasa yang lebih mudah di pahami oleh siswa kelas XI. pada tahap ini peneliti juga menyusun tujuan pembelajaran dari materi yang digunakan.

Tahap ketiga yakni menyusun bagaimana materi akan ditampilkan, dan beberapa komponen yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. peneliti menggunakan aplikasi/ website canva dalam penyusunan materi, karena dianggap lebih praktis dan mudah digunakan. Dalam website ini peneliti juga memilih dan mengunduh beberapa ikon dan membuat sampul halaman yang akan digunakan dalam media pembelajaran. kemudian peneliti merancang pertanyaan untuk game, yang dibuat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, dengan jumlah pertanyaan 10 untuk game mandiri dan 35 untuk game berkelompok atau terstruktur oleh guru. Game dibuat melalui beberapa website. Bahan-bahan yang telah siap kemudian di jadikan dalam satu folder Google Drive.

Keempat, setelah menyusun materi, tujuan pembelajaran hingga game tiap materi, selanjutnya peneliti menyusun tampilan awal dari google sites, seperti membuat halaman yang tersusun dari lima halaman meliputi materi, video, game dan latihan, serta evaluasi. Pada halaman awal atau *home* peneliti mengisi halaman tersebut dengan ikon dan kata pengantar. Ikon-ikon yang ditampilkan yakni sesuai dengan halaman yang disajikan yang berarti memuat empat ikon. Pada halaman berikutnya yaitu materi, yang berisi tiga materi yang masing-masing dapat ditampilkan langsung pada tombol atas navigasi tiap sub-bab halaman, materi-materi tersebut juga bisa didownload secara pdf dan ditampilkan secara *flipbook*. Halaman kedua berisi video pendukung pembelajaran yang berasal dari YouTube

yang juga disajikan pada tiap sub-bab. Pada halaman ketiga peneliti mengisinya dengan game dan latihan, pada setiap materi terdapat dua game yang disajikan, game ini peneliti buat menggunakan website seperti wordwall, kahoot dan gimkit. Halaman terakhir memuat evaluasi atau asesmen tiap materi yang disajikan dalam bentuk *microsoft form*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah tahap merealisasikan bentuk / wujud dari desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Data dalam tahap ini mencakup pembuatan media beserta hasil validasi dari tim ahli.

Yang pertama, berikut merupakan tahapan-tahap pembuatan media pembelajaran berbasis *Google Sites*

- a. Mengumpulkan bahan ajar / materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran, berasal dari buku paket peserta didik dan beberapa artikel yang relevan.
- b. Menyusun soal-soal untuk game dan evaluasi.
- c. Menyusun/ mengolah tampilan materi melalui *website* canva beserta ikon dan sampul yang akan digunakan.
- d. Membuat game dengan memanfaatkan beberapa website seperti wordwall, gimkit dan kahoot.
- e. Semua bahan media pembelajaran yang telah siap, dijadikan satu dalam folder *google drive*
- e. Membuat halaman beranda yang berisi icon dan kata pengantar
- f. Membuat halaman materi, dengan membaginya menjadi 3 sub halaman sesuai dengan jumlah materi

- f. Membuat halaman video, video yang digunakan merupakan video dari YouTube, jadi sebelum menyematkan / mencantumkan video peneliti mencari video di YouTube dengan materi yang relevan dan video yang menarik.
- g. Membuat halaman game, sebelum itu peneliti telah membuat game soal terlebih dahulu pada website wordwall, kahoot dan gimkitt menggunakan beberapa pertanyaan yang telah disusun di awal.
- h. Membuat halaman evaluasi pembelajaran, sebelum itu peneliti telah menyusun soal-soal untuk tiga materi, pada evaluasi ini peneliti menggunakan *platform microsoft form*.

Langkah kedua dalam tahap pengembangan ini adalah validasi atau penilaian oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi pembelajaran terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut adalah hasil penilaiannya:

a. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Proses penilaian atau validasi Ahli media pembelajaran digital ini dilakukan oleh salah satu Dosen media pembelajaran Institut Agama Islam Negeri Kediri yakni Bapak M. Royyan Nafis Fathul Wahab, M.Ag. Berikut adalah hasil penilaiannya:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	1	2	3	4	5
A. Desain dan tampilan						
1.	Tampilan visual media menarik dan sesuai karakter siswa MA.				✓	
2.	Tata letak rapi, konsisten, dan tidak membingungkan.					✓

3.	Pemilihan jenis, warna dan ukuran font yang digunakan sesuai dan mudah dibaca				✓	
4.	Kesesuaian icon pada menu				✓	
5.	Media ini memudahkan peserta didik untuk mengakses materi secara fleksibel dan kapan saja					✓
6.	Terdapat gambar, ilustrasi, video pembelajaran serta film sejarah yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.					✓
1.	Media pembelajaran ini mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik tanpa pelatihan khusus					✓
2.	Media dapat digunakan di berbagai perangkat (Komputer, laptop, tablet dan handphone)					✓
3.	Media dilengkapi fitur interaktif kuis dan game yang mendukung pembelajaran					✓
B. Navigasi dan menu pemrograman						
1.	Memiliki navigasi yang jelas dan mudah dipahami					✓
2.	Tautan / link dan tombol berfungsi dengan baik					✓
3.	Pengguna dapat berpindah halaman dengan mudah dan lancar					✓
4.	Menu game dan latihan berjalan dengan baik					✓
5.	Menu evaluasi akhir berjalan dengan baik					✓
6.	Ketepatan tata letak tombol dan tulisan				✓	
C. Fungsionalitas media						
1.	Media ini mendukung pembelajaran mandiri peserta didik					✓
2.	Media ini memudahkan peserta didik untuk mengakses materi secara fleksibel dan kapan saja				✓	

3.	Media pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi yang relevan dengan pembelajaran masa kini					✓
4.	Konten media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan					✓
D. Kebahasaan						
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
2.	Ketepatan penggunaan istilah					✓
Skor					20	80
Total					100	

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian atau validasi ahli materi terhadap media pembelajaran digital ini dilakukan oleh salah satu dosen Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kediri yakni, Bapak Agus Dwi Santoso, M.Pd. Berikut ini adalah hasil penilaiannya:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	1	2	3	4	5
A. Kesesuaian Materi						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkatan kelas / fase peserta didik					✓
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					✓
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum mata pelajaran SKI yang berlaku				✓	
B. Isi Materi						
1.	Materi yang disajikan lengkap yakni seluruh BAB pada semester genap kelas XI				✓	
2.	Media pembelajaran dilengkapi ilustrasi dan gambar yang relevan untuk mendukung pemahaman siswa					✓

3.	Materi yang disajikan memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep SKI					✓
4.	Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami					✓
5.	Media pembelajaran ini dilengkapi dengan game yang menarik minat dan semangat pembelajaran peserta didik				✓	
6.	Media pembelajaran ini dilengkapi dengan latihan soal digital yang memudahkan guru dalam mengukur kephahaman peserta didik					✓
7.	Penyajian materi dalam media pembelajaran ini sistematis dan terstruktur					✓
8.	Penyajian materi dalam media pembelajaran ini bersifat interaktif sehingga menimbulkan partisipasi aktif pada peserta didik				✓	
Skor					20	35
Total						55

c. Hasil validasi Ahli Praktisi Pembelajaran

Proses penilaian media pembelajaran pada aspek praktisi pembelajaran SKI ini dilakukan langsung oleh salah satu guru pengampu mata pelajaran SKI MAN 1 Kota Kediri yakni Ibu Binti Salimah, S.Pd. berikut adalah hasil penilaiannya:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Praktisi pembelajaran

No	Aspek	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian Kurikulum dan kebutuhan Peserta didik	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan kurikulum			✓		

		Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik			✓		
2.	Aktivasi Kognitif	Media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu siswa				✓	
		Media pembelajaran dilengkapi soal refleksi, latihan atau diskusi				✓	
3.	Fungsionalis Media	Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran				✓	
		Media pembelajaran membantu memudahkan peserta didik memahami materi			✓		
		Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik				✓	
		Media pembelajaran dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar mandiri dimana pun dan kapan pun				✓	
		Media pembelajaran meningkatkan partisipasi aktif peserta didik				✓	

		Media pembelajaran mendukung pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kurikulum merdeka saat ini				✓		
4.	Akseibilitas Media	Media pembelajaran mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran			✓			
		Media pembelajaran mudah diakses dengan perangkat atau fasilitas yang didukung sekolah			✓			
Skor					15	28		
Total								43

4. Implementasi (*Implementation*)

Langkah yang peneliti lakukan pada tahap ini adalah penggunaan atau penerapan media pembelajaran digital yang telah dikembangkan kepada peserta didik kelas XI MAN 1 Kota Kediri, adapun rumber kelas yang menjadi subjek uji coba yakni kelas XI D. penerapan media ini terbagi menjadi dua fase, yakni uji coba kepada kelompok kecil atau hanya perwakilan kelas XI D saja dan uji coba kepada kelompok besar yang melibatkan seluruh kelas XI D.

Uji coba pertama yakni pada kelompok kecil, data yang diambil pada uji coba ini ialah uji coba kemenarikan media pembelajaran. adapun tanggapan dan hasil uji coba akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kemenarikan Media

No	Nama Peserta Didik	Skor
1.	Aya Qonita	39
2.	Sarah Balqis Tsalisa	41
3.	Rizal Fahmi	46
4.	Muhammad Nafian Rifki	40
5.	Windra Aliya Aqil Balqis	44
6.	Mar'ah Laiyinatul Fuadah	44
7.	Rehan Dimas Satya Putra Pinaridi	42
8.	Siti Nihayatus Sholihah	41
9.	Haibah Aurellia	40
10.	Muhammad Rifki Ibnu Azzar	42
Skor Total		419

Uji coba kedua yakni uji coba pada kelompok besar, data yang peneliti ambil pada uji coba ini yakni hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang diikuti oleh seluruh anggota kelas XI D yang berjumlah 36 Siswa. berikut adalah hasil datanya:

Tabel 4.6 Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Nama Peserta Didik	Skor <i>Pre-test</i>	Skor <i>post-test</i>
1.	Alda Niksa Nurmahmudah	60	80
2.	Amira Hasna Maulida	60	90
3.	Auliya Azizatur Rosyidah	70	90
4.	Aura Az-Zahra	50	80
5.	Azzahra Wanita Nihwa Rafeya	70	90
6.	Azzahra Luky Mu'izza	80	100
7.	Balgis Elo' Nur Azizah	50	70
8.	Chantika Joila Indi Dewi Nurjannah	60	80
9.	Dewi Rof'atul Laila	70	90
10.	Elvareta Felicia Nikita Putri	50	80
11.	Haibah Aurellia	70	80
12.	Indana Zakiyatus Sholekha	60	90
13.	Kharisma Tsnai Ramadhani	30	100
14.	Mar'ah Laiyinatul Fuadah	80	100
15.	Muhammad Fachruna	60	80
16.	Muhammad Fakhri Mubaraq	50	80
17.	Muhammad Nafian Dinilhaq	40	100
18.	Muhammad Rifki Ibnu Azzar	80	80
19.	Naufal Irfan Tsani	60	90
20.	Nayla Azzahra Rihhdatul Aisy	70	90
21.	Rafiif Muhammad Hibatullah	50	100
22.	Ragil Nastiti Yankumara	70	80
23.	Raychan Abid Harun Al Rasyid	60	80

24.	Rehan Dimas Satya Putra Pindari	70	80
25.	Rizal Fahmi Musyaffa	60	80
26.	Sagita Sadidatul Fikriya	80	90
27.	Sarah Balqis Tsalisa	80	100
28.	Siiriin Aurora Zaahiroh	70	80
29.	Siti Nihayatus Sholihah	40	80
30.	Syakira Ayu Regita Cahyani	70	80
31.	Syatla Welda Ahmad Al-Ghiffari	70	80
32.	Tri Wahyuni	50	80
33.	Vallia Unzila Rizqyka	40	100
34.	Wenda Rian Faizin	70	90
35.	Windra Aliya Aqil Bilqis	70	80
36.	Zidan Faza Zentina Putra	80	100

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap atau langkah terakhir yakni evaluasi, evaluasi merupakan tahap perbaikan dan penyempurnaan hasil dari validasi para ahli dan implementasi atau penggunaan media pada uji coba kepada peserta didik baik kelompok kecil maupun kelompok besar.

Adapun evaluasi yang didapat dari validasi ahli media yakni pada aspek penggunaan font dan icon beserta tampilan link yang masih berantakan pada halaman game dan materi pembelajaran. berdasarkan hasil dari evaluasi yang telah dilakukan dari tahap pengembangan hingga penerapan media pembelajaran, maka diperoleh data kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran yang telah dikembangkan, yang selanjutnya dapat dikembangkan lebih baik lagi.

B. Analisis Data

Proses analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan mengolah data yang dihasilkan dari penilaian Ahli media, Ahli materi, Ahli praktisi pembelajaran juga subjek uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Berikut adalah hasil analisis data

1. Analisis Data Validasi Ahli

Analisis data ahli validasi merupakan proses mengevaluasi pendapat dari para ahli terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.⁵⁴ Para ahli dalam penelitian ini adalah, ahli materi isi pembelajaran, ahli media dan ahli praktisi pembelajaran.

a. Ahli Materi Pembelajaran

Tabel 4.7 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No	Indikator	1	2	3	4	5
A. Kesesuaian Materi						
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkatan kelas / fase peserta didik					✓
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					✓
3.	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum mata pelajaran SKI yang berlaku				✓	
B. Isi Materi						
1.	Materi yang disajikan lengkap yakni seluruh BAB pada semester genap kelas XI				✓	
2.	Media pembelajaran dilengkapi ilustrasi dan gambar yang relevan untuk mendukung pemahaman siswa					✓
3.	Materi yang disajikan memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep SKI					✓
4.	Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami					✓
5.	Media pembelajaran ini dilengkapi dengan game yang				✓	

⁵⁴ Ellbert Hutabri, 'Validitas Media Pembelajaran Multimedia pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital', 2022, 299.

	menarik minat dan semangat pembelajaran peserta didik					
6.	Media pembelajaran ini dilengkapi dengan latihan soal digital yang memudahkan guru dalam mengukur kepeahaman peserta didik					✓
7.	Penyajian materi dalam media pembelajaran ini sistematis dan terstruktur					✓
8.	Penyajian materi dalam media pembelajaran ini bersifat interaktif sehingga menimbulkan partisipasi aktif pada peserta didik				✓	
Skor					16	35
Total		51				
$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$		$P = \frac{51}{55} \times 100\%$ = 92,73 %				
Kategori		Sangat valid (tidak revisi)				

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dirinci pada tabel 4.6 menunjukkan skor yang diperoleh dari Ahli materi yakni berjumlah 51 dengan maksimum 55 dan menunjukkan presentase 92,73% dengan kategori Sangat Valid tanpa revisi. Yang berarti media pembelajaran layak dan siap diuji cobakan.

b. Ahli Media

Tabel 4.8 Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No	Indikator	1	2	3	4	5
A. Desain dan Tampilan						
1.	Tampilan visual media menarik dan sesuai karakter siswa MA.				✓	
2.	Tata letak rapi, konsisten, dan tidak membingungkan.					✓
3.	Pemilihan jenis, warna dan ukuran font yang digunakan sesuai dan mudah dibaca				✓	
4.	Kesesuaian icon pada menu				✓	

5.	Media ini memudahkan peserta didik untuk mengakses materi secara fleksibel dan kapan saja					✓
6.	Terdapat gambar, ilustrasi, video pembelajaran serta film sejarah yang dapat memberikan pemahaman peserta didik.					✓
7.	Media pembelajaran ini mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik tanpa pelatihan khusus					✓
8.	Media dapat digunakan di berbagai perangkat (Komputer, laptop, tablet dan handphone)					✓
9.	Media dilengkapi fitur interaktif kuis dan game yang mendukung pembelajaran					✓
B. Navigasi dan Menu Pemrograman						
1.	Memiliki navigasi yang jelas dan mudah dipahami					✓
2.	Tautan / link dan tombol berfungsi dengan baik					✓
3.	Pengguna dapat berpindah halaman dengan mudah dan lancar					✓
4.	Menu game dan latihan berjalan dengan baik					✓
5.	Menu evaluasi akhir berjalan dengan baik					✓
6.	Ketepatan tata letak tombol dan tulisan				✓	
C. Fungsionalitas media						
1.	Media ini mendukung pembelajaran mandiri peserta didik					✓
2.	Media ini memudahkan peserta didik untuk mengakses materi secara fleksibel dan kapan saja				✓	
3.	Media pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi yang relevan dengan pembelajaran masa kini					✓

4.	Konten media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan					✓
D. Kebahasaan						
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
2.	Ketepatan penggunaan istilah					✓
Skor					20	80
Total		100				
$P = \frac{\sum x}{\sum Xi} \times 100\%$		$P = \frac{105}{100} \times 100\%$ = 95,24 %				
Kategori		Sangat layak				

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dijelaskan pada uraian dari tabel 4.8 maka dapat diketahui bahwa skor total yang diperoleh adalah 100 dari skor maksimum 105 dengan presentase kelayakan yakni 95,24 % termasuk dalam kategori sangat valid atau sangat layak tanpa revisi, produk ini siap untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

Namun, peneliti tetap melakukan beberapa perbaikan, sesuai dengan arahan, kritik dan saran dari Pak Royyan Nafis Fathul Wahab, M.Ag. Adapun beberapa revisi yang dilakukan adalah menghilangkan tombol home dan sampul awal, mengganti font, serta merubah tampilan link yang ada pada halaman materi dan game agar lebih terlihat rapi serta evaluasi yang menggunakan *microsoft forms*.

c. Ahli Praktisi Pembelajaran

Tabel 4.9 Hasil Analisis Ahli Praktisi Pembelajaran.

No	Aspek	Indikator	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian Kurikulum dan kebutuhan Peserta didik	Materi pada media pembelajaran sesuai dengan kurikulum			✓		
		Media pembelajaran sesuai dengan			✓		

		kebutuhan peserta didik					
2.	Aktivasi Kognitif	Media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu siswa				✓	
		Media pembelajaran dilengkapi soal refleksi, latihan atau diskusi				✓	
3.	Fungsionalis Media	Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran				✓	
		Media pembelajaran membantu memudahkan peserta didik memahami materi			✓		
		Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik				✓	
		Media pembelajaran dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar mandiri dimana pun dan kapan pun				✓	
		Media pembelajaran meningkatkan partisipasi aktif peserta didik				✓	
		Media pembelajaran mendukung				✓	

		pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kurikulum merdeka saat ini					
4.	Aksesibilitas Media	Media pembelajaran mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran			✓		
		Media pembelajaran mudah diakses dengan perangkat atau fasilitas yang didukung sekolah			✓		
Skor					15	28	
Total			43				
$P = \frac{\sum x}{\sum Xi} \times 100\%$			$P = \frac{43}{60} \times 100\%$				
			71,67 %				
Kategori			Layak / valid (tanpa revisi)				

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 4.9 yang menunjukkan jumlah skor dari Ahli praktisi pembelajaran yang berjumlah 43 dari skor maksimum 60 dengan presentase 71,67% menunjukkan kategori Layak / valid sehingga siap untuk diuji cobakan kepada peserta didik.

2. Analisis Kemenarikan Media

Analisis kemenarikan media yang telah dikembangkan dilakukan oleh kelompok kecil yang berjumlah 10 peserta didik, berikut adalah data hasil analisisnya:

Tabel 4.10 Hasil Analisis Kemenarikan Media

No	Nama peserta didik	Skor siswa	Skor maks	%
1.	Aya Qonita	40	50	78%
2.	Sarah Balqis Tsalisa	41	50	82%
3.	Rizal Fahmi	46	50	92%
4.	Muhammad Nafian Rifki	40	50	80%
5.	Windra Aliya Aqil Balqis	44	50	88%
6.	Mar'ah Laiyinatul Fuadah	44	50	88%
7.	Rehan Dimas Satya Putra Pinardi	42	50	84%
8.	Siti Nihayatus Sholihah	41	50	82%
9.	Haibah Aurellia	40	50	80%
10.	Muhammad Rifki Ibnu Azzar	42	50	84%
Skor rata-rata		42	50	84%
Kategori		Sangat menarik		

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dipaparkan pada tabel 4.10 menunjukkan skor rata-rata pada uji kemenarikan media oleh sebagian anggota kelas XI D atau kelompok kecil yakni 42 dari skor maksimum 50 dengan presentase 84% yang menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria pada kategori sangat menarik.

3. Analisis Keefektifan Media

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan uji-t dan uji n-gain pada hasil pre-test dan post-test peserta didik. Namun sebelum itu data penelitian haruslah terdistribusi normal terlebih dahulu dengan melakukan uji normalitas.⁵⁵

⁵⁵ Lusiana Fadillah Diarti Andra Ningsih, Nurhasanah, 'Efektivitas Pembelajaran di Luar Kelas dalam Pembentukan Sikap Percaya Diri Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 190 Cenning', *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 4.2 (2019), 5.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji normal atau tidaknya data penelitian. Uji ini penting dilakukan karena menjadi persyaratan sebelum melakukan uji-t (*paired sample t-test*). Peneliti menggunakan jenis uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena sample hanya berjumlah $41 < 50$ sample. Analisis ini dilakukan melalui aplikasi SBM SPSS 23 dengan ketentuan apabila nilai sig $> 0,05$ maka data terdistribusi normal, namun apabila nilai sig $< 0,05$ maka data tidak terdistribusi normal. Berikut adalah hasil analisis data peneliti:

Gambar 4.1 Hasil uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil belajar SKI pretest	.215	36	.000	.912	36	.008
Hasil belajar SKI posttest	.308	36	.000	.804	36	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data yang tertera pada gambar 4.1 menunjukkan hasil belajar SKI pretest yakni 0.08 dan hasil belajar SKI posttest 0.00 yang berarti kedua data tersebut sama sama $< 0,05$ yang menunjukkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi tida normal. Sehingga tidak dapat melakukan uji-t (*paired sample t-test*). Sebagai gantinya, penulis menggunakan uji wilcoxon untuk mengetahui keefektifannya.

b. Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon adalah metode statistik nonparametrik yang digunakan untuk menganalisis data yang berpasangan maupun independen khususnya ketika data penelitian tidak berdistribusi normal.⁵⁶ Karena data pada Uji Normalitas menunjukkan $< 0,05$ yang berarti data tidak berdistribusi normal, dan peneliti tidak dapat menggunakan Uji-t (*Paired Sample t-test*) maka peneliti menggunakan Uji Wilcoxon model *Signed-Rank Test*, analisis dilakukan menggunakan aplikasi IBM SPSS 23. Berikut adalah hasilnya:

Gambar 4.2 Hasil Uji Wilcoxon

Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST - PRETEST	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	35 ^b	18.00	630.00
	Ties	1 ^c		
	Total	36		

- a. POSTTEST < PRETEST
- b. POSTTEST > PRETEST
- c. POSTTEST = PRETEST

Test Statistics^a

	POSTTEST - PRETEST
Z	-5.221 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Berdasarkan Hasil Uji Wilcoxon *Signed Ranks Test* pada gambar 4.2 diperoleh *Positive Ranks* 35 yang berarti 35 dari 36 peserta didik mengalami peningkatan nilai pada *post-test* dari *pre-test*. *Negative Ranks* 0 (tidak ada pesera didik yang mengalami penurunan nilai). *Ties*

⁵⁶ Abdul Rahmad, 'Alasan Peneliti Menggunakan Analisis Statistik Wilcoxon (Non Parametrik)', 2017,120.

1 (nilai pre-test dan post-test sama/setara 1 peserta didik). Z value - 5.211 dan Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000. Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test, yang berarti media pembelajaran digital berbasis Google Sites berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui keefektifan suatu media pembelajaran berdasarkan dari nilai pre-test dan post-test.⁵⁷ Setelah dilakukannya Uji Normalitas dan Uji Wilcoxon, selanjutnya yakni Uji N-Gain berikut adalah hasilnya:

Gambar 4.3 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngainskor	36	.00	1.00	.6218	.25718
ngainpersen	36	.00	100.00	62.1759	25.71770
Valid N (listwise)	36				

Setelah dilakukannya Uji N-Gain menghasilkan data sebagaimana yang dipaparkan pada gambar 4.3 bahwa diperoleh nilai rata-rata N-Gain Skor 0,6218 dengan kategori sedang mendekati tinggi dan rata-rata N-Gain persen 63,18% dengan kategori cukup efektif. Jadi dari Uji N-Gain diperoleh hasil bahwasanya penggunaan media pembelajaran digital berbasis Google Sites cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

⁵⁷ Hera Hera, Sri Suryanti, and Ema Butsi Prihastari, 'Efektivitas Metode Permainan Berbantuan Media Kartu Bergambar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Materi Penjumlahan dan Pengurangan SD Negeri Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022 / 2023', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7. (2023), 18805.

C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi dari Ahli media pembelajaran, terdapat beberapa saran dan masukan mengenai tampilan media pembelajaran digital ini, diantaranya yakni:

1. penghapusan ikon home dan sampul judul home, disini peneliti juga mengganti ikon materi, video, game dan evaluasi sesuai dengan tema.

Gambar 4.4 Tampilan Halaman Home Sebelum Revisi

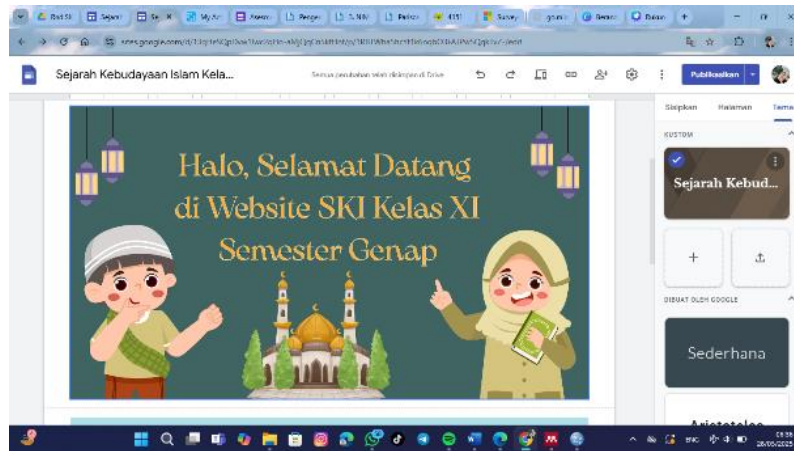


Gambar 4.5 Tampilan Halaman Home Setelah Revisi

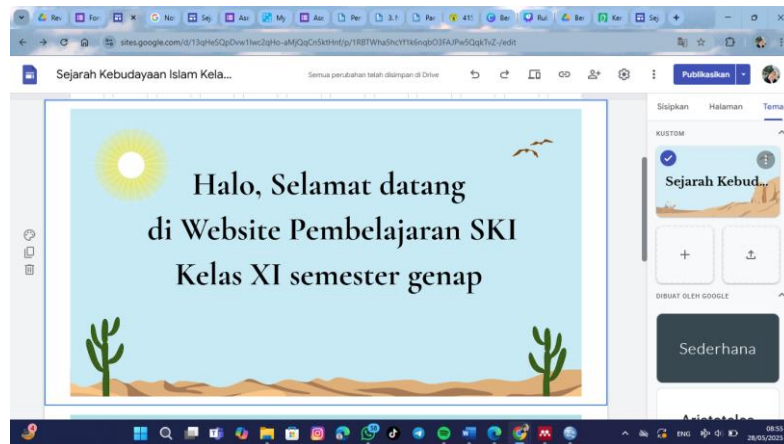


2. Perubahan font dan tema pada halaman home, tepatnya pada kalimat pengantar

Gambar 4.6 Tampilan Kalimat Pengantar Sebelum Revisi



Gambar 4.7 Tampilan Kalimat Pengantar Setelah Revisi



3. Tampilan link pada halaman materi agar tidak terkesan berantakan dan bocor. terdapat dua link yakni link *download* materi google drive dan link *flipbook*, atas saran dosen ahli media link perlu digabung / langsung ditampilkan berupa *flipbook* namun karena pada Google sites tidak bisa menampilkan *flipbook* langsung ataupun menggabungkan dua link sekaligus, peneliti menautkan pada dua gambar, yang masing-masing gambar terhubung dengan link materi tersebut.

Gambar 4.8 Tampilan Link pada Halaman Materi Sebelum Revisi



Gambar 4.9 Tampilan Link pada Halaman Materi Setelah Revisi

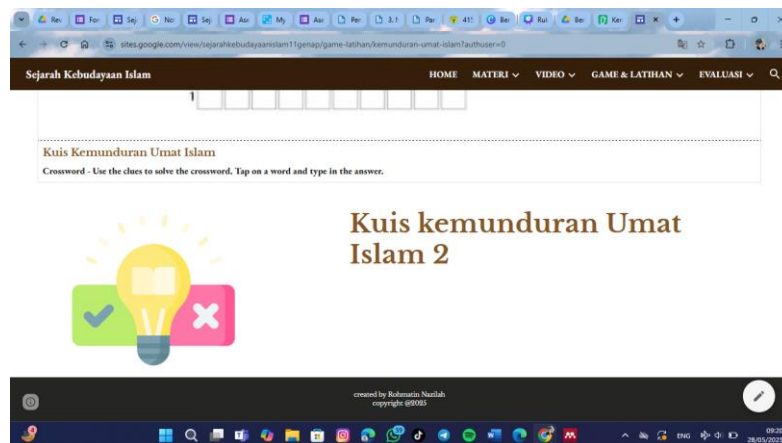


4. Tampilan link pada halaman game dengan masukan yang sama dari ahli media

Gambar 4.10 Tampilan Link pada Halaman Game Sebelum Revisi

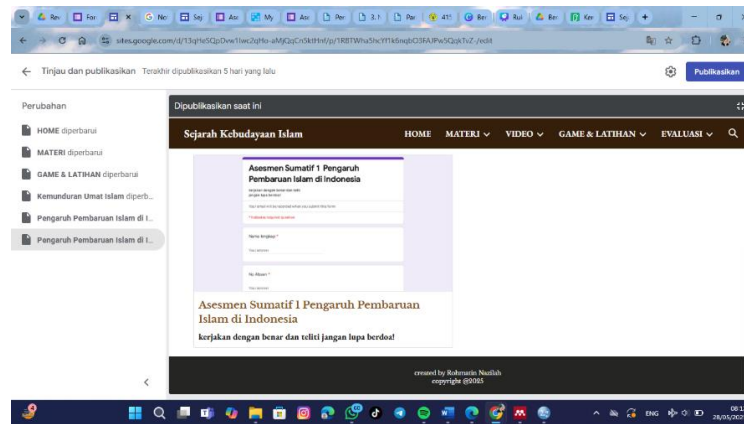


Gambar 4.11 Tampilan Link pada Halaman Game Setelah Revisi

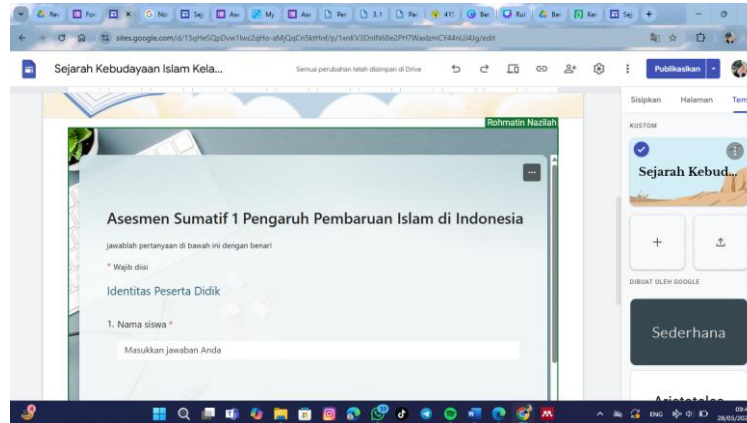


5. Perubahan website yang digunakan untuk evaluasi pada materi pengaruh gerakan pembaruan Islam di Indonesia atas saran dari dosen ahli media, agar selaras dengan dua evaluasi lainnya, adapun *website* yang dipilih adalah *microsoft form*.

Gambar 4.12 Tampilan Sub-Halaman Evaluasi Materi Pengaruh Pembaruan Islam di Indonesia Sebelum Revisi





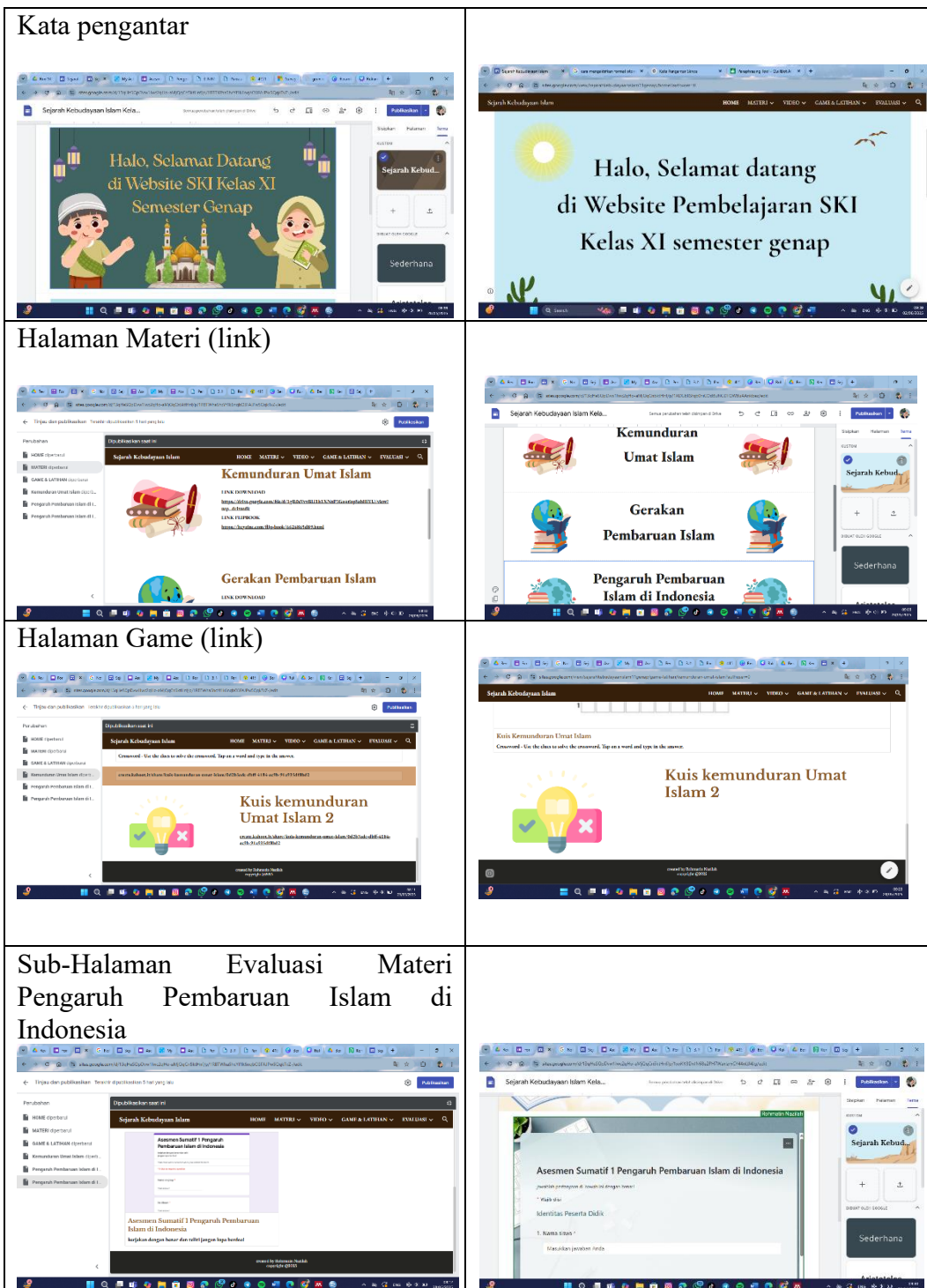
Gambar 4.13 Tampilan Subhalaman Evaluasi Materi Pengaruh Pembaruan Islam di Indonesia Setelah Revisi



Adapun tampilan keseluruhan media sebelum dan setelah proses revisi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Tampilan Media Sebelum dan Setelah Revisi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>Halaman Home</p> 	



Berdasarkan hasil validasi dari ke 3 ahli, terdapat saran dan masukan terhadap media dari Ahli media pembelajaran, revisi tersebut antara lain perubahan font pada halaman *home* (sampul dan kata pengantar) tampilan link pada halaman

materi dan game serta pergantian website yang digunakan untuk evaluasi pembelajaran.