

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pengembangan serta uji coba yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai sebuah produk media pembelajaran digital untuk mata pelajaran SKI jenjang Madrasah Aliyah semester genap terdapat kesimpulan beserta beberapa hal yang dapat dikaji antara lain:

1. Produk Pengembangan Media Pembelajaran

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran digital yang berbasis Google Sites, proses pengembangan produk ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang melewati lima tahapan, yakni analisis, desain, pengembangan, penerapan dan evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap pertama, sehingga dihasilkan produk berupa media pembelajaran digital berbasis Google Sites yang dapat diakses oleh peserta didik menggunakan *handphone*, tablet, laptop maupun komputer melalui link yang telah dibagikan. Media pembelajaran berbasis google sites ini memuat materi SKI kelas XI semester genap dengan materinya yakni Pengaruh Pembaruan Islam di Indonesia. Di dalam media ini berisikan materi berupa pdf dan *flipbook* yang dapat diakses secara *online* dan dapat diunduh agar tersedia secara *offline*, video pembelajaran dari Youtube, Games dan latihan yang dapat dicetak oleh guru apabila menghendaki serta evaluasi pembelajaran secara *online* menggunakan *microsoft form*.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, media yang peneliti kembangkan ini termasuk ke dalam media pembelajaran *online* dan *e-learning* atau digital, media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang penggunaannya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara interaktif dan fleksibel kepada peserta didik.⁵⁸

Selain itu sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pada peserta didik yang membangun pengetahuannya secara mandiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, karena pengetahuan bukanlah sesuatu yang di transfer dari guru ke peserta didik melainkan yang dibangun oleh peserta didik itu sendiri.⁵⁹ Belajar secara konstruktivis memungkinkan peserta didik mengalami sendiri proses berpikir, sehingga hasil belajarnya lebih bermakna dan lebih tertanam dibanding pembelajaran pasif. Selain itu belajar secara konstruktivis melatih siswa berpikir kritis dan reflektif, kemandirian dalam belajar serta kemampuan dalam menghubungkan materi dengan kehidupan nyata.⁶⁰

Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis Google Sites dalam pembelajaran SKI diharapkan mampu mendorong siswa membangun pengetahuan secara aktif dan meningkatkan hasil belajar yang bermakna dan mampu diaplikasikan tidak hanya hafalan, sehingga peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran digital yang peneliti kembangkan ini,

⁵⁸ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015) .29-30

⁵⁹ Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto, 'Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran', *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5.7 (2022), 2072

⁶⁰ Euis Nurhidayati, 'Constructivism Pedagogy in Indonesian Education Practice', *Indonesia Journal of Educational Counseling*, 1.1 (2017), 3-4.

mampu menjadi solusi atas permasalahan yang ada pada pembelajaran SKI di MAN 1 Kota Kediri. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Sapriyah yang menyatakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal.⁶¹

2. Validasi Media

Setelah melewati tahap analisis, kemudian tahap selanjutnya yakni desain dan pengembangan. Dimana desain merupakan hasil olah pikiran dari peneliti dan pengembangan merupakan penilaian dari ahli validasi untuk kemudian direvisi sesuai dengan arahan dan masukan.

Setelah terciptanya desain lalu peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli, yang pertama Ahli Materi pembelajaran SKI, yang dilakukan oleh salah satu Dosen Fakultas Tarbiyah yang mengampu mata kuliah SKI di Institut Agama Islam Negeri Kediri yakni bapak Agus Dwi Santoso, M.Pd dari hasil validasi tersebut diperoleh skor 51 dari skor maksimum 55 dengan presentase 92,73 % dengan kategori sangat valid, menunjukkan kesesuaian materi yang ada dalam media dengan kurikulum yang berlaku, buku yang digunakan sebagai acuan belajar, kesesuaian materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran, kemudahan bahasa yang disampaikan dipahami baik dalam soal maupun materi, sehingga layak dan dapat diuji cobakan. Hal tersebut Sejalan dengan penelitian oleh Arrifatul Shabrina dkk yang

⁶¹Sapriyah, 'Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2.1 (2019), 473.

menyatakan pemilihan media pembelajaran haruslah didasarkan pada kesesuaian dengan materi pelajaran agar pesan dapat tersampaikan secara efektif kepada siswa.⁶²

Yang kedua yakni validasi Ahli Media, yang dilakukan oleh Salah satu Dosen media pembelajaran Institut Agama Islam Negeri Kediri, yakni Bapak M. Royyan Nafis Fathul Wahab M.Ag dari hasil validasi tersebut diperoleh skor 100 dari skor maksimum yakni 105 dengan presentase 95,24 % kategori sangat valid. Yang menunjukkan bahwa desain dari media yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik siswa MA, keterkinian media, kemenarikan media, sistem operasi yang sudah sangat baik serta kemudahan akses, serta bahasa yang mudah dipahami dalam media sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh Dyan Yuliana dkk, yang menyatakan Hal penting dalam proses desain pembelajaran yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran, dengan memanfaatkan teknologi guru dapat mendesain dan mengembangkan media pembelajaran agar memudahkan penyampaian materi kepada siswa.⁶³

Namun, dari hasil validasi tersebut tetap menghasilkan beberapa saran dan masukan pada media pembelajaran, yang telah selesai peneliti perbaiki.

⁶² Arrifatul Shabrina, Rosita Putri, and Achmad Khairi, 'Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1.April (2025), 122.

⁶³ Dyan Yuliana and Others, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video', *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6.2 (2023), 249.

Yang ketiga yakni validasi oleh ahli praktisi pembelajaran, yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran SKI di MAN 1 Kota Kediri yakni Ibu Binti Salimah, S.Pd dari hasil validasi beliau diperoleh nilai 43 dari skor maksimum 60 dengan presentase 71,67 % kategori Valid, yang menunjukkan media pembelajaran yang Google Sites ini dapat digunakan secara praktis, dan telah memenuhi kriteria kelayakan serta dinilai relevan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Sesuai dengan penelitian oleh Mohammad Miftah dan Nur Rokhman yang menyatakan pentingnya memilih media atau metode pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual atau menyenangkan, tetapi juga benar-benar efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.⁶⁴ Namun disini Bu Binti hanya memberi nilai tanpa memberi masukan dan saran pada media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Kemenarikan Media

Tujuan dari dikembangkannya media pembelajaran ini adalah untuk mengatasi permasalahan dan memenuhi kebutuhan pembelajaran SKI yang ada. Dengan terciptanya media yang menarik, interaktif dan fleksibel diharapkan mampu menjadikan pembelajaran SKI lebih menarik bagi peserta didik dan memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran. tersedianya berbagai fitur menarik seperti game dan video pada media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan minat dan semangat peserta didik di dalam mengikuti pembelajaran SKI.

⁶⁴ Mohamad Miftah and Nur Rokhman, 'Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik', *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1.4 (2022), 415-416.

Salah satu aspek penting dari media pembelajaran adalah kemenarikan tampilan dan penyajiannya. Media yang menarik dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik.⁶⁵ Media yang menarik akan merangsang minat peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.⁶⁶ Hal ini menjadi penting, terutama dalam pembelajaran materi abstrak atau sejarah seperti SKI, dimana siswa sering kali mengalami kesulitan memahami konteks dan kronologi tanpa bantuan media yang tepat.

Tingkat Kemenarikan pada media pembelajaran ini diukur menggunakan nilai pada uji coba kelompok kecil, yakni pada 10 orang peserta didik dan diperoleh nilai 40 dari 50 skor maksimum dengan presentase 84% kategori sangat menarik. Dari hasil uji coba kelompok kecil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat menarik bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnaini Naffi'an dkk yang menyatakan, Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.⁶⁷

4. Keefektifan Media

Selain diperolehnya tingkat kemenarikan media, tujuan utama dari dikembangkannya media ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar

⁶⁵ Vivi Rizky and Dinda Yarshal, 'Pengembangan Media Palibar (Papan Lingkaran Berputar) pada Tema Cita-Citaku di Kelas IV SD', XIII.2 (2023), 156.

⁶⁶ Moh. Nasrul Amin, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Jurnal PGMI*, 2 (2019), 119.

⁶⁷ Arri Handayani, Dini Rakhmawati, and Naffi'an Isnaini, 'Pentingnya Media Pembelajaran Untuk', *Jurnal Studi Multidisipliner*, 8.6 (2024), 990.

peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam Untuk mengetahui keefektifan media ini.

Media pembelajaran yang dianggap efektif adalah yang memenuhi kriteria tertentu, salah satunya yakni mampu memberi dampak positif dalam pembelajaran.⁶⁸ Efektivitas media juga dapat dilihat dari adanya perubahan yang signifikan dalam pemahaman atau keterampilan serta pencapaian hasil belajar yang sejalan dengan tujuan yang ditetapkan. Selain itu untuk menyampaikan informasi, media pembelajaran yang efektif juga berperan penting dalam meningkatkan minat, keterlibatan dan pemahaman siswa secara lebih mendalam sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pudjiastutik.⁶⁹

Peneliti menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur keefektifan dari media pembelajaran ini dan melakukan beberapa uji menggunakan aplikasi SPSS 23.

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dilakukan uji analisis data yang pertama yakni uji Normalitas dengan model *Shapiro-Wilk* diperoleh hasil *pretest* yakni 0.08 dan hasil *posttest* 0.00 yang berarti kedua data tersebut sama sama $< 0,05$ yang menunjukkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi tida normal. Karena data berdistribusi tidak normal, maka peneliti tidak dapat menggunakan uji T (*paired sample t-test*). Sehingga sebaai gantinya peneliti menggunakan Uji Wilcoxon.

⁶⁸ Syarif Hidayat, 'Pendidikan Berbasiskan Media dan Modul', *Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan*, 9.1 (2017), 186.

⁶⁹ Hernik Pujiastutik, 'Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E- Learning Berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap Hasil Belajar Mahasiswa', *Jurnal Teladan*, 4.1 (2019).

Hasil analisis data yang diperoleh dari Uji Wilcoxon yakni, *Positive Ranks* 35 yang berarti 35 dari 36 peserta didik mengalami peningkatan nilai pada *post-test* dari *pre-test*. *Negative Ranks* 0 (tidak ada peserta didik yang mengalami penurunan nilai). Ties 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.

Analisis data terakhir yakni Uji N-Gain untuk menguji Tingkat keefektifan media, yang menghasilkan 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.

Dari data tersebut dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran digital berbasis Google Sites yang dikembangkan oleh peneliti terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa pada pembelajaran mata pelajaran SKI. Media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki karakteristik digital, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa secara mandiri kapan pun dan di mana pun. Konten dalam situs disusun secara sistematis meliputi materi pokok, gambar pendukung, video, hingga kuis evaluatif, yang semuanya bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Namun, media pembelajaran ini masih terdapat beberapa kekurangan yang peneliti temukan dalam penelitian yakni, ketergantungan pada internet, walaupun materi dan lkpd dapat disajikan secara cetak atau di download namun ini menjadi hambatan apabila media ini digunakan pada pembelajaran daring. Ketidakcocokan antara media dengan model pembelajaran, tidak semua model pembelajaran cocok dengan media ini, salah satunya yakni model ceramah, *problem based learning* dan lainnya. Sehingga guru perlu memilih model pembelajaran yang dapat dipadukan dengan media ini. Kurangnya kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital juga menjadi hambatan dalam penggunaan media ini, sehingga perlu adanya peer tutoring sesama guru, dan integrasi bertahap dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini dapat mengurangi interaksi langsung antara guru dan peserta didik, serta memerlukan pengawasan agar peserta didik memahami isi materi yang disampaikan, bukan hanya menyelesaikan tugas secara cepat.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan produk

Saran pemanfaatan produk yang pertama ditujukan kepada guru SKI. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh seluruh peserta didik kelas XI sehingga guru dapat membagikannya kepada peserta didik kelas XI lain yang tidak menjadi uji coba peneliti. media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran SKI agar lebih variatif dan interaktif sehingga selain membantu guru dalam penyampaian materi, media ini juga memberi pengalaman baru kepada peserta didik dengan

menggunakan media pembelajaran digital ini. Guru juga dapat mengkombinasikan dengan metode-metode pembelajaran yang sesuai dikolaborasikan dengan media digital ini

Kedua, yakni untuk peserta didik, dalam hal ini peserta didik dapat memanfaatkan produk media pembelajaran ini dengan sebaik baiknya, semaksimal mungkin dalam pembelajaran SKI. Tak hanya bisa dilakukan di dalam kelas / lingkungan sekolah saja, media pembelajaran ini mendukung pembelajaran mandiri oleh peserta didik, sehingga dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

2. Saran Diseminasi

Saran diseminasi dari produk ini yakni, Hasil produk media pembelajaran digital dapat diakses dan dibagikan untuk seluruh kelas XI MAN 1 Kota Kediri maupun lembaga sekolah lain yang memiliki permasalahan serta kebutuhan yang sama. Namun, tetap memperhatikan kondisi, gaya belajar peserta didik serta fasilitas dan kebijakan lembaga sekolah yang ada, agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal dalam penggunaannya.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

Peneliti menyadari bahwa produk yang dikembangkan masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu peneliti memiliki saran untuk pengembangan produk lebih lanjut yakni bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut dapat menambah materi serta menggunakan fitur-fitur yang lebih menarik dan interaktif seperti gambar

video dan tampilan materi yang lebih baik. Serta penambahan audio pembaca materi, sehingga pembaca dapat mendengarkannya juga.

Penambahan platform lain agar tampilan materi tetap dan terkunci sehingga peserta didik fokus mengakses materi pembelajaran tanpa bisa keluar dari situs. Media pembelajaran ini juga dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain dan jenjang lain sesuai dengan kebutuhan.