

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSITE PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI KELAS VIII SMP ISLAM AQZIA TELUK KUANTAN

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi*



OLEH :

**YOGA PRASETYO
NPM. 210307080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1447 H / 2025 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yoga Prasetyo

Tempat/Tanggal Lahir : Perigi Raja/ 22 Februari 2003

NPM 210307080

Alamat : Jl. Penghijauan, Desa Koto Kari Kecamatan
Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi

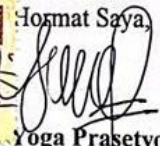
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul
***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Mata
pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP
Islam Aqzia Teluk Kuantan”*** adalah benar karya saya sendiri dan saya
bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat didalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila
dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia
menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 12 Agustus 2025

1000
METERAL
TEMPER
1DAJ:338699866
Hormat Saya,

Yoga Prasetyo
NPM.210307080

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan” Yang ditulis oleh Yoga Prasetyo, NPM. 210307080 telah dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 15 September 2025

Menyetujui,

Moderator

Sekretaris


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1022108801


Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1010038901



Mengetahui
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Dr. IKRIMA MAILANI, S.Pd.I, M.Pd.I

DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Yoga Prasetyo

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap Skripsi Saudari:

Nama : **Yoga Prasetyo**
NPM : 210307080
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul : **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Microsite pada Mata pelajaran Pendidikan Agama
Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Islam
Aqzia Teluk Kuantan"**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 12 Agustus 2025

Pembimbing I


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1022108801

ALHAIRI, S.Pd.I., M.Pd.I

DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Yoga Prasetyo

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan
perbaikan terhadap Skripsi Saudari:

Nama	: Yoga Prasetyo
NPM	210307080
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Judul	: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan"

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian
dalam Sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan
Singingi

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 12 Agustus 2025

Pembimbing II


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* Pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan ” yang ditulis oleh Yoga Prasetyo, NPM. 210307080 telah diseminarkan pada tanggal 29 Agustus 2025 dapat diterima dan disetujui untuk diajukan sebagai syarat skripsi pada Program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 29 Agustus 2025

Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua


Bustanur, S.Ag., M.U.s
NIDN. 2120067501

Moderator


Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Sekretaris


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Penguji I


Sopiatus Nahwiyah, S.Pd.I., MA
NIDN. 2110018901

Penguji II


Andrizal, S.Psi., M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan
Sains Islam


Bustanur, S.Ag., M.U.s
NIDN. 2120067501

MOTTO

كُلُّ ابْتِكَارٍ يَبْدَأُ بِتَخْلِيلٍ وَيَنْتَهِي بِتَقْيِيمٍ، وَبَيْنَهُمَا صَبْرٌ لَا يَنْقُذُ

Setiap inovasi (pengembangan) dimulai dengan analisis dan diakhiri dengan evaluasi, dan di antara keduanya, ada *kesabaran yang tak pernah habis*.

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Teriring do'a dan rasa syukur yang teramat dalam
Kupersembahkan skripsi ini untuk semua orang-orang yang ku sayang
untuk Almarhum Ayah saya (Poniran Bin Burhan)
Terimakasih untuk do'a dan semangat yang engkau berikan untuk puteramu
ini Dan spesial untuk kedua Ibu tercinta (Syamsiah Binti Andul Roni &
Sumiati Binti Abdul Roni)*

*Terimakasih untuk setiap air mata yang tertumpah dalam setiap sujudmu,
Terimakasih untuk segala perjuanganmu untuk anak-anakmu, Terimakasih
untuk Ketulusan, kasih sayang, dan do'a mu kan selalu tertanam di hati dan
mengiringi setiap langkah perjuangan puteramu ini*

*Yang Selalu ada Memberikan Semangat dan Motivasi
Segenap sivitas Akademika Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi*

ABSTRAK

Yoga Prasetyo (2025) : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh diperlukannya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang variatif untuk mendukung proses belajar yang optimal. Berbagai tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti seperti jam pelajaran yang terbatas dan kurangnya fokus peserta didik ketika pembelajaran. Penggunaan *microsite* yang masih banyak belum diketahui dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta masih jarang juga ditemukan penelitian *microsite* dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *microsite* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan skala Likert yang dihitung presentase skornya kemudian disimpulkan kategori kelayakannya berdasarkan kriteria interpretasi skor. Hasil penelitian ini adalah: (1) Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE (2) Kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi ahli media adalah sebesar 81,43% (sangat baik), ahli materi sebesar 96,67% (sangat baik), guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebesar 100% (sangat baik). Adapun penilaian dari peserta didik berdasarkan uji coba satu-satu (*one-to-one trial*) sebesar 100% (sangat baik), uji coba kelompok kecil (*small group trial*) sebesar 100% (sangat baik) dan uji coba lapangan (*field trial*) sebesar 100% (sangat baik). Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *microsite* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif sumber belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Microsite*.

ABSTRACT

Yoga Prasetyo (2025) : "Development of Microsite-Based Learning Media for the Islamic Education and Character Subject for Grade VIII at SMP Aqzia Islamic School Teluk Kuantan" Study Program of Islamic Education.

This research is motivated by the need to utilize technology in a varied manner to support optimal learning processes. Various challenges in the implementation of Islamic Education and Character learning include limited instructional time and lack of student focus during learning. The use of microsites is still largely unknown and underutilized in learning activities, and research on microsites in education is still rare. Therefore, this study aims to develop and determine the feasibility of microsite-based learning media for the Islamic Education and Character subject for Grade VIII SMA Aqzia Islamic School. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model: Analyze, Design, Development, Implementation, and Ev

aluation. Data collection techniques include interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis technique uses descriptive analysis and Likert scale, which calculates the percentage score and concludes the feasibility category based on score interpretation criteria. The results of this study are: (1) The development of this learning media was carried out using the ADDIE development model. (2) The feasibility of the learning media based on expert validation: media experts rated it 81,43% (very good), subject matter experts rated it 96,67% (very good), and Islamic Education and Character teachers rated it 100% (very good). Student assessments based on the one-to-one trial were 100% (very good), the small group trial was 100% (very good), and the field trial was 100% (very good). Thus, the microsite- based learning media developed is feasible to be used as an alternative learning resource for the Islamic Education and Character subject for Grade VIII.

Keywords: *Introductory Media, Microsite*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan”. Selanjutnya Shalawat beserta salam senantiasa dicurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan hingga ke alam yang berilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dorongan dan bimbingan dari semua pihak, khususnya dosen pembimbing, penulis tidak akan dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Oleh karena itu, patutlah kiranya dengan kerendahan hati penulis ucapkan ribuan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibuk **Dr. Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I** selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi sekaligus Dosen Pembimbing I
2. Bapak **Bustanur, S.Ag., M.Us** selaku Dekan Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
3. Bapak **Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam sekaligus menjadi pembimbing II
4. Kepada Bapak dan Ibuk Dosen beserta seluruh Civitas Akademika yang telah mendidik dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains

Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

5. Bapak Kepala Sekolah, seluruh majelis Guru, karyawan Tata Usaha serta seluruh ananda yanda Program Pengembangan *Microsite* SMP Islam Aqzia yang telah membantu dalam memperoleh data yang berkenaan dengan penelitian penulis.
6. Untuk yang Teristimewa kepada Almarhum ayahanda Poniran Bin Burhan dan kedua Ibu saya tercinta Syamsiah dan Sumiati yang senantiasa mendo'akan, mendidik, memotivasi, membimbing, ananda sampai detik ini..
7. Karib, kerabat, sahabat dan teman-teman mahasiswa dan ananda yanda yang telah banyak memberikan semangat dan membantu penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi,
8. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini.

Akhirnya penulis menyadari apa yang penulis lakukan masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya tulis yang akan datang.

Teluk Kuantan, 12 Agustus 2025

Penulis,

Yoga Prasetyo
NPM. 210307080

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI	v
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Kegunaan Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teoritis	11
1. Metode Pembelajaran Al-Qur'an	11
2. Macam – Macam Metode Pembelajaran Al-Qur'an	13
3. Metode <i>Tartili</i>	14
B. Penelitian Relevan.....	18
C. Kerangka Konseptual	19
D. Defenisi Operasional.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Waktu Dan Lokasi Penelitian.....	25

C. Subjek dan Objek Penelitian	25
D. Teknik Pengumpulan Data.....	26
1. Observasi	26
2. Wawancara	26
3. Tes	27
4. Dokumentasi.....	27
E. Teknik Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian.....	32
B. Penyajian Data	43
C. Analisis Data	73
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan	38
Tabel 2. 2 Definisi Operasional	38
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru.....	60
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Survei Peserta Didik.....	60
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi oleh Ahli Media	61
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi oleh Ahli Materi.....	62
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Validasi oleh Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	64
Tabel 3. 6 Angket Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran <i>Microsite</i> Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	65
Tabel 3. 7 Pedoman Skor Instrumen.....	67
Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Skor	68
Tabel 4.1 Kategorisasi Kendala Peserta Didik	56
Tabel 4.2 Ketersediaan <i>Gadget</i>	59
Tabel 4.3 Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Kegiatan Sehari-hari	59
Tabel 4.4 Layanan Jaringan Internet Yang Digunakan Di Sekolah	60
Tabel 4.5 Semangat Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	61
Tabel 4.6 Perhatian Peserta Didik terhadap Penjelasan Guru	62
Tabel 4.7 Mengobrol dengan Teman atau Memainkan <i>Gadget</i> Ketika Guru Menjelaskan	63
Tabel 4.8 Rasa Mengantuk Peserta Didik Ketika Pembelajaran	63
Tabel 4.9 Penggunaan <i>Website</i> pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	64
Tabel 4.10 Intensitas Penggunaan <i>Website</i> pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	64
Tabel 4.11 <i>Website</i> Membantu dalam Kegiatan Pembelajaran	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	26
Gambar 4.1 Tampilan <i>Storyboard</i>	68
Gambar 4.2 Penyusunan <i>Draft Microsite</i> Menggunakan <i>Figma</i>	68
Gambar 4.3 Menentukan Format Akhir Produk	69
Gambar 4.4 Halaman Menu	69
Gambar 4.5 Halaman Panduan Penggunaan	71
Gambar 4.6 Halaman Peta Konsep	72
Gambar 4.7 Halaman Tujuan Pembelajaran	73
Gambar 4.8 Halaman Modul Ajar	73
Gambar 4.9 Halaman Materi Pembelajaran	74
Gambar 4.10 Halaman Kegiatan Belajar	75
Gambar 4.10 Halaman Evaluasi Pembelajaran	77
Gambar 4.11 Halaman Game Edukasi	78
Gambar 4.12 Halaman Biograsi Penulis	78
Gambar 4.13 <i>Barcode Microsite</i>	84

Tabel 4.12 Pengetahuan Peserta Didik terhadap <i>Microsite</i>	65
Tabel 4.13 Hasil Validasi oleh Ahli Media	90
Tabel 4.14 Hasil Validasi oleh Ahli Materi	91
Tabel 4.15 Hasil Validasi oleh Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	93
Tabel 4.16 Hasil Uji Coba Satu-Satu (<i>One-To-One Trial</i>)	94
Tabel 4.17 Hasil Uji Coba Skala Kecil (<i>Small Group Trial</i>)	95
Tabel 4.18 Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Trial</i>)	96

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan”. Selanjutnya Shalawat beserta salam senantiasa dicurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan hingga ke alam yang berilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Melalui penelitian ini, penulis memiliki tujuan spesifik untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan informatif, serta untuk mengukur dampaknya terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media *microsite* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya bagi pengembangan pendidikan di Indonesia. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah

memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan proposal ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Akhirnya penulis menyadari apa yang penulis lakukan masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan karya tulis yang akan datang.

Teluk Kuantan, 03 Desember 2024

Penulis,

Yoga Prasetyo
NPM. 210307080

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Fokus Penelitian	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Spesifikasi Produk yang dihasilkan	4
F. Tujuan Penelitian	4
G. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Deskripsi Teoritis	6
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2. Media Berbasis <i>Microsite</i>	7
3. Pengertian Pendidikan Agama Islam	21
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Konseptual.....	28
D. Definisi Operasional	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian	30
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	30

C. Subjek dan Objek Uji Coba	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Teknik Analisis Data	37
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISA DATA	51
A. Tinjauan Umum dan Lokasi Penelitian.....	51
B. Deskripsi Hasil pengembangan.....	54
C. Penyajian Data dan Analisis data.....	89
1. Analisis Data Hasil Validasi oleh Ahli Media	89
2. Analisis Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi	91
3. Analisis Data Hasil Validasi oleh Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	92
4. Analisis Data Hasil Uji Coba Satu-Satu (<i>One-to-One Trial</i>)...	94
5. Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Kecil (<i>Small Group Trial</i>)	95
6. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Trial</i>)	96
D. Kajian Produk Akhir	97
BAB V KESIMPULAN.....	100
A. Kesimpulan	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
DAFTAR LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENLEITI	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	38
Tabel 2. 2 Definisi Operasional	38
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru	60
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Survei Peserta Didik	60
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi oleh Ahli Media.....	61
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi oleh Ahli Materi	62
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Validasi oleh Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	64
Tabel 3. 6 Angket Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran <i>Microsite</i> Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	65
Tabel 3. 7 Pedoman Skor Instrumen.....	67
Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Skor	68
Tabel 4.1 Kategorisasi Kendala Peserta Didik	56
Tabel 4.2 Ketersediaan <i>Gadget</i>	59
Tabel 4.3 Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> dalam Kegiatan Sehari-hari	59
Tabel 4.4 Layanan Jaringan Internet Yang Digunakan Di Sekolah	60
Tabel 4.5 Semangat Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	61
Tabel 4.6 Perhatian Peserta Didik terhadap Penjelasan Guru	62
Tabel 4.7 Mengobrol dengan Teman atau Memainkan <i>Gadget</i> Ketika Guru Menjelaskan	63
Tabel 4.8 Rasa Mengantuk Peserta Didik Ketika Pembelajaran	63
Tabel 4.9 Penggunaan <i>Website</i> pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	64
Tabel 4.10 Intensitas Penggunaan <i>Website</i> pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	64
Tabel 4.11 <i>Website</i> Membantu dalam Kegiatan Pembelajaran	65

Tabel 4.12 Pengetahuan Peserta Didik terhadap <i>Microsite</i>	65
Tabel 4.13 Hasil Validasi oleh Ahli Media	90
Tabel 4.14 Hasil Validasi oleh Ahli Materi	91
Tabel 4.15 Hasil Validasi oleh Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	93
Tabel 4.16 Hasil Uji Coba Satu-Satu (<i>One-To-One Trial</i>)	94
Tabel 4.17 Hasil Uji Coba Skala Kecil (<i>Small Group Trial</i>)	95
Tabel 4.18 Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Trial</i>)	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	26
Gambar 4.1 Tampilan <i>Storyboard</i>	68
Gambar 4.2 Penyusunan <i>Draft Microsite</i> Menggunakan <i>Figma</i>	68
Gambar 4.3 Menentukan Format Akhir Produk	69
Gambar 4.4 Halaman Menu	69
Gambar 4.5 Halaman Panduan Penggunaan	71
Gambar 4.6 Halaman Peta Konsep	72
Gambar 4.7 Halaman Tujuan Pembelajaran	73
Gambar 4.8 Halaman Modul Ajar	73
Gambar 4.9 Halaman Materi Pembelajaran	74
Gambar 4.10 Halaman Kegiatan Belajar	75
Gambar 4.10 Halaman Evaluasi Pembelajaran	77
Gambar 4.11 Halaman Game Edukasi	78
Gambar 4.12 Halaman Biograsi Penulis	78
Gambar 4.13 <i>Barcode Microsite</i>	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat saat ini mendorong berbagai upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal ini menuntut guru untuk mampu memanfaatkan alat-alat yang tersedia di sekolah, yang seharusnya sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, walaupun sederhana namun merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan¹. Dengan demikian, sangat penting bagi seorang guru untuk memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Menurut Zakiah Daradjat yang dikutip dari jurnal M. Muttaqin menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang bertujuan untuk membimbing dan mengasuh peserta didik agar mereka dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran-ajaran agama Islam secara menyeluruh.² Hal ini bertujuan agar ajaran agama Islam dapat menjadi pandangan hidup yang

¹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*, c. et.1 (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 3–4.

² M. Muttaqin, “*Jurnal Taujih*,” Konsep pendidikan Islam Dalam Keluarga Menurut Zakiah Daradjat, Vol 02 (2023), hlm. 1–2.

mendukung keselamatan dan kesejahteraan di dunia dan akhirat³. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi langsung pada tanggal 24 Agustus 2024⁴ dan wawancara pada 25 Agustus 2024 dengan guru mata pelajaran, permasalahan-permasalahan tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya fokus belajar siswa selama proses pembelajaran. Siswa hanya mampu fokus dalam 20 menit pertama pembelajaran. Setelah itu, perhatian mereka cenderung menurun karena penyajian materi yang bersifat monoton dan tidak menarik.
2. Minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Media yang digunakan dalam pembelajaran masih dominan berupa buku teks dan presentasi sederhana. Kurangnya inovasi media menyebabkan pembelajaran menjadi kaku dan kurang interaktif.
3. Kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Karena terbatasnya variasi media dan pendekatan, siswa cenderung merasa jenuh, tidak aktif, dan tidak menunjukkan antusiasme terhadap materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
4. Belum dimanfaatkannya teknologi *microsite* dalam pembelajaran. Hasil survei menunjukkan bahwa 100% siswa merasa media berbasis *website* akan membantu dalam belajar, tetapi sebagian besar belum mengenal atau menggunakan *microsite*. Padahal, *microsite* berpotensi besar

³ *Ibid.*

⁴ Observasi di kelas, Tanggal 24 Agustus 2024 di kelas SMP Islam Aqzia..

dalam menyajikan konten pembelajaran yang menarik, fleksibel, dan mudah diakses.⁵

Melihat berbagai permasalahan tersebut, diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan berbasis teknologi. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah *microsite*, yakni media pembelajaran digital yang dirancang khusus dan memuat beragam konten pembelajaran dalam satu platform terpadu.

Beberapa penelitian terdahulu telah banyak membahas pengembangan media berbasis web, namun masih terbatas pada mata pelajaran umum atau jenjang pendidikan lain. Belum banyak penelitian yang secara spesifik mengembangkan media berbasis *microsite* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk tingkat SMP, khususnya pada sekolah berbasis Islam seperti SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan. Gap penelitian inilah yang menjadi dasar penting bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Salah satu inovasi yang perlu dipertimbangkan adalah penggunaan *website* sebagai media pembelajaran. Menurut penelitian, pembelajaran berbasis *website* memiliki beberapa kelebihan, seperti fleksibilitas waktu dan kemudahan akses informasi. Berdasarkan survei singkat terhadap siswa kelas VIII SMP Islam Aqzia, 100% menyatakan bahwa penggunaan *website* dapat membantu dalam pembelajaran, namun sebagian besar belum familiar dengan *microsite*. Namun,

⁵ Wawancara dengan Ulfa Novrilla, Tanggal 25 Agustus 2024 di kelas SMP Islam Aqzia..

masih banyak peserta didik yang belum familiar dengan *Microsite*, sebuah bentuk *website* yang dapat memberikan banyak manfaat dalam konteks pendidikan. Mengapa peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan *Microsite* ini?, karena potensi *microsite* yang belum dimanfaatkan, kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *MICROSITE* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP ISLAM AQZIA TELUK KUANTAN”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Guru dominan menggunakan buku teks dan metode ceramah (80% dari jam pelajaran), sehingga kurang variasi dalam metode pengajaran.
2. Penggunaan media yang monoton menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi, yang terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi, nilai ulangan yang kurang memuaskan
3. Kurangnya variasi media pembelajaran berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi PAI dan BP, khususnya pada topik materi Jujur dan Amanah.
4. *Microsite* belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran PAI di SMP Islam Aqzia, padahal memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya sebatas membahas kelayakan media pembelajaran berbasis *Microsite* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan. Fokus penelitian ini adalah pada aspek kelayakan media, termasuk validitas materi, desain, dan kemudahan akses. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII dan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *microsite* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan menurut ahli materi, ahli media, guru, dan siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Microsite* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII. Adapun tujuan khusus dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *microsite* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan menurut ahli materi, ahli media, guru, dan siswa.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa, Memungkinkan siswa mempelajari materi PAI secara mandiri dan interaktif di luar kelas, sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.
2. Bagi Guru, Menyediakan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang dapat mempermudah penyampaian materi PAI dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Bagi sekolah, Mendukung peningkatan kualitas pembelajaran PAI melalui pemanfaatan teknologi, serta memberikan contoh pengembangan media pembelajaran digital yang dapat diadaptasi untuk mata pelajaran lain.
4. Bagi peneliti lain, Menjadi referensi dan inspirasi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *microsite* atau media digital lainnya dalam konteks pendidikan Islam.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritis

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara bahasa, kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu “*medius*” yang berarti tengah, pengantar atau perantara. Dalam bahasa Arab, media disebut dengan “*wasā'il*” bentuk jamak dari “*wasīlah*” yaitu sinonim dari “*al-wasṭ*” yang artinya juga tengah. Istilah “tengah” itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka media juga bisa disebut sebagai “perantara” (*wasīlah*) atau yang menghubungkan kedua sisi tersebut. Karena posisinya yang berada di tengah, media juga bisa disebut sebagai pengantar atau penghubung, yaitu yang mengantarkan atau menghubungkan sesuatu dari satu sisi ke sisi lainnya⁶.

Sedangkan pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan.⁷ Tujuan pembelajaran ini sedemikian rupa untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar peserta didik, baik di dalam ataupun di luar kelas, dengan dihadiri oleh guru secara fisik maupun tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.

⁶Ali Mudlofir, Evi F, “*Desain Pembelajaran Inovatif*” Cet. 2 (Jakarta: Rajawali Pers, 2019). hlm. 121

⁷ Zainal Arifin, *Menganalisis Kualitas Tes, Evaluasi Pembelajaran*, Cet. 2 (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 12.

Proses pembelajaran terdapat berbagai komponen, di antaranya adalah tujuan, materi, metode, media, sumber belajar, evaluasi, peserta didik, lingkungan dan guru yang saling berhubungan dan ketergantungan satu sama lain serta berlangsung secara terencana dan sistematis⁸.

Dari pengertian media dan pembelajaran tersebut para ahli mendefinisikan media pembelajaran dengan berbagai perspektifnya. Adapun pengertian media pembelajaran menurut Munadi, media pembelajaran adalah “Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.”⁹ Adapun pengertian media pembelajaran menurut Daradjat adalah “Segala sesuatu yang dapat membantu proses pencapaian tujuan pendidikan.” Sedangkan menurut Roestiyah Nk, dkk., sebagaimana yang dikutip oleh Daradjat, “Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi edukatif antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.”¹⁰

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu menyampaikan pesan pendidikan dalam proses pembelajaran baik berupa *software* ataupun *hardware* untuk mencapai tujuan pendidikan.

⁸ *Ibid.* hlm. 62

⁹ Yudi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press Grup 2019), hlm. 7-8

¹⁰ Nunuk Suryani. “*Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*.” Cet. 2 (Bandung : Rosda 2018): hlm. 9.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan beberapa media yang digunakan dalam menyalurkan pesan atau informasi dalam suatu pembelajaran yang membantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke peserta didik yang menerima pesan atau informasi.

a) Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak faktor salah satunya yaitu perkembangan teknologi. Sehingga menyebabkan munculnya berbagai jenis media pembelajaran yang bisa dikelompokkan berdasarkan kesamaan ciri, karakteristik dari media tersebut. Beberapa media pembelajaran yang dikelompokkan menjadi beberapa jenis antara lain sebagai berikut:

1) Media Visual

Media visual adalah jenis media yang berpusat pada penggunaan indera penglihatan. Penggunaan media ini difokuskan pada penyampaian pesan secara verbal dan non verbal. Media visual merupakan jenis media yang paling dominan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran dikelas. Baik media visual yang sangat sederhana hingga media visual yang kompleks seperti papan tulis, media presentasi, buku teks, dan alat peraga.¹¹

¹¹ Feriska Achlikul Zahwa dan Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* Vol. 19, No. 01 (2022): hlm. 61–78.

2) Media Audio-Visual

Media Audio Visual merupakan perpaduan antara media yang berkonsentrasi pada penggunaan audio dengan media yang berkonsentrasi pada penggunaan visual. Media ini biasanya dibuat dalam bentuk video, film pendek, gambar/slide bersuara, atau lainnya. Adapun beberapa website penyedia jasa pembuatan video animasi anatara lain *Go Animate*, *Video Scribe*, *Powtoon*, *Moovly*, dan lain sebagainya¹².

b) Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru dapat menjadikan proses pembelajaran semakin efektif dengan menggunakan media pembelajaran karena, guru dapat merancang medianya, memilih Bahasa, bagian yang diinginkan dan digunakan nantinya pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kegunaan media pembelajaran yang lain adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa mampu memahami konsep bahan ajar yang lebih baik melalui pembelajaran yang interaktif.
- 2) Pembelajaran menggunakan teknologi tidak membutuhkan banyak dana, untuk bahan ajar secara fisik.
- 3) Siswa dapat mengakses bahan ajar kapanpun dan dimanapun mereka berada.

¹² Amelia Puspita Sari, "Implementasi Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Materi Pembulatan Di Sdn Malangnengah Ii," *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan* Vol. 1, no. 3 (2022): hlm. 78.

- 4) Pengguna media pembelajaran online akan memungkinkan pembelajaran seumur hidup, mudah untuk mengingat sejak lama, dan terintegrasi dengan media akses lain melalui internet.
- 5) Pembelajaran media pembelajaran online membantu siswa berpikir kritis¹³.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran banyak memiliki manfaat untuk mendukung proses belajar mengajar yang dianggap penting dan untuk menambah fleksibilitas dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Media Berbasis *Microsite*

Kemajuan teknologi internet ditandai dengan berkembangnya *microsite* yang dimanfaatkan oleh para pengguna dunia maya dalam berbagai keperluan dan kebutuhan. *Microsite* difungsikan sebagai resource informasi dan komunikasi yang sangat berkembang dan maju. Kebutuhan manusia akan informasi hampir terjadi setiap saat dan kapanpun sehingga akses terhadap sebuah *microsite* berlangsung secara terus menerus sepanjang waktu.

Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dicapai dengan memanfaatkan berbagai media inovatif, termasuk integrasi internet dalam proses pembelajaran. Internet merupakan contoh nyata dari kemajuan teknologi informasi, dengan banyak fasilitas yang dapat digunakan dalam berbagai bidang seperti militer, bisnis, media massa, dan pendidikan. Beberapa fasilitas atau aplikasi internet yang sering digunakan meliputi *e-mail*, *relay chat*, *telnet*, *mailing list*, *newsgroup*, *file transfer protocol*, dan *world wide web (www)* atau *website*. Di

¹³ *Ibid* hlm. 80.

dunia pendidikan, fasilitas yang paling banyak digunakan adalah *email, mailing list, newsgroup, file transfer protocol*, dan *website*.

Seiring dengan perkembangan waktu, perkembangan website pun mengalami perkembangan cukup pesat. Berbagai jenis website dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis yang tergantung pada fungsi, sifat, dan bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun sebuah halaman website. Dari segi sifatnya, website dibedakan menjadi dua macam, yaitu website yang bersifat dinamis seperti situs berita yang kontennya berubah setiap saat dan website yang bersifat statis yang kontennya jarang diubah karena hanya berupa informasi profil organisasi.

Website menurut Rohi Abdulloh sebagaimana yang dikutip oleh Ahmat Josi adalah “Sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet¹⁴.” Pembelajaran berbasis *website* merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet, sehingga terkenal juga dengan istilah ‘*e-learning*’. Internet merupakan jaringan yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komputer, termasuk di dalamnya jaringan lokal, yang terhubung melalui saluran (satelit, telepon, kabel) dan jangkauannya mencakup seluruh dunia. Internet memiliki banyak fasilitas yang dapat digunakan dalam berbagai bidang,

¹⁴ Josi Ahmat Josi, “Penerapan metode prototyping dalam pembangunan website desa (studi kasus desa sugihan kecamatan rambang),” *Jurnal Teknologi Informasi Mura* Vol 9, no. 1 (2017). hlm. 51

termasuk bidang pendidikan¹⁵. Salah satu website yang belum banyak dimanfaatkan oleh pendidik yaitu pembuatan mini website (*microsite*).

Seiring perkembangannya, *website* memiliki berbagai jenis yang sangat variatif yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, salah satunya adalah yang sekarang masih hangat kehadirannya adalah *Microsite*. Dikutip dari sasanadigital.com menjelaskan bahwa, “*Microsite* merupakan sebuah halaman web yang dibuat secara independen dari situs web utama sebuah perusahaan. *Microsite* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti kampanye pemasaran, promosi produk, dan sebagainya¹⁶.”

Microsite sebagaimana dijelaskan Hestanto yang dikutip oleh Nurfalah dan Rahayu adalah *website* pelengkap dengan tautan dan alamat independen yang biasanya diakses dari *website* yang lebih besar atau juga rujukan. Biasanya *Microsite* terkait dengan *website* yang lebih besar berdasarkan topik, akan tetapi berfokus pada satu atau beberapa poin tertentu. Pengguna tidak akan terganggu oleh informasi atau pilihan lain pada *Microsite*. *Microsite* sering menerima jumlah pengunjung yang lebih tinggi untuk operator *website*. Mereka lebih mungkin ditemukan oleh pengunjung yang sudah mencari hal spesifik yang tepat¹⁷. Pemanfaatannya dalam media pembelajaran adalah dapat digunakan

15 Cecep Kustandi dan Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat (Prenada Media, 2020). hlm. 219

¹⁶“<https://sasanadigital.com/apa-itu-microsite/>,” sasanadigital.com, 2023, diakses tanggal 2 Desember 2024 jam 08.55.

¹⁷ Edy Nurfalah dan Puji Rahayu, “*Microsite*-Based Mathematical Statistics Educational Media to Increase Student Study Motivation after the Covid-19 Pandemic,” *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)* Vol 7, no. 1 (2023): hlm. 67–74.

sebagai media pembelajaran yang bukan hanya untuk keperluan peserta didik, melainkan juga sarana kolaboratif antarguru.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, tuntutan akan peningkatan mutu pendidikan semakin bertambah. Banyak upaya dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, baik secara kualitas maupun kuantitas. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *microsite*. Pada dasarnya teknologi berbasis *microsite* menampilkan informasi kepada peserta didik melalui tayangan di layar monitor ataupun layar handphone dengan menggabungkan dan mensinergikan beberapa media yang berupa teks, grafis, foto, video, animasi dan narasi. Penggunaan komputer ataupun handphone sebagai alat bantu belajar mengajar terus dikembangkan guna memenuhi kebutuhan. Namun sama halnya dengan media pembelajaran yang lain, media pembelajaran berbasis *microsite* juga memiliki kelebihan dan kelemahan.

Microsite dapat berfungsi sebagai media informasi yang menyimpan bahan belajar dan juga sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengakses informasi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Meskipun *Microsite* umumnya dimanfaatkan untuk keperluan bisnis. Akan tetapi, dalam lingkup pendidikan, *Microsite* juga dapat dimanfaatkan dan dapat berperan dengan cukup besar. Salah satunya adalah menyertakan tautan ke akun media sosial pendidik sebagai platform untuk menyebarkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan cara ini, pendidik tidak perlu lagi menghabiskan waktu

untuk menyebarkan setiap tautan yang hendak diberikan kepada peserta didik¹⁸.

Manfaat dari penggunaan *microsite* meliputi:

- 1) Meningkatkan kualitas dan intensitas interaksi pembelajaran;
- 2) Pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu;
- 3) Menjangkau peserta didik lebih luas;
- 4) Memudahkan dalam proses penyimpanan dan distribusi materi pembelajaran;
- 5) Mendorong peserta didik belajar secara mandiri, independent learning dan;
- 6) Dapat menghemat biaya pada beberapa aspek.
- 7) Guru juga dapat memperbarui isi *Microsite* sesuai dengan kebutuhan. Karena menu di *Microsite* yang secara online dapat diubah dan dikembangkan¹⁹.

Microsite bisa menjadi media yang sangat efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena dapat menampilkan konten dalam bentuk audio, visual, atau audiovisual. Materi pembelajaran di *microsite* dapat berupa teks yang mudah dibaca dan diunduh oleh peserta didik, video pembelajaran yang menarik, atau soal-soal tes dalam berbagai aplikasi yang tersedia di *microsite*.

Media berbasis *microsite* memungkinkan pengguna untuk secara dinamis mengelola dan mengembangkan tampilan serta kontennya. Pembaharuan konten pada *microsite* dapat dilakukan tanpa perlu mengubah sisi pengguna, membuat proses tersebut lebih praktis. Materi pembelajaran di *microsite* dapat diperbarui,

¹⁸ “Mengenal *Microsite* Sebagai salah Satu Penunjang Pendidik dalam Melaksanakan Pembelajaran,” Gurubelajar.id 2023, <https://gurubelajar.id/mengenal-microsite-sebagai-salah-satu-penunjang-pendidik-dalam-melaksanakan-pembelajaran/>. Diakses tanggal 2 Desember 2024 jam 09.09.

¹⁹ kendah romi Widyastuti, “*Microsite* Media Pembelajaran Interaktif Era Kurmer,” radarsolo.jawapos.com, 2023, Diakses tanggal 2 Desember 2024 jam 09.37.

diganti, atau ditambahkan oleh guru kapan saja, sehingga *microsite* tetap menarik dan relevan bagi peserta didik. Informasi dapat berpindah dengan mudah dan cepat melalui jaringan internet sebagai penghubung. Dengan demikian, pembelajaran berbasis internet menawarkan proses yang cepat, mudah, dan akurat dalam menyampaikan materi dari pengajar ke peserta didik. Teori ini menjelaskan mengapa internet menyediakan sumber pengetahuan dan informasi yang luas dan beragam, karena kemampuan internet untuk menghubungkan orang dengan cepat dan mudah. Proses ini memungkinkan informasi untuk tersebar dengan cepat, mudah direspons, diperkaya, dan direkayasa ulang menjadi informasi yang lebih menarik.

Penggunaan media berbasis *microsite* dalam pembelajaran dapat dianggap sebagai inovasi penting dalam dunia pendidikan yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Inovasi merujuk pada gagasan, tindakan, atau objek yang dianggap baru oleh seseorang atau kelompok pengguna lainnya. Dalam konteks perilaku manusia, penting untuk dicatat bahwa apakah suatu ide benar-benar "baru" secara obyektif (berdasarkan waktu penemuan atau penggunaannya pertama kali) tidak selalu relevan. Sebaliknya, apakah ide tersebut dianggap baru oleh individu atau kelompoklah yang menentukan apakah itu dianggap sebagai inovasi.

Dengan demikian, media berbasis *microsite* memainkan peran strategis dalam proses pembelajaran dengan menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media pembelajaran berbasis *microsite* sebagai salah satu bentuk media berbasis

teknologi informasi, efektif dalam mengurangi kesan monoton dan membosankan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan *microsite* dapat memperbaiki komunikasi dan transfer informasi dari guru ke peserta didik, serta membuat pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Informatika, menjadi lebih menarik.

1. Kelebihan dan Kekurangan Media Berbasis *Microsite*

a. Kelebihan Media Berbasis *Microsite*

Adapun beberapa kelebihan dari media berbasis *Microsite* ini yang terdiri dari beberapa bagian, yakni :

- 1) **Fokus:** Salah satu karakteristik utama *microsite* adalah fokusnya yang tajam pada satu topik atau tujuan tunggal, yang memungkinkannya untuk memberikan informasi yang mendalam dan komprehensif tanpa gangguan dari konten lain. Keunggulan ini sangat relevan dalam konteks pendidikan, di mana peserta didik seringkali dihadapkan pada berbagai informasi yang kompleks dan saling terkait. Dengan menggunakan *microsite*, guru dapat memecah materi pembelajaran menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan terfokus, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami setiap konsep secara mendalam.
- 2) **Ringkas:** Berbeda dengan website yang seringkali dipenuhi dengan navigasi yang kompleks dan informasi yang berlebihan, *microsite* menawarkan pengalaman pengguna yang ringkas dan intuitif, dengan konten yang langsung ke poin dan mudah dicerna. *Microsite* dirancang

untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal, dengan navigasi yang sederhana dan intuitif. Konten yang disajikan disusun secara logis dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan. Selain itu, *microsite* juga seringkali dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif, seperti kuis, video, dan animasi, yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3) **Desain Menarik:** Desain visual *microsite* seringkali lebih kreatif dan menarik dibandingkan website biasa, dengan penggunaan elemen-elemen seperti animasi, video, dan grafik interaktif untuk menarik perhatian pengguna dan meningkatkan keterlibatan. Aspek visual memegang peranan penting dalam menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat mereka terhadap materi pembelajaran. *Microsite* menawarkan fleksibilitas dalam desain visual, memungkinkan guru untuk menciptakan tampilan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan elemen-elemen seperti animasi, video, dan grafik interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

4) **Call to Action (CTA):** Setiap *microsite* dirancang dengan call to action (CTA) yang jelas dan menonjol, mengarahkan pengunjung untuk melakukan tindakan tertentu, seperti mempelajari lebih lanjut, mengunduh materi, atau menghubungi tim penjualan. Dalam konteks pembelajaran, CTA dapat berupa ajakan untuk mengerjakan latihan

soal, menonton video penjelasan, atau membaca materi tambahan. Dengan adanya CTA yang jelas, peserta didik akan terdorong untuk berinteraksi dengan *microsite* dan memanfaatkan semua fitur yang tersedia.

- 5) **Responsif:** *Microsite* modern harus responsif, yang berarti dapat menyesuaikan tampilannya secara otomatis dengan berbagai ukuran layar dan perangkat, memastikan pengalaman pengguna yang optimal di *desktop*, tablet, dan *smartphone*. Aksesibilitas menjadi faktor penting dalam memilih media pembelajaran. *Microsite* yang responsif memastikan bahwa peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah, kapan saja dan di mana saja, menggunakan perangkat apa pun yang mereka miliki. Hal ini sangat penting mengingat semakin banyaknya peserta didik yang menggunakan perangkat mobile untuk belajar.²⁰

b. Kekurangan Media Berbasis *Microsite*

- 1) Karena fokus pada satu topik, *microsite* mungkin tidak mencakup semua materi PAI dan BP yang tercantum dalam kurikulum, sehingga perlu dilengkapi dengan sumber belajar lain. *Microsite* sebaiknya tidak dijadikan satu-satunya sumber belajar, melainkan sebagai pelengkap atau pengayaan dari materi yang sudah ada. Guru perlu memastikan

²⁰ Ratna Hayu dan Oktaviani Adhi Suciptaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* pada Materi Pancasila Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, Vol 10, no. 2 (2024), hlm 559.

bahwa peserta didik tetap memiliki akses ke sumber belajar lain, seperti buku teks, artikel, dan video pembelajaran.

2) *Microsite* membutuhkan koneksi internet yang stabil, yang mungkin menjadi masalah bagi siswa yang tinggal di daerah dengan infrastruktur internet yang kurang memadai. Keterbatasan akses internet dapat menjadi hambatan bagi peserta didik untuk memanfaatkan *microsite* sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan faktor ini sebelum memutuskan untuk menggunakan *microsite*.

3) *Microsite* perlu diperbarui secara berkala untuk memastikan bahwa kontennya tetap relevan, akurat, dan mutakhir, yang membutuhkan waktu dan sumber daya tambahan. Materi PAI terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, guru perlu memastikan bahwa konten *microsite* tetap relevan dan sesuai dengan perkembangan terbaru.

Pengembangan *microsite* yang berkualitas tinggi dapat memerlukan investasi yang signifikan dalam desain, konten, dan teknologi, yang mungkin menjadi kendala bagi sekolah dengan anggaran terbatas. Meskipun *microsite* menawarkan banyak manfaat, pengembangan *microsite* yang berkualitas membutuhkan investasi yang cukup besar. Sekolah perlu mempertimbangkan anggaran yang tersedia sebelum memutuskan untuk mengembangkan *microsite* sebagai media pembelajaran. Jika anggaran terbatas, sekolah dapat mencari

alternatif lain, seperti menggunakan *platform microsite* yang gratis atau berkolaborasi dengan pihak lain untuk mengembangkan *microsite*.

3. Pendidikan Agama Islam

Menurut Zakiah Daradjat, “Pendidikan Agama Islam ialah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup (*way of life*).”²¹ Dalam Kurikulum 2013 yang lalu, Pendidikan Agama Islam mendapat kalimat tambahan “Dan Budi Pekerti”, sehingga menjadi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran di seluruh jenjang pendidikan.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam pelaksanaannya secara bertahap dan holistik ditujukan untuk menyiapkan peserta didik agar mantap secara spiritual, berakhlak mulia, dan memiliki pemahaman akan dasar-dasar agama Islam serta cara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara umum harus mengarahkan peserta didik kepada:

- a. Kecenderungan kepada kebaikan (*al-ḥanīfiyyah*);
- b. Sikap memperkenalkan (*al-samḥah*);

²¹ Fahrudin, Hasan Asari, dan Siti Halimah, Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakuk Karimah Siswa, *Edu Riligia*, Vol. 1, No. 4, 2017, 522-523

- c. Akhlak mulia (*makārim al-akhlāq*);
- d. Kasih sayang untuk alam semesta (*rahmat li al-ālamīn*).²²

Adapun tujuan dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan:

- 1) Memberikan bimbingan kepada peserta didik agar mantap spiritual, berakhlak mulia, selalu menjadikan kasih sayang dan sikap toleran sebagai landasan dalam hidupnya.
- 2) Membentuk peserta didik agar menjadi pribadi yang memahami dengan baik prinsip-prinsip agama Islam terkait akhlak mulia, akidah yang benar (*‘aqīdah ṣaḥīḥah*) berdasar paham *ahlus sunnah wal jamā`ah*, syariat, dan perkembangan sejarah peradaban Islam, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik dalam hubungannya dengan sang pencipta, diri sendiri, sesama warga negara, sesama manusia, maupun lingkungan alamnya dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 3) Membimbing peserta didik agar mampu mencерapkan prinsip-prinsip Islam dalam berfikir sehingga benar, tepat, dan arif dalam menyimpulkan sesuatu dan mengambil keputusan.
- 4) Mengkonstruksi kemampuan nalar kritis peserta didik dalam menganalisa perbedaan pendapat sehingga berperilaku moderat (*wasatiyyah*) dan terhindar dari radikalisme ataupun liberalisme.

²² Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase A - Fase F, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, h. 4.

- 5) Membimbing peserta didik agar menyayangi lingkungan alam sekitarnya dan menumbuhkan rasa tanggung jawabnya sebagai khalifah Allah di bumi. Dengan demikian dia aktif dalam mewujudkan upaya-upaya melestarikan dan merawat lingkungan sekitarnya.²³

B. Penelitian Relevan

Adapun hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah atau tema pokok yang diajukan peneliti dimaksudkan untuk mengkomparasi penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dan memposisikan temuan peneliti (persamaan atau perbedaan) dengan penelitian sebelumnya. Berikut ringkasan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Tabel 2.1
Penelitian Relevan

1.	Nama, Judul dan Tahun
	Tesis yang ditulis oleh Syarip Hidayatullah dari Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Google Sites dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis (<i>Critical Thinking Skills</i>) Siswa Kelas VII MTS Darul Aman Mataram” 2024.
	Hasil Penelitian

²³ Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Fase A - Fase F, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, 2022, h. 6.

Hasil pengembangan dikategorikan sangat baik dan representatif dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan penilaian ahli materi dengan persentase 91.2%, penilaian ahli media menunjukkan persentase 98.4% dan penilaian guru mata pelajaran Akidah Akhlak dengan persentase 100%. Kemampuan siswa dalam mengerjakan soal uraian berbasis critical thinking pada kelas eksperimen dengan hasil nilai rata-rata 63.56 mengalami peningkatan setelah diberikan treatment dengan perolehan nilai rata-rata post-test 78.33. Efektivitas media pembelajaran ini dapat diketahui dari hasil uji independent samples t-test dengan nilai signifikansi (2-tailed) $0.000 < 0.005$, sedangkan pada nilai nilai t-hit sebesar $4.869 > 1.671$ menunjukkan adanya perbedaan hasil dari implementasi media pembelajaran. Adapun peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dapat dilihat pada perhitungan N-Gain = 0.4178 dengan kategori peningkatan “sedang”²⁴.

Persamaan

Objek dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu pengembangan media pembelajaran yang dasarnya adalah *website*, dalam penelitian tersebut dikembangkan *website* berbasis google sites. Adapun dalam penelitian ini adalah berbasis *Microsite*.

Perbedaan

²⁴ Syarip Hidayatullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Google Sites Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis,” *Pakar Pendidikan* vol. 21, no. 2 (2023): hlm. 108–22.

Terletak pada dependel variabel, lokasi, jenjang pendidikan yang diteliti dan instrumen yang digunakan serta teknik analisis datanya.	
2.	Nama, Judul dan Tahun
Artikel yang ditulis oleh Bayu Prisa Setia Adi, Atiqoh dan Hari Karyono dalam Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual. Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Microsite</i> pada Pengembangan Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata” 2023. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation</i>).	
Hasil Penelitian	
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Microsite</i> dalam pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan peserta didik kelas X Usaha Perjalanan Wisata SMK Negeri 2 Blitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) penilaian ahli desain dengan persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan, hasil penilaian ahli media dengan persentase sebesar 88,42% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan, b) hasil penilaian ahli materi dengan persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan, dan c) penilaian responden memperoleh persentase sebesar 86,99% dengan kriteria sangat baik dan dinyatakan layak digunakan²⁵.	

²⁵ Bayu Prisa Setia Adi, Atiqoh Atiqoh, dan Hari Karyono, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* pada Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata,” *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual* vol. 7, no. 4 (2023). hlm. 652

Persamaan	
Objek dalam penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Microsite</i> dan memiliki kesamaan juga dalam model pengembangannya	
Perbedaan	
Dalam pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMA.	
3. Nama, Judul dan Tahun	
Artikel yang ditulis oleh Edy Nurfalah dan Puji Rahayu dalam Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika. Dengan judul “Media Edukasi Statistika Matematika Berbasis <i>Microsite</i> untuk Meningkatkan Motivasi Studi Mahasiswa Pasca Pandemi Covid-19” 2023.	
Hasil Penelitian	
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi studi mahasiswa pada pembelajaran statistika matematika dengan menggunakan media berbasis <i>Microsite</i> setelah adanya pandemi Covid-19. Metodologi penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif tentang studi mahasiswa dengan menggunakan enam indikator dari Pintrich setelah dilakukan riset pengembangan media berbasis <i>Microsite</i> dengan metode research and development dan diimplementasikan dalam perkuliahan statistika matematika. Dengan menggunakan media edukasi berbasis <i>Microsite</i> , motivasi studi mahasiswa	

ditinjau dari enam indikator dihasilkan masuk dalam kategori kuat dengan persen rata-rata skor mencapai 80% ²⁶ .
Persamaan
Penelitian tersebut sama-sama membahas tentang <i>Microsite</i> , akan tetapi dalam penelitian tersebut berfokus pada penjelasan secara deskriptif kuantitatif penggunaan <i>Microsite</i> untuk meningkatkan motivasi studi
Perbedaan
Adapun penelitian yang hendak dilaksanakan adalah berfokus kepada pengembangan produk media <i>Microsite</i> untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMA.

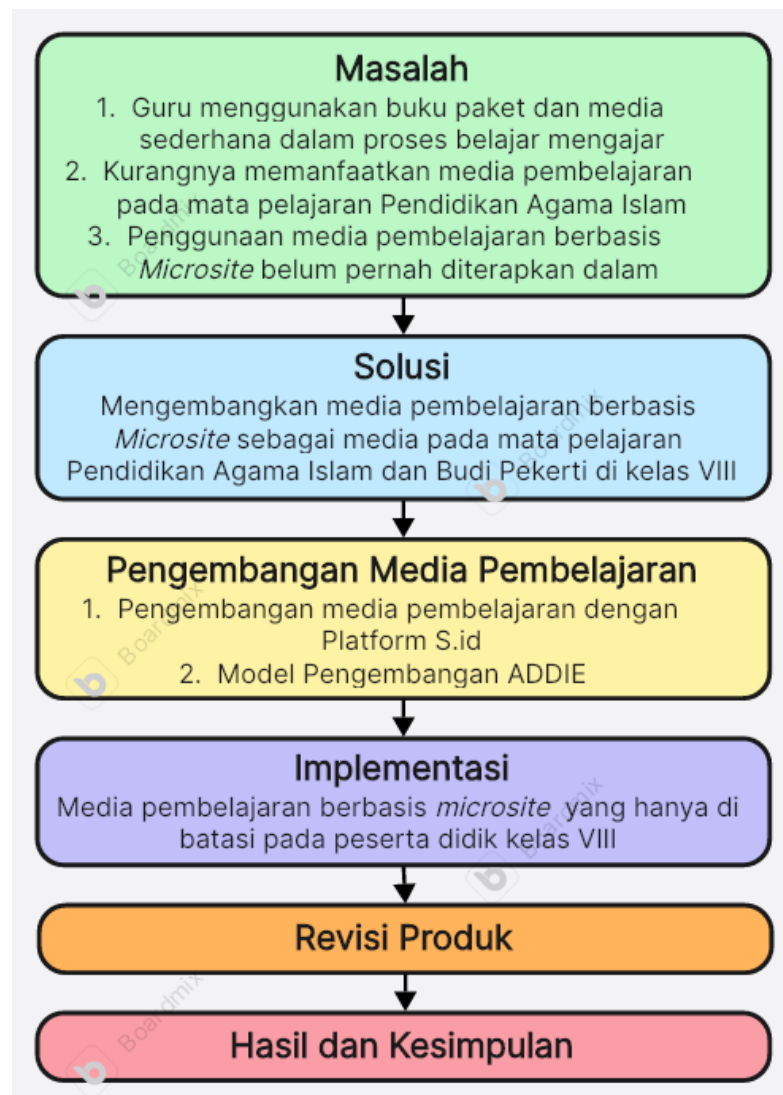
Dari hasil penelitian yang dipaparkan diatas, penelitian ini menawarkan kebaruan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis microsite, yang secara spesifik dirancang untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di tingkat SMP (kelas VIII). Penelitian ini juga memperhatikan konteks lokal SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan dan karakteristik siswa kelas VIII yang memiliki kemampuan merata dan akses terhadap teknologi. Dengan demikian, microsite yang dikembangkan diharapkan lebih relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI-BP di lingkungan sekolah tersebut.

²⁶ Nurfalah dan Rahayu, “*Microsite-Based Mathematical Statistics Educational Media to Increase Student Study Motivation after the Covid-19 Pandemic.*”, *Jurnal Riset Pendidikan Inovasi Pembelajaran Matematika*, vol. 7, No. 1 2023. hlm. 67

C. Kerangka Konseptual

Langkah awal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti salah satunya adalah ketepatan guru dalam menentukan strategi pembelajaran. Di antara komponen dari strategi pembelajaran adalah media pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin maju ini sudah sebaiknya dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. *Microsite* sebagai salah satu dari produk teknologi tersebut diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan dalam skema berikut:

Kerangka konseptual yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen sebagai mana pada gambar berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

D. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2
Definisi Operasional

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator
Media Berbasis <i>Microsite</i>	Perancangan produk media pembelajaran	• Kesesuaian dengan Kurikulum: Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi dalam kurikulum PAI-BP kelas VIII. • Desain Visual yang Menarik dan Navigasi yang Mudah: Tata letak microsite menarik, proporsional, dan mudah dinavigasi, dengan penggunaan warna dan elemen desain yang konsisten.
	Pengembangan produk media pembelajaran	• Relevansi dengan Tujuan Pembelajaran: Media pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik • Kemudahan Penggunaan: Media pembelajaran harus mudah dioperasikan oleh guru dan siswa, baik dari segi navigasi maupun aksesibilitas teknis.²⁷
	Menggunakan produk media pembelajaran	• Kemampuan Guru dalam Menggunakan Media: Guru menunjukkan keterampilan yang baik dalam mengoperasikan dan memanfaatkan media pembelajaran selama proses pengajaran. • Kemudahan Penggunaan: Media pembelajaran mudah diakses dan digunakan oleh siswa, serta tidak memerlukan waktu yang lama untuk memahami cara penggunaannya.²⁸

²⁷ Inesa Tri Mahardika Pratiwi dan Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): hlm. 33.

²⁸ Ferit Very Priyonggo dan Ahmad Qosyim, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII," *Ejournal-Pensa* 06, no. 02 (2018): hlm. 177.

	Penilaian hasil pengembangan produk media pembelajaran	• Kesesuaian Materi: Materi yang disajikan dalam media pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. • Kualitas Penyajian: Penyajian materi harus jelas, terstruktur dengan baik, dan mudah dipahami oleh siswa. Ini mencakup penggunaan bahasa yang sederhana dan kalimat yang jelas.
--	---	--

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Produk yang dikembangkan atau dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran berbasis *Microsite* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII.

Banyak sekali model pengembangan yang dikembangkan oleh para ilmuwan, salah satunya adalah model ADDIE. ADDIE adalah akronim dari *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate* (evaluasi).²⁹ ADDIE adalah konsep untuk mengembangkan produk. Filosofi pendidikan dalam penerapan ADDIE adalah bahwa pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, inovatif, relevan dan bermakna, serta inspiratif. ADDIE sangat cocok digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan produk pendidikan dan sumber belajar lainnya.

Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. mengembangkan Instructional Design (Desain Pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*.³⁰

²⁹ Ravik Karsidi, Nunuk Suryani, dan Achmad Setiawan. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Cet. 1 (Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 125.

1. Prosedur pengembangan

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada model pengembangan ADDIE menurut *Dick and Carry*. ADDIE merupakan akronim dari langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan, yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi) dan *Evaluate* (Evaluasi)³¹. Prosedur pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis *Microsite* adalah sebagai berikut:

a. *Analyze* (Analisis)

Tahap ini merupakan tahapan awal penelitian yang bertujuan untuk menganalisis masalah atau kesenjangan yang terjadi di kelas sehingga perlunya pengembangan media. Kegiatan ini meliputi:

1) Memeriksa Permasalahan

Kegiatan ini adalah langkah awal untuk mengetahui dan mengungkapkan permasalahan yang terdapat di dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sehingga dibutuhkannya suatu pengembangan. Untuk mengetahui permasalahan ini, dilakukan wawancara terstruktur kepada guru dan survei kepada peserta didik dengan menggunakan angket.

³⁰ Rustandi Andi dan Rismayanti, Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. "*Jurnal Fisikom*", vol 11, no 2 (2021) hlm. 58

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 752

2) Menentukan Tujuan Pembelajaran

Langkah ini dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Penentuan tujuan pembelajaran dilakukan setelah identifikasi masalah melalui wawancara kepada guru dan survei terhadap peserta didik yang kemudian ditentukan berdasarkan kompetensi yang perlu dikuasai oleh peserta didik kelas VIII pada kurikulum yang digunakan di sekolah.

3) Mengonfirmasikan calon pengguna media

Tujuan dari mengonfirmasi calon pengguna media dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi ketersediaan fasilitas belajar dan pengalaman dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dari peserta didik kelas VIII SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan.

4) Mengidentifikasi Sumber Daya yang Diperlukan

Langkah ini dilakukan untuk mengetahui sumber daya yang tersedia baik dari segi konten pembelajaran, teknologi, fasilitas pembelajaran dan tenaga pendidik. Langkah identifikasi sumber daya ini dilakukan dengan cara wawancara kepada guru dan survei kepada peserta didik bersamaan dengan langkah memeriksa masalah yang ada.

5) Menentukan Sistem Penyampaian Potensial

Langkah berikutnya dari tahap analisis adalah menentukan sistem penyampaian. Sistem penyampaian yang dipilih adalah dengan

pembelajaran tatap muka dikombinasikan dengan penggunaan gadget untuk membuka *Microsite* sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

6) Menyusun Rencana Pengembangan

Rencana pengembangan produk dalam penelitian ini adalah membaginya menjadi tahap awal, tengah dan akhir. Dalam hal ini, proses analisis dan desain dilakukan sebagai tahap awal, tahap pengembangan sebagai tahap tengah, tahap implementasi dan evaluasi sebagai tahap akhir. Hasil keseluruhan pada tahap analisis ini adalah berupa kesimpulan analisis yang kemudian dilanjutkan lagi ke tahap berikutnya.

b. Design (Desain)

Berdasarkan hasil analisis, langkah selanjutnya adalah membuat desain. Tahapan desain dalam penelitian ini bertujuan untuk mendesain produk media pembelajaran yang diharapkan, meliputi beberapa tahap sebagai berikut:

1) Menentukan Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) yang digunakan dalam desain *Microsite* ini berpedoman kepada kurikulum, Capaian Pembelajaran, Modul Ajar yang di mana media akan dikembangkan. Pemilihan materi pelajaran yang dijadikan topik utama dalam media ditentukan berdasarkan kesimpulan tahap analisis. Adapun konten materi dalam *Microsite* ini tidak hanya berisi teks saja, melainkan mengintegrasikan gambar, video, link tambahan untuk sumber belajar, dan game edukasi.

2) Membuat *Flowchart*

Flowchart dibangun berbentuk diagram alur dari konten media dan materi yang dikembangkan. *Flowchart* ini dikembangkan dengan tujuan menjelaskan alur media dan materi.

3) Menyusun Produk Awal Berupa Draft

Konten media dan materi yang sudah ditentukan kemudian disusun menjadi komponen *Microsite* berdasarkan *flowchart* dan dikembangkan kembali sesuai dengan kebutuhan. Adapun draft *Microsite* ini dibuat menggunakan Figma sebagai gambaran *prototype Microsite* yang hendak dikembangkan.

4) Menentukan Format Akhir Produk

Prosedur ini memastikan bahwa komponen *Microsite* yang disusun dalam Figma telah siap untuk dikembangkan dengan format akhir produk menjadi *Microsite* menggunakan Framer.

c. **Develop (Pengembangan)**

Tahap pengembangan dalam model ADDIE mencakup realisasi rancangan produk yang telah dibuat pada tahap desain. Rancangan konseptual yang telah disusun sebelumnya diterjemahkan menjadi produk yang siap diterapkan. Pada tahap ini, juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk yang dikembangkan. Setelah produk selesai dibuat kemudian memvalidasi produk pengembangan dan merevisi produk sesuai dengan masukan dari ahli. Tahapan implementasi mengujicobakan produk untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang

dibuat/dikembangkan apakah sudah sesuai dengan apa yang direncanakan dan membantu dalam proses pembelajaran. Tahapan pengembangan ini meliputi kegiatan membuat media pembelajaran berbasis *microsite* pada mata pelajaran Informatika untuk mengetahui keefektifan berdasarkan desain yang telah dibuat sebelum divalidasi oleh para ahli.

Tahapan ini merupakan proses pembuatan dan memvalidasi media. Dalam kegiatan ini meliputi:

1) Membangun Konten

Konten yang dimaksud adalah poin penting untuk menarik peserta didik selama proses konstruksi pengetahuan berlangsung. Tujuan dari prosedur ini untuk menghasilkan rencana pembelajaran.

2) Memilih Media Pendukung

Prosedur ini adalah untuk memilih media pendukung untuk membantu gaya belajar siswa yang mencakup visual, auditori dan kinestetik. Untuk itu, media yang diintegrasikan dengan *Microsite* di antaranya ada: media presentasi materi berbasis *Canva*, gambar ilustrasi, video, latihan soal, *game* edukasi, dan lain sebagainya untuk menunjang kelengkapan konten pada *Microsite*.

3) Mengembangkan Panduan Untuk Peserta Didik dan Guru

Panduan untuk peserta didik ini menjelaskan judul produk, petunjuk penggunaan media, konten media dan profil pengembang. Panduan untuk guru menjelaskan tentang judul produk, identifikasi produk, spesifikasi

produk, petunjuk penggunaan media, konten media dan profil pengembang.

4) Melakukan Validasi

Validasi ini adalah tahapan peneliti meminta bantuan ahli untuk menilai produk awal. Validasi penelitian ini melibatkan ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa media layak digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahapan selanjutnya, yaitu uji coba kepada peserta didik.

5) Melakukan Revisi Formatif

Tahapan ini ditujukan untuk uji coba produk kepada peserta didik dan melakukan revisi sebelum masuk tahap implementasi. Terdapat tiga tahapan dalam revisi formatif, yaitu *one-to-one trial* (uji coba satu-satu), *small group trial* (uji coba kelompok kecil) dan *field trial* (uji lapangan). Hasil dari kegiatan ini adalah berupa produk media *Microsite* yang telah dikembangkan, di validasi dan di revisi.

d. Implement (Implementasi)

Produk pengembangan yang telah jadi dan direvisi kemudian diimplementasikan dengan mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan siswa dan guru. Kegiatan ini terdiri dari dua prosedur yaitu:

1) Mempersiapkan Guru

Menentukan guru yang menjadi *partner* dalam pelaksanaan implementasi. Dalam penelitian ini peneliti dibantu oleh guru mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII Reguler 1 SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan.

2) Mempersiapkan Peserta Didik

Memberikan pengarahan kepada peserta didik sebelum pelaksanaan implementasi, seperti alat yang digunakan untuk pembelajaran khususnya dalam hal ini adalah *gadget* yang digunakan untuk membuka media *Microsite*. Kemudian memastikan peserta didik sudah memiliki *link* untuk membuka *Microsite* tersebut. Peserta didik yang terlibat dalam tahap implementasi ini dari kelas VIII 1 SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan. Adapun hasil dari tahap implementasi ini adalah strategi penerapan (*implementation strategy*).

e. *Evaluate* (Evaluasi)

Produk yang telah dikembangkan dan diimplementasikan selanjutnya adalah diberikan evaluasi. Adapun prosedur dalam tahap evaluasi ini di antaranya adalah:

1) Menentukan Kriteria Evaluasi

Kriteria evaluasi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah evaluasi persepsi dan kinerja. Evaluasi persepsi adalah evaluasi yang dilakukan untuk mengukur persepsi peserta didik terhadap media yang telah digunakan. Evaluasi ini diadakan untuk mengetahui respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *Microsite*. Adapun evaluasi kinerja adalah untuk mengetahui kinerja peserta didik dalam pengoperasian *Microsite*.

2) Memilih Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan dalam pengembangan ini adalah berupa angket atau kuesioner yang akan dibagikan kepada peserta didik untuk memperoleh penilaian kepuasan penggunaan media *Microsite*.

3) Melakukan Evaluasi

Evaluasi dalam penelitian ini hakikatnya tidak dilakukan hanya di akhir setelah implementasi, melainkan juga dilakukan evaluasi secara bertahap dalam tahap sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang baik dan layak digunakan.³²

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada saat surat pengajuan penelitian di sekolah mulai dari tanggal 25 Mei 2025 Sampai 31 Agustus 2025.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Aqzia Teluk Kuantan, Kecamatan Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi.

³² Bayu Prisa Setia Adi, Atiqoh Atiqoh, dan Hari Karyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* pada Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata," *Jurnal Pendidikan : Riset dan Konseptual*, Vol 7, no. 4 (2023): hlm. 652.

C. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk yang sedang dikembangkan. Uji coba produk ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1. Uji validitas oleh ahli media. Uji coba ini dilaksanakan untuk memeriksa kelayakan produk awal, memberikan komentar dan saran untuk perbaikan serta memvalidasi produk sebagai media yang layak digunakan. Adapun ahli media dalam penelitian ini adalah dosen Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. Uji validitas oleh ahli materi. Uji coba ini dilaksanakan untuk memeriksa kelayakan materi atau konten yang terdapat dalam media, memberikan komentar dan saran untuk perbaikan serta memvalidasi produk sebagai media yang layak digunakan. Adapun ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen Universitas Islam Kuantan Singingi.
3. Uji coba oleh guru, pada tahap ini produk diuji oleh 2 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan. Uji coba ini juga termasuk tahap validasi, yaitu validasi dari praktisi lapangan, dalam hal ini adalah dari guru. Uji coba ini dilakukan untuk memeriksa kelayakan media sekaligus materi, memberikan komentar dan saran untuk perbaikan sebelum diujicobakan kepada peserta didik.
4. Uji coba satu-satu (*one-to-one trial*), uji coba ini merupakan bagian dari tahap revisi formatif yang ditujukan untuk mengidentifikasi kekurangan produk yang telah divalidasi berdasarkan pandangan peserta didik. Uji coba ini dilaksanakan dengan 3 peserta didik.

5. Uji coba kelompok kecil (*small group trial*), uji coba ini merupakan bagian dari tahap revisi formatif yang ditujukan juga untuk mengidentifikasi kekurangan produk, namun dengan jumlah yang lebih banyak. Dalam hal ini peneliti melakukan uji coba dengan 16 peserta didik.
6. Uji coba lapangan (*field trial*), uji coba ini merupakan bagian terakhir dari tahap revisi formatif. Produk ini diujicobakan di kelas VIII SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan.

D. Subjek dan Objek Uji Coba

1. Subjek

Subjek Uji coba pada penelitian ini yakni pihak yang memberikan penilaian atau berpartisipasi dalam uji coba. Dalam hal ini, para dosen, guru, dan siswa adalah subjek yang memberikan penilaian terhadap *microsite* tersebut. Media pembelajaran berbasis *Microsite* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini diujicobakan kepada:

- a) Dosen Universitas Islam Kuantan Singingi sebagai subjek validator ahli media dan ahli materi.
- b) Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan sebagai subjek validator praktisi.
- c) Peserta didik kelas VIII SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan sebagai subjek uji coba sasaran pengguna media yang meliputi tahapan uji coba satu-satu (*one-to-one trial*), uji coba kelompok kecil (*small group trial*) dan uji lapangan (*field trial*).

2. Objek Uji Coba

Objek Uji coba penelitian ini yakni hal yang dinilai atau diujicobakan. *Microsite* itu sendiri, sebagai media pembelajaran adalah objek yang diujicobakan. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data tentang kualitas, efektivitas, dan kemudahan penggunaan *microsite* tersebut. Media pembelajaran berbasis *Microsite* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai objek uji coba penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah:

1. Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran PAI-BP di kelas VIII . Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mencatat interaksi siswa dengan *microsite*, respons mereka terhadap materi, serta kendala yang mungkin muncul. Catatan lapangan juga dibuat untuk merekam kejadian atau komentar yang dianggap penting.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data wawancara peneliti lakukan melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, pertanyaan datang dari peneliti dan jawab diberikan oleh guru PAI-BP Kelas VIII . Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan 10 pertanyaan. Proses wawancara dilaksanakan pada tanggal 25 Mei tahun 2025 di SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan dengan Bunda Ulfa Nofrilla, M.Pd selaku guru PAI-BP kelas VIII .

3. *Kuisisioner*/Angket

Kuisisioner atau Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan perancangan atau desain media pembelajaran dan ketepatan isi media pembelajaran tersebut. *Kuisisioner* atau Angket juga digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi.

4. Dokumentasi

Teknik Pengumpulan data dokumentasi peneliti diambil dari dokumen, dapat berbentuk tulisan, gambar, video yang berkaitan dengan proses penelitian di SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan.

F. Instrumen penelitian

Pengumpulan data penelitian dilakukan bertahap dan menggunakan instrumen yang sesuai dengan tahap-tahap pengembangan. Instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Studi Pendahuluan

Instrumen studi pendahuluan ini disusun untuk dimanfaatkan sebagai acuan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. seperti kurikulum yang digunakan, fasilitas sekolah, media pembelajaran yang biasa digunakan, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru, kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran, dan lain sebagainya.

Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara dan angket. Wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, sedangkan angket analisis kebutuhan diberikan kepada peserta

didik. Adapun kisi-kisi pedoman wawancara untuk guru dan angket untuk peserta didik dapat dilihat dalam tabel 3.1 dan tabel 3.2.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Pengembangan	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Microsite</i>	12	1
2.	Media Pembelajaran	Ketersediaan media Pembelajaran	3, 4, 5	3
		Media pembelajaran yang Digunakan	6, 7, 8, 9, 10	5
		Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i>	11	1
3.	Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	Kurikulum yang digunakan	1	1
		Respon peserta didik dalam pembelajaran	2	1
Jumlah				12

Tabel 3.2
Kisi-kisi Angket Survei Peserta Didik

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Media Pembelajaran	Ketersediaan <i>gadget</i>	1, 2, 3, 4, 5, 6	2
		Penggunaan <i>gadget</i>	7, 8, 9, 10	3
		Penggunaan media dalam Pembelajaran	15, 16	3
		Penggunaan <i>website</i> dalam Pembelajaran	17, 18, 19	2
		Media pembelajaran digital	20	
		Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i>	16	4
		Karakteristik media	22	1

2. Instrumen Validasi

Instrumen validasi meliputi lembar angket validasi oleh ahli media, ahli materi dan praktisi atau guru yang dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Instrumen ini ditujukan untuk memeriksa kelayakan produk dengan melakukan pengecekan, penilaian, serta memberikan komentar dan saran terhadap produk awal yang telah dikembangkan. Adapun kisi-kisi angket validasi dapat dilihat dalam tabel 3.3, tabel 3.3 dan tabel 3.5.

- a. *Kuisisioner* validasi oleh ahli media. *Kuisisioner* penilaian ini dilaksanakan untuk memeriksa kelayakan produk awal, memberikan komentar dan saran untuk perbaikan serta memvalidasi produk sebagai media yang layak digunakan. Adapun ahli media dalam penelitian ini adalah dosen Universitas Islam Kuantan Singingi.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Angket Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No.Item	Jumlah
1.	Fungsi Media Pembelajaran	Fungsi Sumber Belajar	1	1
		Fungsi Semantik	2	1
		Fungsi Manipulatif	3	1
		Fungsi Psikologis	4,5,6,7,8	5
		Fungsi Sosio Kultural	9	1
2.	Keterbacaan	Kejelasan Petunjuk Penggunaan	10	1
		Ketepatan Font	11,12	2
		Ketepatan Tata Tulis	13,14	2
3.	Teknis	Operasional	15,16	2
		Durabilitas Media	17	1
4.	Tampilan	Keteraturan Desain	18,19	2
		Komposisi Warna	20	1
		Navigasi	21,22	2
		Kualitas Gambar	23,24	2
		Kualitas Audio	25,26	2

	Kualitas Video	27,28	2
Jumlah		28	

b. *Kuisisioner* validitas oleh ahli materi. *Kuisisioner* penilaian ini dilaksanakan untuk memeriksa kelayakan materi atau konten yang terdapat dalam media, memberikan komentar dan saran untuk perbaikan serta memvalidasi produk sebagai media yang layak digunakan. Adapun ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen Universitas Islam Kuantan Singingi.

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Validasi oleh Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No.Item	Jumlah
1.	Ketepatan Materi	Kesesuaian dengan Kurikulum yang digunakan	1	1
		Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	2	1
		Keakuratan Konsep Materi	3	1
2.	Keluasan dan Kejelasan Materi	Keluasan Materi	4,5	2
		Kejelasan Materi	6	1
3.	Penyajian	Keruntutan Penyajian Materi	7	1
		Penggunaan Suara,gambar, dan Video pada Materi Ajar	8	1
		Memberikan Motivasi dan Daya Tarik Peserta Didik	9,10	2
		Kelengkapan Evaluasi Materi Pembelajaran	11,12	2
4.	Kebahasaan	Kesesuaian Bahasa dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik	13,14	2
		Ketepatan Tata Tulis	15,16	2
		Ketepatan teks dengan Materi	17	1
5.	Ketepatan dan Kebermanfaatan Media	Ketepatan Media	18	1
		Kebermanfaatan Media	19,20	2
		Jumlah	20	

c. *Kuisisioner* Penilaian oleh guru, pada tahap ini produk diuji oleh 2 guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan. Penilaian ini juga termasuk tahap validasi, yaitu validasi dari praktisi lapangan, dalam hal ini adalah dari guru. Penilaian ini dilakukan untuk memeriksa kelayakan media sekaligus materi, memberikan komentar dan saran untuk perbaikan sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Angket Validasi oleh Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

No	Aspek	Indikator	No.Item	Jumlah
1.	Tampilan	Kemenarikan Desain	1	1
		Kemenarikan Tata Letak	2	1
		Kemenarikan Warna	3	1
		Kemenarikan Penggunaan Suara, Gambar, dan Video	4	1
2.	Teknis	Operasional	5	1
		Durabilitas	6	1
3.	Penyajian Materi	Keruntutan penyajian Materi	7	1
		Ketepatan Materi	8	1
		Keluasan Materi	9	1
		Kejelasan Materi	10	1
		Kelengkapan Evaluasi Pembelajaran	11	1
4.	Kebahasaan	Ketepatan Penggunaan Bahasa	12	11
		Ketepatan Tata Tulis	16,17	2
5.	Ketepatan dan kebermanfaatan Media	Ketepatan Media	18	1
		Kebermanfaatan Media	19,20	2
		Jumlah	24	

3. Instrumen Respons Peserta Didik

Instrumen respons peserta didik ini adalah sebuah angket yang akan diisi oleh pengguna produk yang dikembangkan yaitu peserta didik. Instrumen ini berupa angket yang ditujukan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap

produk yang dikembangkan baik dari aspek media maupun materi. Adapun kisi-kisi angket respons peserta didik dapat dilihat dalam tabel 3.6.

Tabel 3. 6
Angket Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran *Microsite* Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

No	Aspek	Indikator	No.Item	Jumlah
1.	Media	Desain dan Tampilan	1	1
		Kejelasan Petunjuk Penggunaan	2	1
		Kemiudahan dan Daya Tahan Penggunaan	3,4	2
		Kejelasan penggunaan suara, gambar, dan video	5	1
		Kebermanfaatan Media pada Proses Pembelajaran	10,11,12, 13,14,15	1
2.	Materi	Penggunaan bahasa dan Tulisan	7	1
		Kejelasan Materi	8	1
		Kelengkapan Evaluasi materi Pembelajaran	9	1
Jumlah			15	

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, digunakan metode kuantitatif deskriptif dan analisis kualitatif. Teknik analisis data dilakukan berdasarkan tahapan berikut:

1. Validasi oleh Ahli

Data yang diperoleh dari angket validasi ahli materi, ahli media, dan guru dianalisis menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 5. Langkah-langkah analisisnya adalah sebagai berikut:

- a) **Pengumpulan Data:** Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan guru untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis microsite.
- b) **Penghitungan Skor:** Skor dari setiap indikator dihitung untuk memperoleh rata-rata skor keseluruhan.

- c) **Interpretasi Skor:** Hasil rata-rata skor dibandingkan dengan tabel kriteria interpretasi skor yang telah ditentukan:

Tabel 3.7
Interpretasi Skor

Pernyataan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

- **Kesimpulan:** Berdasarkan hasil interpretasi skor, ditentukan tingkat kelayakan media pembelajaran.

2. Respon Siswa

Data respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis microsite dianalisis dengan langkah berikut:

- Pengumpulan Data:** Angket diberikan kepada siswa untuk menilai aspek daya tarik, kemudahan penggunaan, dan manfaat media pembelajaran.
- Penghitungan Persentase:** Persentase respon positif dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- 1) **Interpretasi Persentase:** Hasil persentase dibandingkan dengan tabel kriteria interpretasi:

Tabel 3.8
Interpretasi Skor

Pernyataan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4

Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

- 2) **Kesimpulan:** Berdasarkan hasil persentase, ditentukan tingkat penerimaan siswa terhadap media pembelajaran.

3. Pengolahan Data Gabungan

Hasil analisis kuantitatif dan kualitatif digabungkan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis microsite.

4. Penyajian Hasil

Hasil analisis data disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan narasi untuk mempermudah interpretasi oleh pembaca.

Kemudian adapun teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan skala Likert yang dihitung presentase skornya kemudian disimpulkan kategori kelayakannya berdasarkan kriteria interpretasi skor. Setelah Semua data terhimpun, maka dilakukan analisis data. Dalam analisis data ini, peneliti membaginya menjadi dua jenis, yaitu analisis data studi pendahuluan dan analisis data validasi dan respons peserta didik. Sebagaimana yang dijelaskan di bawah ini:

a) Analisis Data Studi Pendahuluan

Data wawancara hasil kepada guru dan penyebaran angket survey kepada peserta didik dihimpun dan dianalisis secara deskriptif sebagai acuan kebutuhan dalam pengembangan produk media.

b) Analisis Data Validasi dan Respons Peserta Didik

Data yang telah terhimpun maka akan dianalisis untuk mengetahui kelayakan, penilaian dan pendapat dari produk media yang dihasilkan. Untuk melihat tingkat kelayakan produk media pembelajaran dari data hasil penilaian para ahli ataupun respons peserta didik sebagai pengguna media menggunakan skala *Likert*. Skala ini berisi pertanyaan atau pernyataan yang jawabannya berbentuk skala persetujuan atau penolakan terhadap pertanyaan atau pernyataan tersebut³³. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut³⁴:

Tabel 3. 9
Pedoman Skor Instrumen

Pernyataan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Setelah itu data penilaian yang didapat dianalisis dengan presentase skor dari hasil penjumlahan nilai indikator setiap pernyataan dengan rumus sebagai berikut³⁵.

³³ Hasan Dani Hendra Krismanja, "Studi Literatur Tentang Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran 3D Sketchup Di Smk," *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, vol. 7, no. 2 (2021), hlm. 225

³⁴ Aimi Marlinda, Nafisah Hanim, dan Eriawati, "Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Atlas Jamur Makroskopis Pada Materi Kingdom Fungi," *Prosiding Seminar Nasional Biotik XI 2023*, vol. 11, no. 1 (2023), hlm. 84-85.

³⁵ *Ibid*, hlm. 84

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Jawaban Responden}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Presentase kelayakan media

Hasil perhitungan persentase yang didapatkan kemudian akan disimpulkan untuk menentukan kriteria kelayakan skala perolehan presentase nilai dengan diinterpretasikan sebagai berikut³⁶:

Tabel 3. 10
Kriteria Interpretasi Skor

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Setelah itu, data atau skor yang telah didapatkan dianalisis dengan analisis deskriptif. Adapun data penelitian yang bersifat kualitatif seperti komentar dan saran dijadikan dasar pertimbangan dalam perbaikan produk.

³⁶ Hendra Krismanja, "Studi Literatur Tentang Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran 3D Sketchup Di Smk." *Jurnal kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKOTB)*, vol. 7, (2021), hlm. 6

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *microsite* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII dilaksanakan menggunakan model ADDIE.

Tahap Analisis mencakup identifikasi masalah, penentuan tujuan pembelajaran, konfirmasi calon pengguna, pemetaan sumber daya, pemilihan sistem penyampaian yang sesuai, serta penyusunan rencana pengembangan. Tahap Desain meliputi penentuan capaian pembelajaran, pembuatan *flowchart*, penyusunan rancangan awal (*draft*), dan penetapan format akhir produk. Tahap Pengembangan dilakukan dengan membangun konten, memilih media pendukung, menyusun panduan bagi guru dan peserta didik, melakukan validasi, serta revisi formatif. Tahap Implementasi meliputi persiapan guru dan peserta didik sebelum penggunaan media. Tahap Evaluasi melibatkan penentuan kriteria dan instrumen evaluasi, serta pelaksanaan penilaian.

Proses ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran memerlukan langkah yang sistematis dan menyeluruh untuk menghasilkan produk yang relevan, efektif, dan sesuai kebutuhan pengguna.

Hasil validasi dan uji coba menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi: ahli media memberi nilai 81,43% (kategori sangat baik), ahli materi 95,86% (sangat baik), dan guru mata pelajaran 100% (sangat baik). Uji coba *one-to-one* memperoleh hasil 100% (sangat baik), uji coba kelompok kecil 100% (sangat baik), dan uji coba lapangan 100% (sangat baik). Dengan demikian, media pembelajaran

berbasis *microsite* ini layak digunakan sebagai sumber belajar alternatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII.

B. Saran

1. Untuk peserta didik, Gunakan *microsite* ini sebagai salah satu alternatif sumber belajar, baik di sekolah maupun di luar sekolah.
2. Untuk guru, Manfaatkan media ini sebagai pendukung pembelajaran khususnya pada Bab VIII “Meneladani perilaku jujur dan Amanah dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan Al-Qur’an dan Hadis.”
3. Untuk sekolah, Berikan dukungan terhadap pengembangan media pembelajaran digital seperti *microsite* guna meningkatkan mutu pembelajaran.
4. Untuk peneliti selanjutnya, Kembangkan media ini pada materi lain dan uji efektivitasnya terhadap motivasi serta hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2012. *Menganalisis Kualitas Tes: Evaluasi Pembelajaran*. [Bandung: Alfabeta]. 223 hal
- Branch, Robert Maribe. *Intructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- DeSantis, Dru. "Technology Brand Colors: Red, Bright and Blue An Exploration of Color Usage by Top Technology Brands", www.desantisbreindel.com, 1 Juli 2024.
- Gurubelajar.id. 2023. Mengenal Microsite Sebagai Salah Satu Penunjang Pendidik dalam Melaksanakan Pembelajaran. <https://gurubelajar.id/mengenal-microsite-sebagai-salah-satu-penunjang-pendidik-dalam-melaksanakan-pembelajaran/>.
- Hayu, R., dan O.A. Suciptaningsih. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Materi Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 10(2): 559 hal.
- Hendra, K., dan H. Dani. 2021. Studi Literatur Tentang Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran 3D Sketchup di SMK. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)* 7: 2.
- Hidayatullah, S., M. Maswani, dan A. Ghofur. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Google Sites Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Pakar Pendidikan* 21(2): 122 hal.
- Josi, A. 2017. Penerapan Metode Prototyping dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jurnal Teknologi Informasi Mura* 91 hal.
- Karsidi, Ravik, Nunuk Suryani, dan Achmad Setiawan. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Cet. 1. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, 241 hal.
- Kustandi, C., dan D. Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media, 211 hal.
- Kustandi, C., dan D. Darmawan. 2020. *Journal. Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* Vol. 2: 30 hal.

- Marlinda, A., N. Hanim, dan Eriawati. 2023. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Atlas Jamur Makroskopis Pada Materi Kingdom Fungi. *Prosiding Seminar Nasional Biotik XI 2023* Vol.11, No 1: 89 hal.
- Munadi, Y. 2019. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press Grup, 52 hal.
- Muttaqin, M. 2023. Jurnal Taujih Konsep Pendidikan Islam Dalam Keluarga Menurut Zakiah Daradjat. *Jurnal Taujih* 2(2): 40 hal.
- Nofrilla, U. 2024. Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan. Indonesia.
- Nurfalah, E., dan P. Rahayu. 2023. Microsite-Based Mathematical Statistics Educational Media to Increase Student Study Motivation after the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)* 7(1): 74 hal.
- Pratiwi, I.T.M., dan R.I. Meilani. 2018. Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* vol. 3: 33 hal.
- Priyonggo, F.V., dan A. Qosyim. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII. *Ejournal-Pensa* 6(2): 177 hal.
- Puspita Sari, A. 2022. Implementasi Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Materi Pbulatan di SDN Malangnengah II. *SIBATIK Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan* Vol. 1 (3): 82 hal.
- Rustandi, A., dan Rismayanti. 2021. Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom* 11(2): 60 hal.
- Sari, Dewi, dkk. (2024). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite Mata Pelajaran Informatika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase E SMK." *Jurnal Edukasi dan Riset*, 5(3), 58 hal.
- sasanadigital.com. 2023. Apa itu Microsite? <https://sasanadigital.com/apa-itu-microsite/>. [diakses 6 Mei 2025].
- Setia Adi, B.P., dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 7(4): 652 hal.

- Sugiyono, Prof. Dr. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Edisi 3. (Bandung: Alfabeta). 342 hal
- Sulastri, R. (2023). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak." *Caruban: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 97 hal.
- Taufik, Ahmad dan Nurwastuti Setyowati. *Buku Panduan Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas VIII*, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 2022.
- Widyastuti, K.R. 2023. Microsite Media Pembelajaran Interaktif Era Kurmer. *radarsolo.jawapos.com*. <https://radarsolo.jawapos.com/literasiguru/841697433/microsite-media-pembelajaran-interaktif-era-kurmer>.
- Wijaya, A., dkk. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Kecerdasan Buatan." *Mauriduna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 6, No. 1, 35 hal.
- Yumnah, Siti. (2021). "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital." *Al-Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 13, No 2, 110 hal.
- Zahwa, F.A., dan I. Syafi'i. 2022. Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi* Vol. 19, No. 1): 78 hal.

LAMPIRAN

Hasil Wawancara Bersama Guru PAI SMP Islam Aqzia

1. Kurikulum apa yang dilaksanakan di sekolah?

Untuk kelas VIII sekarang sudah menggunakan Kurikulum Merdeka.

2. Bagaimana antusiasme peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?

Terkait dengan antusias jika dipresentasikan adalah tergantung kondisi dan keadaan. Tapi sampai dengan saat ini Alhamdulillah antusias peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih relatif di atas 75%. Karena mungkin tingkat kesadaran dan kebutuhan mereka terhadap nilai-nilai keagamaan seperti itu.

Adapun kondisi peserta didik yang mengantuk, ketika penjelasan materi malah "mengobrol" dan lain sebagainya dalam pembelajaran ini ada. Romantika demikian pasti ada dalam proses belajar-mengajar, bagaimana kita menyikapi persoalan ini dengan cara mereka bisa lebih santai, disampaikan secara menarik, dan tidak terlalu kaku. Karena mungkin hal tersebut membuat mereka lebih nyaman dalam menerima pelajaran. Seperti kita tahu bahwa kelas VIII sekarang ini adalah generasi yang sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Sehingga kita harus menyesuaikan cara mengajar agar mereka bisa lebih paham dan lebih antusias dalam belajar serta bisa memahami apa yang disampaikan oleh guru.

3. Apakah sekolah memiliki fasilitas media pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti? Jika ada, apa saja media yang tersedia dan bagaimana pemanfaatan media tersebut?

Alhamdulillah sekolah kita memiliki fasilitas yang cukup lengkap terkait media pembelajaran. Di antaranya adalah media elektronik seperti proyektor, komputer, dan speaker. Media ini dimanfaatkan dengan baik untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif. Selain itu, tersedia juga buku-buku referensi agama Islam sebagai sumber rujukan yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk mendalami materi agama Islam sesuai dengan tujuan pendidikan agama Islam tersebut.

4. Bagaimana fasilitas internet yang tersedia di sekolah?

Alhamdulillah untuk internet di sekolah sudah terdapat fasilitas Wi-Fi yang sangat memadai. Dan disamping itu, peserta didik juga sudah memfasilitasi diri mereka dengan kuota internet yang mungkin cukup untuk memenuhi kebutuhannya.

5. Apakah peserta didik diperkenankan untuk membawa gadget atau laptop atau tablet ke sekolah dan dapat digunakan ketika kegiatan pembelajaran?

Iya, pasti, karena memang itu sebuah kebutuhan. Artinya zaman sekarang itu laptop, gadget, handphone bukan lagi sarana yang mereka gunakan untuk bermain. Tetapi memang menjadi sarana yang mengacu kepada kebutuhan pokok dalam proses pembelajaran. Artinya, ketika mereka membutuhkan informasi terkait dengan materi pembelajaran, maka

mau tidak mau mereka menggunakannya. Dan sekolah pasti mengizinkan sepanjang memang itu dilakukan sesuai dengan materi yang kita olah. Ketika materi mungkin membutuhkan gadget handphone , ya kita izinkan. Tetapi ketika memang materinya tidak membutuhkan *handphone*, ya tidak kita izinkan. Semua dengan kondisiional saja.

6. Media apa yang digunakan oleh bapak/ibu dalam proses pembelajaran?

Kita sesuaikan dengan kebutuhan materi ajar. Adapun yang paling banyak digunakan adalah media Power Point, poster dan media-media lain yang dirasa bisa menunjang efektivitas belajar anak-anak di kelas.

7. Mengapa bapak/ibu menggunakan media pembelajaran tersebut?

Alasannya adalah karena memang media pembelajaran tersebut yang paling efisien. Kemudian, secara umum media tersebut sangat mendukung terhadap media pembelajaran tersebut dan dalam persiapannya tidak terlalu sulit.

8. Apakah media yang digunakan bapak/ibu sudah bervariasi?

Iya, pasti. Karena bervariasinya media pembelajaran yang digunakan dapat mengobati rasa bosan peserta didik dalam belajar. Apabila media yang digunakan itu-itu saja, mungkin nanti mereka akan bosan. Misalnya dengan menggunakan tampilan-tampilan video, atau mungkin dengan penggalan kisah-kisah yang kita sampaikan kepada mereka, itu pun bagian daripada hal yang bisa kita lakukan pada saat proses pembelajaran.

9. Apakah media pembelajaran yang digunakan telah menunjang pembelajaran menjadi efektif dan efisien?

Apabila 100% efisien mungkin belum. Akan tetapi mungkin bisa dikatakan di angka 75%. Karena tergantung bagaimana individu daripada peserta didik itu sendiri dan tergantung bagaimana situasi belajarnya. Kemudian tergantung juga bagaimana metode apa yang kita gunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

10. Apa saja kendala yang bapak/ibu hadapi dari media yang telah digunakan dalam pembelajaran?

Terkait dengan kendala, apabila kita lihat dari teknologi yang saat ini adalah misalnya terkait kendala teknis pada media itu sendiri. Contoh misalkan, tiba-tiba *Infocus* yang akan digunakan ternyata tidak bisa digunakan atau mungkin instalasi listrik yang mati. Atau mungkin kita sudah mempersiapkan media tersebut tetapi situasi belajar peserta didik tidak memungkinkan sehingga harus menggunakan cara lain yang menyebabkan mereka tidak bisa ikut pembelajaran secara maksimal karena faktor alami, seperti cuaca hujan, kendala listrik, dan lain-lain. Itu kendala-kendala teknisnya. Kemudian ada juga kendala teknis dari segi didaktis. Tergantung bagaimana kreativitas kita dalam mengemas media tersebut agar tidak monoton. Jika monoton, maka akan menjadi kendala tersendiri kembali kepada peserta didik. Artinya kita sudah menggunakan media itu semua, ya alhamdulillah ada kuncinya.

Kemudian terdapat juga kendala dari segi kondisi mental dari peserta didik itu sendiri. Karena pembelajaran kita berada di waktu-waktu peserta didik seharusnya sudah istirahat, tetapi mereka harus belajar. Artinya bisa dikatakan itu merupakan sisa-sisa waktu mereka di mana mereka harus sudah istirahat kemudian mereka harus berkonsentrasi kembali untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sehingga barangkali frekuensi daya serap mereka terhadap pembelajaran pun akan berkurang.

Kemudian kendala berikutnya adalah dari segi waktu JP (Jam Pelajaran) yang tersedia untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini dirasa masih sangat kurang. Sedangkan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah sebuah mata pelajaran yang sangat dibutuhkan di sekolah.

11. Apakah bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis microsite?

Ya belum, saya belum menggunakan itu. Mungkin setelah penelitian ini saya akan menggunakan. Plus-minus dari aplikasi ini kita akan coba terapkan di sekolah. Dengan menggunakan aplikasi ini, harapannya pembelajaran makin efektif, makin efisien, dan tingkat keberhasilan pun akan lebih besar lagi.

12. Adakah saran dari bapak/ibu terhadap rencana pengembangan media pembelajaran berbasis microsite?

Tinggal penyempurnaannya saja. Dari gambaran atau tampilan-tampilan bisa lebih menarik lagi. Kemudian dari segi evaluasi lebih disempurnakan dengan tidak hanya menyediakan evaluasi pengetahuan dan keterampilan saja, tetapi juga menyediakan refleksi. Karena ini materinya adalah keagamaan, yang berarti acuan sebenarnya bukan lebih kepada nilai pengetahuan yang dikedepankan. Tetapi lebih kepada nilai afektif atau nilai refleksi yang peserta didik aplikasikan dalam kehidupan baik di masyarakat sekolah, masyarakat keluarga, maupun masyarakat umum, dan yang lebih luas lagi kepada berbangsa dan bernegara. Artinya, nilai-nilai keagamaan ini harus mereka terapkan. Itulah sebenarnya yang menjadi tujuan pembelajaran agama. Disamping mereka bisa menguasai materi dengan baik, mereka juga harus mampu mengaplikasikannya secara baik.

Mengetahui,

Guru PAI SMP Islam Aqzia

Ulfa Nofrilla, S.Pd., M.Pd

Angket Validasi Oleh Ahli Media

A. Data Peneliti

Nama : Yoga Prasetyo

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Kelas VIII Hamka SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan

Pembimbing II : Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I

Pembimbing I : Dr. Ikrima Mailani, S.Pd. I, M.Pd. I

B. Data Ahli

Nama :

Instansi : Universitas Islam Kuantan Singingi

C. Petunjuk Pengisian:

1. Mohon mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan peneliti.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (V) pada kolom penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya haturkan terima kasih.

D. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

1 = Sangat Buruk, 2 = Buruk, 3 = Sedang, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Fungsi Media Pembelajaran							
1.	Media dapat mefasilitasi materi						
2.	Media dapat menambah pembendaharaan kata melalui simbol/lambang yang disajikan						
3.	Media dapat menggambarkan objek atau suatu peristiwa dalam materi pelajaran yang tidak dapat dijangkau atau dihadirkan ketika proses pembelajaran						
4.	Media menarik bagi peserta didik						
5.	Media dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari materi						
6.	Media dapat menambah motivasi peserta didik untuk belajar						
7.	Media dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik						
8.	Media dapat menggambarkan konsep materi yang abstrak						
9.	Media terbebas dari bias sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran						
Keterbacaan							
10.	Petunjuk penggunaan media disampaikan dengan jelas						
11.	Ketepatan jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan						
12.	Warna <i>Font</i> yang digunakan tepat dan menarik						
13.	Ketepatan pengaturan struktur kalimat						
14.	Ketepatan pengaturan spasi antar baris						
Teknis							
15.	Media dapat digunakan dengan mudah						

16.	Media lancar ketika dioperasikan						
17.	Media tidak mudah mengalami gangguan atau <i>error</i>						
Tampilan							
18.	Desain media teratur dan menarik						
19.	Antar muka (<i>User Interface</i>) yang ditampilkan teratur dan menarik						
20.	Warna yang ditampilkan tepat dan menarik						
21.	Kelengkapan navigasi yang disajikan						
22.	Kejelasan <i>icon</i> navigasi yang digunakan						
23.	Kejelasan penyajian gambar						
24.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi ajar						
25.	Kejelasan suara yang disajikan						
26.	Volume suara dapat didengar secara stabil						
27.	Video dapat berfungsi dengan baik						
28.	Video yang disajikan sesuai dengan materi ajar						

Komentar dan Saran

Kesimpulan

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran *microsite* Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di tempat penelitian tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di tempat penelitian dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di tempat penelitian

Teluk Kuantan,, 2025

Validator Media

.....

Angket Validasi Oleh Ahli Materi

A. Data Peneliti

Nama : Yoga Prasetyo

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Kelas VIII Hamka SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan

Pembimbing II : Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I

Pembimbing I : Dr. Ikrima Mailani, S.Pd. I, M.Pd. I

B. Data Ahli

Nama :

Instansi : Universitas Islam Kuantan Singingi

C. Petunjuk Pengisian:

1. Mohon mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan peneliti.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (V) pada kolom penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya haturkan terima kasih.

D. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

1 = Sangat Buruk, 2 = Buruk, 3 = Sedang, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Ketepatan Materi							
1.	Muatan materi dalam media sesuai dengan kurikulum yang digunakan						
2.	Matan materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran						
3.	Konsep materi dalam media sudah akurat						
Keluasan dan Kejelasan Materi							
4	Keluasan materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tingkat kognitif peserta didik						
5.	Kedalaman materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tingkat kognitif peserta didik						
6.	Materi yang disajikan jelas						
Penyajian							
7.	Muatan materi yang disajikan secara sistematis						
8.	Penggunaan suara, gambar dan video dalam media sesuai dengan materi ajar						
9.	Penyajian materi dalam media dapat menambah motivasi dan daya tarik peserta didik untuk belajar						
10.	Penyajian materi dalam media mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan						
11.	Kelengkapan evaluasi materi pembelajaran						
12.	Kesesuaian tugas yang diberikan dengan kemampuan peserta didik						
Kebahasaan							

13.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan kognitif, sosial dan emosional peserta didik						
14.	Bahasa yang digunakan mudah difahami						
15.	Ketepatan pengaturan struktur kalimat						
16.	Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar						
17.	Ketepatan teks yang disajikan dengan materi ajar						
Ketepatan dan kebermanfaatan media							
18.	Ketepatan media yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik						
19.	Media mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri						
20.	Media mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan						

Komentar dan Saran

Kesimpulan

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran *microsite* Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di tempat penelitian tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di tempat penelitian dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di tempat penelitian

Teluk Kuantan,, 2025

Validator Materi

.....

Angket Validasi Oleh Guru Mata Pelajaran PAI BP

A. Data Peneliti

Nama : Yoga Prasetyo

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Kelas VIII Hamka SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan

Pembimbing II : Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I

Pembimbing I : Dr. Ikrima Mailani, S.Pd. I, M.Pd. I

B. Data Guru

Nama :

Instansi : SMP ISLAM AQZIA

C. Petunjuk Pengisian:

1. Mohon mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Guru Mata Pelajaran PAI BP tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan peneliti.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (V) pada kolom penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya haturkan terima kasih.

D. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

1 = Sangat Buruk, 2 = Buruk, 3 = Sedang, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Tampilan							
1.	Desain media teratur dan menarik						
2.	Antar muka yang ditampilkan teratur dan menarik						
3.	Warna yang ditampilkan tepat dan menarik						
4.	Gambar, suara dan video yang disajikan menarik						
Penyajian materi							
5.	Media dapat digunakan dengan mudah						
6.	Media lancar ketika dioperasikan						
7.	Media tidak mudah mengalami <i>error</i>						
Teknis							
8.	Muatan materi yang disajikan secara sistematis						
9.	Muatan materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum yang digunakan						
10.	Muatan materi dan media sesuai dengan capaian pembelajaran						
11.	Keluasan materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik						
12.	Kedalaman materi yang disajikan sesuai dengan kognitif peserta didik						
13.	Materi yang disajikan jelas						
14.	Kelengkapan evaluasi materi pembelajaran						
15.	Kesesuaian tugas ang diberikan dengan kemampuan peserta didik						
Kebahasaan							

16.	Ketepatan penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik						
17.	Bahasa yang digunakan mudah difahami						
18.	Ketepatan jenis huruf yang digunakan						
19.	Ketepatan pengaturan ukuran huruf yang digunakan						
20.	Ketepatan pengaturan spasi antar baris						
Ketepatan dan kebermanfaatan media							
21.	Ketepatan media yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik						
22.	Media mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri						
23.	Media mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan						
24.	Media mampu memperluas wawasan peserta didik						

Komentar dan Saran

Kesimpulan

Dengan ini, dinyatakan bahwa media pembelajaran *microsite* Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti ini dinyatakan:

1. Layak digunakan di tempat penelitian tanpa ada revisi.
2. Layak digunakan di tempat penelitian dengan revisi.
3. Tidak layak digunakan di tempat penelitian

Teluk Kuantan,, 2025

Guru PAI

Ulfa Nofrilla, S.Pd., M.Pd

Angket Validasi Oleh Peserta Didik

A. Data Peneliti

Nama : Yoga Prasetyo

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microsite* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Kelas VIII Hamka SMP Islam Aqzia Teluk Kuantan

Pembimbing II : Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I

Pembimbing I : Dr. Ikrima Mailani, S.Pd. I, M.Pd. I

B. Data Peserta Didik

Nama :

Instansi : Kelas VIII Hamka

C. Petunjuk Pengisian:

1. Mohon mengisi identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ananda sebagai Peserta didik tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan peneliti.
3. Mohon diberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan cara memberi tanda centang (V) pada kolom penilaian yang disediakan.
4. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya haturkan terima kasih.

D. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut:

1 = Sangat Buruk, 2 = Buruk, 3 = Sedang, 4 = Baik, 5 = Sangat Baik

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Desain media yang ditampilkan menarik						
2.	Petunjuk penggunaan media yang disampaikan dengan jelas						
3.	Media dapat digunakan dengan mudah						
4.	Media tidak mudah mengalami gangguan						
5.	Suara, gambar dan video yang disajikan jelas						
6.	Materi yang disajikan jelas						
7.	Latihan soal mudah difahami						
8.	Media dapat membantu saya memahami materi						
9.	Media dapat mendukung saya untuk belajar secara mandiri						
10.	Media dapat membantu saya meningkatkan motivasi belajar saya						
11.	Media dapat mendorong rasa ingin tahu tentang materi yang diajarkan						
12.	Media dapat membantu memperluas wawasan saya						
13.	Media dapat membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan						
14.	Penggunaan suara gambar dan video yang disajikan menarik						
15.	Penggunaan bahasa yang disajikan mudah difahami						

E. Komentar dan Saran

--

Teluk Kuantan,, 2025

Peserta Didik

.....

