

Analisis Tingkat Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Welt Pada Politeknik Negeri Medan

Gunawan¹, Wahyudin Nur², Mardianto³

¹Politeknik Negeri Media Kreatif

²⁻³Universitas Islam Negeri Sumatera Utara,

*Korespondensi: gunawan@polimedia.ac.id

ABSTRACT

This research discusses the development of a web-based learning media for Islamic Education courses at Politeknik Negeri Medan. The main objective of this study is to create an effective and interactive learning media that enhances Islamic literacy and measures comprehension through evaluation tests. The development method follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) and involves various stages, including curriculum analysis, identification of the target audience, content development, testing, and evaluation. This learning media is designed to support various learning styles with interactive features, content relevant to daily life, and responsiveness across different devices. Evaluation is conducted through tests of Islamic literacy and comprehension, involving both lecturers and students as respondents. The evaluation results demonstrate that this learning media meets high practicality and validity criteria, with significant levels of literacy and understanding achieved by users with an average validation result of 90.87%. This research contributes to improving the quality of Islamic Education learning at Politeknik Negeri Medan through the innovative and effective use of web-based media.

Keywords: *Web-based learning, Islamic Education, Media development, Medan State Polytechnic*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk mata kuliah Pendidikan Agama Islam di Politeknik Negeri Medan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan interaktif yang dapat meningkatkan literasi agama Islam serta mengukur pemahaman melalui tes evaluasi. Metode pengembangan yang digunakan mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dan melibatkan berbagai tahapan, termasuk analisis kurikulum, identifikasi target audiens, pengembangan konten, pengujian, dan evaluasi. Media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung beragam gaya belajar dengan fitur interaktif, konten yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan responsif terhadap berbagai perangkat. Evaluasi dilakukan melalui tes pemahaman dan literasi agama Islam, serta melibatkan dosen dan mahasiswa sebagai responden. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memenuhi kriteria praktikalitas dan validitas yang tinggi, dengan tingkat literasi dan pemahaman yang signifikan yang dicapai oleh pengguna dengan hasil rata-rata validasi 90.87%. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Politeknik Negeri Medan melalui pemanfaatan media berbasis website yang inovatif dan efektif.

Kata kunci: *Pembelajaran berbasis web, Pendidikan Islam, Pengembangan media, Politeknik Negeri Medan.*

A. PENDAHULUAN

Media belajar atau media pembelajaran bukan hal baru di dalam dunia pendidikan, terlebih-lebih dalam kondisi proses pembelajaran dimasa pandemi dan setelah pandemi Covid 19. Proses pembelajaran daring atau online menjadi pilihan wajib, dari proses ini mengakibatkan sebuah kegiatan belajar yang hilang dilakukan dosen yaitu pengamatan secara langsung kepada mahasiswa. Dari peristiwa yang terjadi pada pandemi ini terdapat juga sisi positif, yaitu tanpa disadari oleh sekolah dan dosen, bahwa tuntutan dosen lebih modern dalam menyajikan pembelajaran di kelas secara daring.

Awalnya, hanya sedikit dosen yang menyadari bahwa internet dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam memberikan pemahaman dan materi tambahan kepada mahasiswa dalam situasi pembelajaran yang terbatas di dalam ruang kelas. Oleh karena itu, diperlukan sarana tambahan yang dapat diakses oleh mahasiswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan oleh dosen di kelas. Dua aspek ini sering kali menjadi hal yang umum digunakan oleh seorang dosen dalam proses pembelajaran. Sebelum pandemi Covid-19, penggunaan alat-alat seperti obrolan pribadi atau grup di WhatsApp, platform E-learning berbasis Moodle atau berbasis CMS, pengelolaan kelas online melalui Google Classroom, pembuatan presentasi daring menggunakan Prezi, serta penggunaan aplikasi online seperti Google Docs, Google Drive, Google Share, serta aplikasi tatap muka online seperti Google Meet, Zoom, Quipper School, dan Quizizz, semuanya telah ada namun belum digunakan secara meluas oleh dosen (Izza, 2021). Namun, ketika pandemi tiba, aplikasi-aplikasi ini tiba-tiba menjadi favorit yang banyak digunakan oleh para dosen untuk menjalankan proses pembelajaran jarak jauh kepada mahasiswa di rumah.

Sejumlah faktor yang potensial mempengaruhi tingkat literasi di Indonesia melibatkan aspek-aspek seperti tingkat akses terhadap sumber daya pendidikan berkualitas, kondisi ekonomi keluarga, dan tingkat pengangguran (Indah, 2023). Guru dapat menggunakan situs web yang telah dikembangkan khusus sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa. Hasil evaluasi ini bisa langsung dianalisis dan dimonitor oleh dosen, memungkinkan mereka memberikan umpan balik yang relevan serta mengidentifikasi bidang-bidang di mana mahasiswa membutuhkan bantuan lebih lanjut. Melalui pemanfaatan media ini, mahasiswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran karena media multimedia mendukung visualisasi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

B. TINJAUAN PUSTAKA

Media

Media adalah istilah yang digunakan untuk mengacu pada berbagai saluran atau sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi, gagasan, atau pesan kepada publik (Hadi, 2021). Media dapat mencakup berbagai bentuk, termasuk media cetak (seperti surat kabar dan majalah), media elektronik (seperti televisi, radio, dan film), media online (seperti situs web, platform media sosial, dan

blog), dan media luar ruangan (seperti billboard dan spanduk). Media berperan penting dalam menyebarkan berita, hiburan, pendidikan, dan budaya. Ini adalah sarana yang digunakan oleh individu, organisasi, dan pemerintah untuk mencapai audiens mereka dan memengaruhi pandangan, sikap, dan perilaku mereka. Media juga memainkan peran kunci dalam memfasilitasi pertukaran informasi di masyarakat, yang memungkinkan masyarakat untuk tetap terhubung dan terinformasi tentang berbagai hal yang terjadi di dunia. Perkembangan teknologi telah mengubah cara media beroperasi, dengan pergeseran yang signifikan menuju media digital dan online. Ini telah memungkinkan akses lebih luas ke informasi dan komunikasi, tetapi juga membawa tantangan baru terkait dengan keberagaman sumber informasi dan kualitas konten yang disajikan oleh media.

Belajar

Belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui studi, pengamatan, praktik, atau interaksi dengan informasi dan lingkungannya (Trinovia dkk, 2020). Ini adalah proses fundamental yang terjadi sepanjang kehidupan dan membantu individu untuk mengembangkan diri, beradaptasi dengan perubahan, dan menghadapi tantangan dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa aspek penting tentang belajar sebagaimana yang dikemukakan Oktavian dkk (2020) meliputi:

- a. **Penerimaan Informasi:** Belajar dimulai dengan penerimaan informasi baru. Informasi ini dapat datang dalam berbagai bentuk, termasuk teks, suara, gambar, atau pengalaman langsung.
- b. **Pemrosesan:** Setelah menerima informasi, individu memrosesnya dalam pikiran mereka. Ini melibatkan pemahaman, analisis, dan koneksi dengan pengetahuan yang sudah ada.
- c. **Pemahaman:** Belajar juga melibatkan pemahaman dan interpretasi informasi. Ini tidak hanya tentang mengingat fakta, tetapi juga tentang memahami makna dan konteksnya.
- d. **Penerapan:** Belajar yang efektif sering melibatkan penerapan pengetahuan atau keterampilan yang baru dipelajari dalam situasi nyata.
- e. **Adaptasi:** Belajar membantu individu untuk beradaptasi dengan perubahan lingkungan dan situasi. Ini dapat berupa perubahan dalam karir, teknologi, atau kehidupan pribadi.
- f. **Kreativitas:** Belajar juga dapat menginspirasi kreativitas dan inovasi. Ketika seseorang memiliki pemahaman yang kuat tentang suatu subjek, mereka mungkin dapat menghasilkan ide-ide baru atau solusi kreatif untuk masalah.
- g. **Motivasi:** Motivasi adalah faktor penting dalam belajar. Orang yang termotivasi lebih cenderung aktif dalam pencarian pengetahuan dan pengembangan diri.

Belajar bisa terjadi di berbagai konteks, seperti pendidikan formal di sekolah atau perguruan tinggi, pembelajaran mandiri, pelatihan di tempat kerja, atau bahkan melalui interaksi sosial dan pengalaman sehari-hari. Ini adalah proses yang kompleks dan sangat individual, karena setiap orang memiliki gaya belajar dan tujuan belajar yang berbeda. Belajar adalah alat penting untuk pengembangan diri, pemahaman dunia, dan peningkatan kemampuan individu.

Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses aktif di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui berbagai metode dan interaksi dengan informasi atau lingkungannya (Vebrita & Ulfah, 2019). Istilah ini sering digunakan secara luas dalam konteks pendidikan, pelatihan, dan pengembangan pribadi. Berikut adalah beberapa konsep penting tentang pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan Fahmi dkk (2020):

- a. **Aktif:** Pembelajaran melibatkan partisipasi aktif dari individu. Ini tidak hanya tentang menerima informasi, tetapi juga tentang memproses, merespons, dan menerapkan pengetahuan atau keterampilan tersebut.
- b. **Tujuan:** Pembelajaran sering memiliki tujuan atau hasil yang diharapkan. Ini bisa berupa penguasaan keterampilan baru, pemahaman konsep tertentu, atau mencapai prestasi tertentu.
- c. **Proses:** Pembelajaran adalah proses yang berkelanjutan. Individu dapat mengalami perubahan dalam pengetahuan atau keterampilan mereka seiring waktu melalui latihan, praktik, eksperimen, atau refleksi.
- d. **Konteks:** Pembelajaran dapat terjadi dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan formal, pelatihan di tempat kerja, pengalaman sosial, atau pembelajaran mandiri. Konteks ini dapat berpengaruh pada jenis dan cara pembelajaran dilakukan.
- e. **Motivasi:** Motivasi adalah faktor penting dalam pembelajaran. Orang yang termotivasi cenderung lebih fokus dan tekun dalam upaya mereka untuk belajar.
- f. **Evaluasi:** Evaluasi sering merupakan bagian penting dari pembelajaran. Ini dapat melibatkan pengukuran kemajuan, pengukuran pencapaian tujuan, atau penilaian pemahaman dan keterampilan individu.
- g. **Pengalaman:** Pembelajaran dapat didasarkan pada pengalaman langsung atau pengetahuan yang diperoleh dari orang lain melalui pengajaran atau sumber informasi tertulis.
- h. **Pengembangan Pribadi:** Pembelajaran juga berperan dalam pengembangan pribadi. Ini membantu individu tumbuh dan berkembang sebagai individu, baik dalam hal pengetahuan dan keterampilan, maupun dalam pemahaman tentang diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka.

Pembelajaran adalah bagian integral dari kehidupan manusia dan berperan dalam pengembangan sosial, ekonomi, dan pribadi individu. Itu juga merupakan komponen utama dalam upaya berkelanjutan untuk meningkatkan diri dan mencapai tujuan.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran mengacu pada berbagai alat, sumber, atau teknologi yang digunakan untuk membantu dan meningkatkan proses pembelajaran (Usmaedi dkk, 2020). Tujuannya adalah untuk membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik, efektif, dan mudah dimengerti.

Contoh media pembelajaran meliputi:

- a. Buku teks: Buku teks adalah media pembelajaran yang paling umum digunakan dalam pendidikan formal. Mereka menyediakan informasi tertulis yang terstruktur tentang berbagai subjek dan topik (Mahendra, 2021).
- b. Gambar dan Grafik: Gambar, diagram, grafik, dan ilustrasi sering digunakan untuk memvisualisasikan konsep dan data dalam pembelajaran (Ritonga, 2020).
- c. Papan tulis interaktif: Papan tulis interaktif adalah teknologi yang memungkinkan guru atau instruktur untuk menggambar, menulis, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara langsung (Suryadi, 2020).
- d. Video: Video dapat digunakan untuk menunjukkan demonstrasi, eksperimen, atau menghadirkan materi dengan cara yang lebih dinamis daripada teks biasa (Saman, 2023).
- e. Audio: Audio bisa berupa rekaman suara yang menggambarkan konsep atau narasi yang mengiringi materi pembelajaran (Pratiwi, 2020).
- f. Aplikasi dan perangkat lunak pendidikan: Aplikasi dan perangkat lunak khusus dapat digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan berbasis computer (Hafizatul, 2020).
- g. Media sosial dan forum online: Media sosial dan platform forum online dapat digunakan untuk berdiskusi, berbagi informasi, dan berkolaborasi dalam pembelajaran berbasis jaringan (Fitriani, 2020).
- h. Peta konsep: Peta konsep adalah representasi visual dari hubungan antara konsep-konsep dalam sebuah topik atau mata Pelajaran (Handayani, dkk: 2021).
- i. Situs web pendidikan: Sumber daya daring seperti situs web pendidikan, kursus daring, dan sumber belajar daring lainnya memungkinkan akses ke berbagai materi pembelajaran (Bela & Pasaribu, 2021).
- j. Animasi dan simulasi: Animasi dan simulasi dapat membantu siswa memahami konsep abstrak atau proses yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan interaktif (Melati dkk, 2023).

Media pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai tingkat pendidikan, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dan juga dalam konteks pelatihan di tempat kerja atau pembelajaran seumur hidup. Pemilihan media pembelajaran yang tepat tergantung pada tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, dan preferensi belajar individu. Penggunaan media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuatnya lebih menarik bagi peserta.

Pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam)

Pembelajaran PAI adalah singkatan dari "Pendidikan Agama Islam." Ini adalah jenis pembelajaran yang difokuskan pada ajaran, prinsip, dan nilai-nilai agama Islam (Fahmi, 2022). Pembelajaran PAI bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang keyakinan, praktik, etika, dan sejarah Islam. Ini merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan di negara-negara dengan mayoritas penduduk Muslim dan sering diajarkan di sekolah-sekolah, mulai dari tingkat dasar hingga tingkat

menengah. Menurut Syafrin (2023) materi dalam pembelajaran PAI dapat mencakup berbagai aspek agama Islam, termasuk:

- a. Aqidah (keyakinan);
- b. Ibadah (peribadatan);
- c. Moral dan Etika;
- d. Sejarah Islam;
- e. Fikih (hukum Islam);
- f. Tasawuf (misticisme Islam).

Pembelajaran PAI bertujuan untuk memahami siswa tentang agama Islam, membantu mereka mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang identitas mereka sebagai umat Islam, dan mengajarkan nilai-nilai moral dan etika Islam yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Di berbagai negara, kurikulum dan metode pengajaran pembelajaran PAI dapat berbeda, tergantung pada regulasi pendidikan dan budaya lokal.

Asal Usul Media Pembelajaran WELT

Media pembelajaran berbasis website, evaluasi, literasi, dan tes merupakan hasil dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta pendidikan. Berikut adalah sejarah singkat asal usulnya:

- a. Asal Usul Media Pembelajaran Berbasis Website:
 - 1) 1940-an: Perkembangan komputer dimulai pada masa Perang Dunia II dengan komputer pertama yang digunakan untuk tujuan militer.
 - 2) 1960-an: Proyek-proyek komputer pendidikan awal seperti PLATO (Programmed Logic for Automated Teaching Operations) di Universitas Illinois muncul. Mereka menyediakan pembelajaran berbasis komputer.
 - 3) 1980-an: Munculnya internet awal membuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web.
 - 4) 1990-an: World Wide Web (WWW) menjadi publik, dan situs-situs web pendidikan mulai bermunculan (Wahyuni dkk, 2022).
- b. Asal Usul Evaluasi:
 - 1) Evaluasi dalam konteks pendidikan telah ada sejak zaman kuno, tetapi seiring dengan perkembangan pendidikan formal, metode dan pendekatan evaluasi berkembang.
 - 2) Pada abad ke-20, terjadi perkembangan metode evaluasi yang lebih formal, seperti tes standar untuk mengukur prestasi siswa (Zhang dkk, 2021).
- c. Asal Usul Literasi:
 - 1) Literasi adalah keterampilan membaca dan menulis.
 - 2) Pengajaran literasi telah menjadi fokus utama dalam sistem pendidikan di berbagai budaya dan masyarakat selama ribuan tahun (Wahyuni dkk, 2023).

d. Asal Usul Tes:

- 1) Tes telah ada dalam berbagai bentuk selama ribuan tahun sebagai cara untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan individu.
- 2) Pengembangan tes formal dan standar dimulai pada abad ke-20, (Rury dkk, 2020).

Penggabungan media pembelajaran berbasis website, evaluasi, literasi, dan tes menjadi fitur penting dalam pendidikan modern berbasis teknologi informasi. Ini memungkinkan pendidik dan siswa untuk mengakses sumber daya pendidikan yang kaya secara online, mengukur kemajuan siswa melalui evaluasi dan tes daring, dan meningkatkan literasi digital siswa dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran.

Karakteristik Media Pembelajaran WELT

Media pembelajaran berbasis website, evaluasi, literasi, dan tes memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari pendekatan pembelajaran dan evaluasi tradisional. Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari masing-masing:

a. Media Pembelajaran Berbasis Website:

- 1) Akses Global,
- 2) Interaktif,
- 3) Konten Multimodel,
- 4) Fleksibilitas Waktu,
- 5) Pemantauan Kemajuan,
- 6) Pembaruan Mudah, (Aulia & Rievani, 2021).

b. Evaluasi:

- 1) Objektivitas;
- 2) Konsistensi;
- 3) Umpan Balik;
- 4) Penilaian Formatif dan Sumatif, (Juniantari & Santyadipura, 2020).

c. Literasi:

- 1) Kemampuan Membaca dan Menulis;
- 2) Kemampuan Literasi Digital;
- 3) Analisis Kritis, (Aisyah dkk, 2017).

d. Tes:

- 1) Objektivitas;
- 2) Standarisasi;
- 3) Konsistensi;
- 4) Validitas, (Zakirman dkk: 2022).

Kombinasi dari media pembelajaran berbasis website, evaluasi, literasi, dan tes memungkinkan pendidik untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kaya, terukur, dan interaktif bagi siswa, serta mengukur pemahaman dan kemajuan mereka secara lebih efektif. Selain itu, kemajuan

Dalam pengelolaan data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk merangkum dan menggambarkan data statistik yang diperoleh dalam penelitian, termasuk rata-rata hasil dari kepraktisan serta keefektifan. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk melakukan analisis statistik deskriptif dan memberikan nilai validitas dan praktikalitas menggunakan rumus (Sugiyono, 2015):

1. Hitung Rata-rata (Mean):

Untuk menghitung rata-rata hasil dari kepraktisan dan keefektifan, jumlahkan semua nilai yang Anda miliki, lalu bagi jumlahnya dengan jumlah data. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata (Mean)} = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Jumlah Data}}$$

2. Hitung Nilai Validitas:

Validitas mengukur sejauh mana instrumen atau metode yang digunakan dalam penelitian benar-benar mengukur apa yang dimaksud. Dalam rumus Purwanto (2013), validitas dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Validitas} = \frac{\text{Jumlah responden yang setuju} + \text{Jumlah responden sangat setuju}}{\text{Jumlah total responden}} \times 100\%$$

Rumus ini mengukur persentase responden yang setuju atau sangat setuju terhadap item-item yang digunakan dalam instrumen penelitian. Semakin tinggi persentase ini, semakin valid instrumen tersebut.

3. Hitung Nilai Praktikalitas:

Praktikalitas mengukur sejauh mana instrumen atau metode tersebut mudah digunakan dalam pengumpulan data. Dalam Sugiyono praktikalitas dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah responden yang mudah} + \text{Jumlah responden sangat mudah}}{\text{Jumlah total responden}} \times 100\%$$

Rumus ini mengukur persentase responden yang menganggap instrumen tersebut mudah atau sangat mudah digunakan. Semakin tinggi persentase ini, semakin praktis instrumen tersebut.

4. Presentasikan Hasil:

Hasil rata-rata, validitas, dan praktikalitas dapat disajikan dalam bentuk tabel atau grafik untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi.

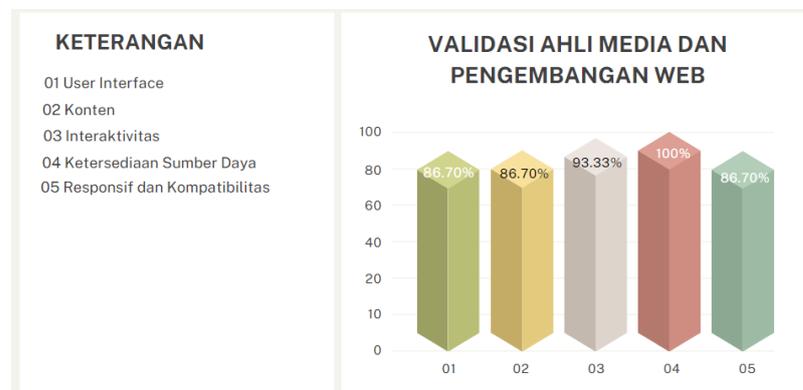
Penggunaan nilai-nilai ini akan memastikan bahwa data yang digunakan valid dan representatif. Hasil analisis statistik deskriptif ini akan membantu Anda dalam mengevaluasi dan menggambarkan data yang Anda peroleh dari penelitian kepraktisan dan keefektifan.

D. HASIL PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

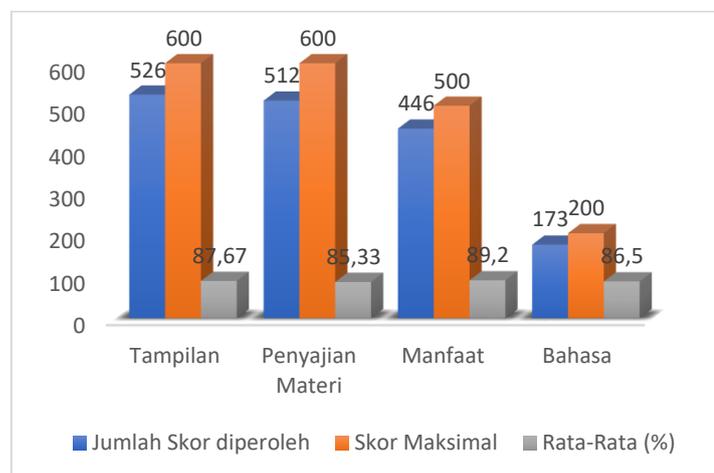
Hasil validasi oleh pakar terhadap media dan desain media pembelajaran berbasis WELT yang telah dikembangkan dicatat dan dapat disimpulkan bahwa penilaian rata-rata para validator menunjukkan bahwa nilai rata-rata total validasi media pembelajaran berbasis WELT mencapai 90.70.

Oleh karena itu, nilai ini masuk dalam kategori "sangat valid". Dengan demikian, dalam hal semua aspek media dan desain yang dievaluasi, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi kriteria validitas dengan tingkat kevalidan yang sangat tinggi.



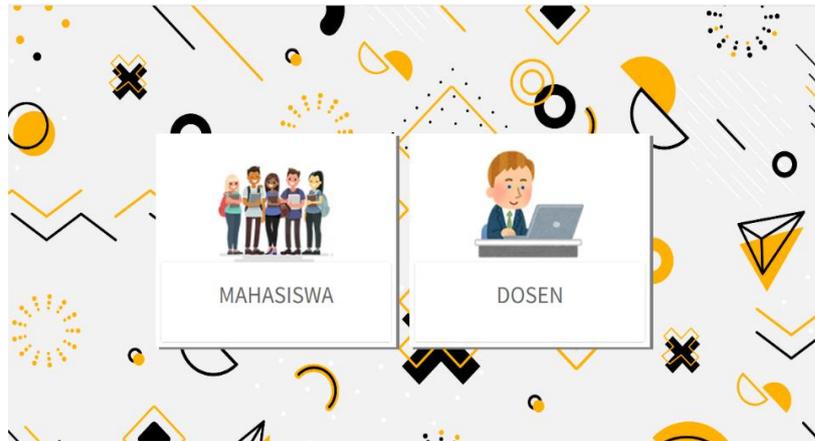
Gambar 2. Hasil Validasi Terhadap Media Pembelajaran Berbasis WELT

Hasil eksperimen terbatas pada media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis WELT yang telah dikembangkan bisa ditemukan berdasarkan data disarikan bahwa hasil dari eksperimen terbatas pada media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis WELT mencapai nilai 89.63. Dengan angka ini, dapat diinterpretasikan bahwa prestasi tersebut dapat digolongkan dalam kategori "Sangat Memuaskan". Dengan kata lain, jika diperhatikan dari seluruh elemen materi yang telah dinilai, dapat disimpulkan bahwa eksperimen terbatas pada media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis WELT ini memenuhi semua standar dan bisa dikategorikan sebagai "Sangat pantas dan tidak memerlukan revisi".



Gambar 3 Hasil Uji Terbatas Terhadap Media Pembelajaran Berbasis WELT

Tidak diperlukannya perubahan besar pada produk final, bahkan sebagian besar dari mereka, merupakan hasil yang positif. Hal ini telah diuji pada 40 mahasiswa di Politeknik Negeri Medan dan Politeknik Negeri Media Kreatif, menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis WELT telah melewati proses yang cermat dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Dengan demikian, produk yang dihasilkan telah mencapai tingkat kualitas yang diharapkan.



Gambar 4. Tampilan Hasil Desain Media Pembelajaran Berbasis WELT

Pembahasan

Hasil pembahasan dari pengembangan media pembelajaran berbasis website, yang mencakup evaluasi, literasi, dan tes, mengungkap beberapa temuan penting dalam konteks penelitian ini.

Pertama-tama, dalam konteks efektivitas media pembelajaran berbasis website, temuan menunjukkan bahwa penggunaan media ini secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hasil evaluasi dan tes yang dilakukan pada siswa mengindikasikan peningkatan yang positif dalam pencapaian akademik mereka. Ini menggambarkan bahwa media tersebut telah membuktikan dirinya sebagai alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Selanjutnya, pembahasan mencakup validitas dan praktikalitas media pembelajaran. Hasil evaluasi validitas menunjukkan bahwa media ini benar-benar mengukur tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sementara praktikalitasnya menyoroti kemudahan penggunaan dalam konteks pendidikan. Ini mengindikasikan bahwa media tersebut tidak hanya efektif, tetapi juga praktis digunakan dalam lingkungan pembelajaran. Selain itu, pembahasan juga menekankan kemajuan dalam literasi digital siswa. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran telah membantu siswa dalam memahami dan mengoperasikan teknologi informasi dengan lebih baik. Ini adalah aspek yang penting dalam dunia digital saat ini.

Keterlibatan siswa juga menjadi sorotan. Hasil pembahasan mencatat bahwa siswa terlibat aktif dalam penggunaan media pembelajaran, yang menunjukkan bahwa media ini mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Desain media pembelajaran berbasis website juga diperhatikan dalam pembahasan. Hasil menunjukkan bahwa desain media tersebut dianggap menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efisien bagi siswa. Terakhir, hasil pembahasan menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis website ini efektif, sesuai dengan tujuan pendidikan, dan memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa dan proses pembelajaran. Implikasi dari temuan ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran semacam ini dapat memengaruhi positif cara pendidikan di masa depan. Pentingnya hasil pembahasan ini adalah memberikan pandangan komprehensif tentang

efektivitas dan potensi penggunaan media pembelajaran berbasis website dalam mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

E. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, kami telah mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran berbasis website dengan memasukkan aspek evaluasi, literasi, dan tes sebagai fokus utama. Hasil pembahasan yang mendalam telah mengungkap beberapa temuan penting yang dapat ditarik sebagai kesimpulan.

Pertama-tama, media pembelajaran berbasis website telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan hasil positif dari evaluasi dan tes yang dilakukan pada siswa, media ini telah berhasil membantu siswa dalam mencapai pencapaian akademik yang lebih tinggi. Selanjutnya, validitas dan praktikalitas media pembelajaran berbasis website sangat diapresiasi. Validitas, yang mengukur sejauh mana media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran, mencerminkan bahwa media ini benar-benar relevan dengan materi yang diajarkan. Praktikalitas, yang menilai kemudahan penggunaan, menunjukkan bahwa media ini dapat diintegrasikan dengan baik dalam lingkungan pembelajaran tanpa kesulitan yang berarti.

Keterlibatan siswa juga merupakan aspek yang perlu dicatat. Dalam penelitian ini, siswa terlibat aktif dalam penggunaan media pembelajaran, menunjukkan bahwa media ini dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, desain media pembelajaran berbasis website sangat diapresiasi. Kesimpulannya, hasil pembahasan ini menyiratkan bahwa media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan dalam penelitian ini bukan hanya sukses dalam memenuhi tujuannya, tetapi juga memberikan manfaat nyata bagi pembelajaran. Implikasinya adalah bahwa media pembelajaran semacam ini memiliki potensi untuk mengubah cara pendidikan dilakukan di masa depan, dengan menggabungkan teknologi modern untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ini adalah langkah positif menuju dunia pendidikan yang lebih dinamis dan adaptif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, R., I. A. Zakiyah, I. Farida, dan M. A. Ramdhani. "Learning Crude Oil by Using Scientific Literacy Comics." *Journal of Physics: Conference Series* 895, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012011>.
- Aulia, Dieny, dan Maulana Khalid Riefani. "Google Site as a Learning Media in the 21st Century on the Protista Concept." *BIO-INOVED: Jurnal Biologi-Inovasi Pendidikan* 3, no. 3 (2021): 173–78. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/bino>.
- Bela, Shinta, dan Ferico Pasaribu. "Pengembangan Sistem Pembelajaran Daring Berbasis Web Study Kasus Sdn Sidoasih Lampung Selatan." *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology* 1, no. 2 (2021): 55–60.
- Fahmi, Angga. "Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Sistem

- Kredit Semester (Sks).” *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam* 6, no. 1 (2022): 1–10.
- Fahmi, Fahmi, Muhammad Syabrina, Sulistyowati Sulistyowati, dan Saudah Saudah. “Strategi Guru Mengenalkan Konsep Dasar Literasi di PAUD Sebagai Persiapan Masuk SD/MI.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2020): 931–40. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.673>.
- Fitriani, Yuni. “Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19.” *Journal of Information System, Informatics and Computing* 4, no. 2 (2020): 1. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>.
- Hafizatul, Khaira. “Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT.” *Prosiding Seminar Nasional*, 2020, 43.
- Handayani, Wahyuni, Wawan Setiawan, Parlindungan Sinaga, dan Andi Suhandi. “Triple step writing strategy: Meningkatkan keterampilan menulis materi ajar multimodus representasi pada mahasiswa calon guru fisika.” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 7, no. 1 (2021): 46–60. <https://doi.org/10.21831/jipi.v7i1.37781>.
- Indah, P. S. “Efektivitas Sistem Layanan Rujukan Terpadu (SLRT) dan Pusat Kesejahteraan Sosial (Puskesmas) Bundo Kandung dalam Penanganan Keluhan Fakir Miskin di Kota Padang.” Universitas Andalas, 2023.
- Izza, A. Q. I. D. A. T. U. L. “Penilaian Model SAMR (Substitusi, Augmentasi, Modifikasi, Redefinisi) terhadap Kompetensi Guru Mata Pelajaran Fikih dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di MTsN 1 Sidoarjo.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2021.
- Juniantari, Made, dan Gede Saindra Santyadiputra. “The Validity of Learning Media in the Course of Assessment and Learning Evaluation Based on Articulate Storyline 3” 536, no. Icsteir 2020 (2021): 351–56.
- Mahendra, E R. dkk. “Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Education ...* 9, no. 1 (2021): 279–84. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2375>.
- Melati, Eka, Ayyesha Dara Fayola, I Putu Agus Dharma Hita, Andi Muh Akbar Saputra, Zamzami Zamzami, dan Anita Ninasari. “Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 732–41. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>.
- Meredith, D.Gallm, Joyce P.Gall, dan Walter R.Borg. *Educational Research an Introduction*. United States of America: Person Educational, Inc, 2003.
- Oktavian, Risky, Riantina Fitra Aldya, Universitas Kristen Indonesia, dan Universitas Tribhuwana Tunggaladewi. “EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING TERINTEGRASI DI ERA” 20, no. 2 (2020): 129–35.
- PRATIWI, IKA. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Bentuk CD Interaktif

- untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Bahasa Indonesia pada Tema 4 Berbagi Pekerjaan Siswa Kelas IV SD/MI.” *FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG*. FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG, 2020. http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUS_PUSAT.pdf.
- Ritonga, Maisaroh. “Penerapan Media Visual Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” 3, no. 1 (2020): 1–14.
- Rury, John L., Ryan Belew, dan Jennifer Hurst. “The Origins of American Test-Based Educational Accountability and Controversies About Its Impact, 1970–1983.” *Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education* 124, no. 1 (2022): 143–63. <https://doi.org/10.1177/01614681221086094>.
- Saman. “TINJAUAN TEORITIS MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN APLIKASI TIKTOK.” *JURNALSAINTEK (Multi Science Journal)* 21, no. 2 (2023): 79–88.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- . *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, 2016.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid I*. Sukabumi: CV. Jejak, 2020.
- Syafrin, Yulia, Muhiddinur Kamal, Arman Husni, dan Negeri Iain Bukittinggi. “Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” 2, no. 1 (2023): 72–77.
- Trinova, Zulvia, M Tamrin, dan Annisaul Khairat. “Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal : Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar.” *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar* 10, no. 2 (2020): 213–22.
- Usmaedi, Usmaedi, Putri Yuniar Fatmawati, dan Aprian Karisman. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 6, no. 2 (2020): 489–99. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.595>.
- Wahyuni, Janetri Suti, Haryadi Haryadi, dan Agus Nuryatin. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video melalui Website Rumah Belajar pada Materi Teks Eksplanasi.” *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing* 5, no. 1 (2022): 22–32. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1617>.
- Zakirman, Zakirman, Chichi Rahayu, dan Wienda Gusta. “E-Animation Media to Improve The Understanding of Elementary School Science Learning.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3411–19. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2595>.
- Zhang, Xiaolei, Jie Yang, Tao Lin, dan Yibin Ying. “Food and agro-product quality evaluation based on spectroscopy and deep learning: A review.” *Trends in Food Science & Technology* 112, no. 112 (Juni 2021): 431–41. <https://doi.org/10.1016/j.tifs.2021.04.008>.