



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS WEBSITE PADA KELAS XI DI SEKOLAH SMA ISLAM HASYIM ASY'ARI BATU

Ira Jamilatur Rokhmah¹, Indhra Musthofa², Adi Sudrajat³

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: 1irajamilaturrokhmah@gmail.com , 2indhra.musthofa@unisma.ac.id ,
3adi.sudrajat@unisma.ac.id

Abstract

This research aims to develop a website-based Islamic Religious Education learning media in 11th grade at Hasyim Asy'ari Batu Islamic High School, using google sites tools and knowing the feasibility of products that have been developed for use in the learning process. This research used the ADDIE development research model consisting of five steps: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Based on the results of a validation test study by experts, this learning media is well suited to use. The assessment by the material expert validators obtained a percentage yield of 85%, which means that the learning media products in the category are highly viable. Meanwhile, the results of the assessment by media experts validators have a percentage of 95%, so the learning media is categorized as very decent. Then the evaluation results by subject teachers obtained a percentage of 77.5% with the category of learning media worthy of use. It was further strengthened with the results of field trials, with 11th grade student respondents majoring in MIPA and IPS of Islamic High School Hasyim Asy'ari Batu who got a percentage result of 67,22%, meaning that learning media products deserve to be used in learning. Thus, it can be concluded that the Islamic Religious Education learning media based on the website in class 11th grade at Hasyim Asy'ari Batu Islamic High School, in the material of Islamic glory, is well worth using in learning.

Kata Kunci: *Development of PAI Learning Media, Website, Google Sites*

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi saat ini mulai dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadi tantangan di setiap negara untuk memajukan sumber daya manusia dalam bidang ekonomi, sosial, politik dan pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran (Akbar & Noviani, 2019). Perkembangan teknologi ini mendorong upaya-upaya pembaharuan dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan adanya pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran yang diterapkan di sekolah, dengan

harapan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar (Hikmawan & Sarino, 2018). Masuknya perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan telah merubah segala aktivitas pembelajaran. Hal ini dapat dilihat melalui tersedianya sumber belajar yang sebelumnya hanya berbentuk buku kini dapat dikases secara elektronik, seperti *e-modul*, *slide/ power point*, dan animasi. Dengan adanya sumber belajar yang mudah didapatkan, dapat membantu berhasilnya keberlangsungan proses belajar mengajar dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Yulianti et al., 2020). Media pembelajaran juga mengalami perkembangan seperti adanya media pembelajaran berbasis elektronik yang sesuai dengan pembelajaran. Adanya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi ini berdampak pada minat siswa dan kualitas proses pembelajaran karena salah satu manfaat digunakannya media pembelajaran yaitu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan mudah.

Hakikatnya pada pemilihan media pembelajaran haruslah berdasarkan kriteria tertentu. Karena media pembelajaran yang tepat ialah ketika dapat merangsang dan melibatkan siswa agar kreatif, aktif, dan tercipta pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran (Andari, 2019). Setiap siswa memiliki karakteristik dan latar belakang yang berbeda. Begitu pula cara mereka dalam memahami sebuah materi. Dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam berinovasi dan kreatif dalam memilih media pembelajaran. Media pembelajaran yang baru akan memberikan suasana pembelajaran yang baru dan menambah minat siswa dalam belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu mengembangkan dan menyempurnakan media pembelajaran yang sudah ada atau membuat media pembelajaran yang baru. Menggabungkan materi yang bersumber dari media cetak dan media media berbasis *website* menjadi salah satu cara dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis awal yang diperoleh melalui kegiatan wawancara tidak terstruktur dan observasi terhadap sumber belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah SMA Islam Hasyim Asy'ari Batu, dalam proses pembelajaran belum banyak siswa yang berminat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Salah satu penyebabnya yaitu dalam proses pembelajaran guru masih belum memanfaatkan pendekatan digital secara optimal, seperti belum digunakannya *website* sebagai media pembelajaran. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *website* dalam proses pembelajaran, menjadi langkah awal memperkenalkan kepada guru dan siswa, tentang adanya media

pembelajaran berbasis teknologi selain *power point/ slide* dalam menyajikan materi pembelajaran. Sehingga dalam hal ini guru dapat mengembangkan media pembelajaran sekreatif mungkin dan memiliki ciri khas tersendiri dalam mengintegrasikan kemajuan teknologi digital dalam media pembelajaran. Selain itu dengan adanya kegiatan ini, guru dapat mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan berbeda dengan sebelumnya.

Media pembelajaran berbasis *website* pada penelitian sebelumnya telah dibuktikan berdasarkan respon siswa, media pembelajaran berbasis *website* dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, bahwasannya dengan adanya media pembelajaran tersebut siswa termotivasi untuk belajar secara mandiri (Robi, 2022). Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak pada setiap siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berbasis *website* berdampak positif bagi psikologis siswa dalam belajar. Bentuk dari dampak tersebut yaitu meningkatnya minat siswa dalam belajar, siswa lebih mudah dalam memahami materi, kreatifitas siswa dapat muncul, dan memberikan motivasi belajar kepada siswa, sehingga mereka akan giat dalam belajar. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* yang dapat digunakan secara fleksibel, dapat digunakan kapanpun, dimanapun, dan memenuhi kriteria, respon yang positif dan begitu pula untuk aspek motivasi belajar (Panjaitan et al., 2022).

Selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa, penggunaan media pembelajaran berbasis *website* berpengaruh pada hasil belajar siswa (Rahmawati et al., 2021). Berdasarkan hasil uji coba lapangan, respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *website* memiliki ketertarikan dan siswa berantusias terhadap media pembelajaran. Mudahnya pengoperasian menjadi kelebihan media pembelajaran bagi siswa dalam mengakses media pembelajaran ini. Penelitian lain juga menyebutkan kelebihan media pembelajaran berbasis *website* juga, yaitu media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *google site* membantu siswa belajar secara mandiri karena media pembelajaran yang bersifat fleksibel (Mukti et al., 2020). Media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi digital bersifat lebih fleksibel, karena mudah diakses dimanapun dan kapanpun melalui *smartphone, tablet*, maupun *computer*, selama terhubung dengan jaringan internet. Penggunaan *tools google sites* dalam pengembangan ini memberikan kemudahan bagi pendidik yang baru mengenal media pembelajaran berbasis *website* karena *web* yang terintegrasi disajikan dan terintegrasi dikemas secara sederhana. Tidak hanya itu pengoperasian media

pembelajaran juga mudah bagi siswa, karena siswa hanya perlu membuka *link* (alamat *website*) dan dokumen-dokumen yang diberikan oleh guru telah tersedia secara lengkap, sehingga siswa tidak memerlukan aplikasi lain dalam mengakses.

Pendidikan Agama Islam dapat didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimania, bertakwa, berakhlak mulia, dan mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman (Sudrajat, 2018). Pendidikan Islam menurut Zakiyah Daradjat didefinisikan dengan suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh (Ali, 2021). Pendidikan Agama Islam saat ini menjadi mata pelajaran yang wajib ada dalam setiap jenjang sekolah di Indonesia. Hal ini berdampak positif pada siswa untuk memahami ajaran Islam dengan mudah secara menyeluruh. Masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran ini yaitu tidak tepatnya pemilihan strategi, media, dan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Salah satu materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu Masa Kejayaan Islam. Materi ini terdiri dari beberapa cakupan, yaitu periodisasi sejarah Islam, masa Kejayaan Islam, tokoh-tokoh pada masa kejayaan Islam, dan menerapkan ibrah perilaku mulia dari masa kejayaan Islam. Berdasarkan cakupan materi tersebut, terdapat beberapa paparan konsep sejarah yang harus dimengerti dan dihafal oleh siswa, sedangkan siswa memiliki kesulitan dan memiliki kejenuhan dalam memahami suatu konsep dalam sejarah. Selain itu siswa memiliki gaya belajarnya masing-masing sesuai dengan karakter mereka, seperti gaya belajar auditori, visual, dan kinestetik. Maka dari itu perlu dilakukannya suatu pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti *website*.

Oleh karena itu, pada materi masa kejayaan Islam, diperlukannya media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa, sehingga mereka hanya terfokuskan pada pembelajaran dan dapat memahami materi dengan optimal. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* memiliki banyak *tools*/alat yang dapat digunakan dalam membuat suatu produk pengembangan, salah satunya yaitu menggunakan *tools google sites*. *Google sites* merupakan suatu wiki terstruktur dan alat pembuatan *web* yang dapat diakses secara gratis mencakup beberapa layanan perangkat *browser web*.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Purnama, 2016). Menurut Borg and Gall (1983), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*, penelitian pengembangan pendidikan (R&D) merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengvalidasi produk Pendidikan. Penelitian pengembangan dalam dunia Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sehingga teruji keefektifitasannya melalui uji coba kelayakan produk oleh para ahli dan uji lapangan. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *website* pada kelas XI di sekolah SMA Islam Hasyim Asy'ari Batu, dengan memanfaatkan *tools google sites* pada materi masa kejayaan Islam.

Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE dikembangkan oleh Mollanda dan Reiser pada tahun 1967. Model ini sering digunakan dalam mengembangkan suatu produk, karena dinilai sistematis dan interaktif untuk pengembangan instruksional. Selain itu metode ADDIE memiliki sifat yang umum dan sesuai dengan pembelajaran dikelas, karena setiap hasil evaluasi dari satu proses membawa pengembangan dari tahap sebelumnya.

Penelitian ini memuat dua jenis data yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi terkait potensi, permasalahan, kebutuhan siswa, kritik (masukan) dan saran dari para ahli materi dan ahli media ketika dilakukannya validasi produk yang dikembangkan. Sedangkan, data kuantitatif diperoleh melalui hasil validasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, hasil pengisian angket oleh guru mata pelajaran, dan uji coba lapangan yang diberikan kepada siswa sebagai objek penelitian ini. Instrumen yang disusun terdiri dari angket/kuesioner. Instrumen pengumpulan data yakni terdiri dari angket lembar validasi untuk para ahli, angket respon guru mata pelajaran dan angket respon siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Instrumen uji coba lapangan oleh siswa sebagai subjek dalam penelitian. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi tingkat kelayakan produk pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *website* dengan *tools google sites* terhadap siswa. Untuk mengetahui tingkat kelayakan tersebut dibutuhkannya pengukur dan evaluasi. Salah satu

metodenya yaitu menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) yang pertama kali diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986. Metode TAM merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kelayakan produk terhadap pengguna. Pengukuran tingkat kelayakan dengan menggunakan TAM dianggap berpengaruh dan menjelaskan penerimaan seseorang dalam pendayagunaan suatu sistem informasi atau produk (Jogiyanto, 2008). Analisis TAM menggunakan empat factor variable dalam mengukur factor kelayakan media pembelajaran *website* terhadap siswa, yaitu persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), intensitas perilaku pengguna (*behavioral intention*), dan penggunaan system secara actual (*actual usage*).

Pengisian penilaian angket dilakukan dengan menyajikan indikator pernyataan berserta skala *likeart* yang berskala 4. Hasil validasi dari lembar instrument, dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut (Rohmaini et al., 2020):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

f = banyak skor yang didapat

N = banyak skor maksimum

Hasil perhitungan skor penilaian yang diperoleh dalam pengisian angket diinterpretasikan dalam kategori untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan, seperti dalam tabel berikut:

Tabel 1. Skala Kelayakan Media Pembelajaran

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
0% - 40%	Tidak Layak

Sumber: (Muntaha et al., 2019)

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil dan pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Website*

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah produk pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *website* dengan *tools google sites* pada materi masa kejayaan Islam. Pengembangan media

pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran serta menambah minat siswa dalam proses pembelajaran dengan menciptakan media pembelajaran yang efektif, efisien, serta memiliki daya tarik. Dengan penggunaan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan siswa tertarik dan memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran kelas dan media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri siswa di rumah karena media pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah digunakan. Tentunya tujuan utama dari media pembelajaran ini adalah membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil dari proses pengembangan produk media pembelajaran berbasis *website* diperoleh melalui lima tahapan, sebagai berikut:

Tahap Analisis (*analyze*). Pada tahap awal peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui sumber muatan materi yaitu buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI dengan materi masa kejayaan Islam, dengan tujuan memetakan materi untuk dimasukkan ke dalam desain media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *website* dengan *tools google sites*. Berdasarkan hasil analisis masalah dan kebutuhan, maka pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa memiliki minat dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini sebagai sumber belajar secara mandiri di rumah karena media pembelajaran yang bersifat fleksibel, praktis dan mudah untuk diakses.

Tahap perencanaan/desain (*design*). Dalam tahap ini peneliti merancang media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan *tools google sites*. Materi akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran setelah dilakukannya pemetaan mulai dari analisis kompetensi dasar, tujuan, dan indikator materi. Pada tahap ini juga dilakukan perencanaan evaluasi pembelajaran dari ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Desain media pembelajaran ini berupa rancangan tata letak halaman pada urutan penyajian materi, mulai dari halaman sampul, halaman menu, halaman kompetensi dasar, indikator pencapaian, halaman peta konsep, halaman gaya belajar yaitu auditori, visual dan kinestetik, halaman penilaian, dan halaman evaluasi

Tahap pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan penyatuan hasil pemetaan materi dengan desain media pembelajaran sehingga diperoleh produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis *website* dengan *tools google sites* yang memiliki tiga

gaya belajar yaitu auditori, visual, dan kinestetik. Pada tahap ini dilakukan uji coba validasi produk oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji coba akan menjadi penentu layak tidak nya produk media pembelajaran untuk digunakan dan saran dari validator akan dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk untuk memperkecil masalah dalam penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *website* dengan *tools google sites*. Produk pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dengan *tools google sites* yang telah di validasi dan dinyatakan layak dapat diakses melalui tautan <https://sites.google.com/view/masakejayaankelasxisma/>

Tahap implementasi (*implementation*). Tahap ini peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa kelas XI MIPA dan IPS di sekolah SMA Islam Hasyim Asy'ari Batu melalui pengisian angket/ kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti. Uji coba ini juga dilakukan kepada guru mata pelajaran, hasil uji coba guru mata pelajaran dan saran yang diberikan, nantinya akan dijadikan sebagai dasar dalam melakukan revisi bersama dengan komentar dan saran dari hasil uji coba oleh ahli media dan ahli materi.

Tahap evaluasi (*evaluation*). Tahap terakhir dalam proses ADDIE ini peneliti melakukan perbaikan atau revisi yang bertujuan untuk menyempurnakan kekurangan produk media pembelajaran berbais *website* dengan *tools google sites* sehingga dapat menghindari kendala yang muncul pada saat media pembelajaran ini digunakan dalam proses pembelajaran dalam kelas maupun secara mandiri.

2. Hasil Penyajian Data Uji Coba

Uji coba validasi ahli materi dilakuakan oleh bapak Kukuh Santoso. Hasil perhitungan persentase dari ahli materi berdasarkan hasil pengisian angket uji validasi pada ahli materi dengan 10 pertanyaan dalam instrumen adalah 85% dengan keterangan sangat layak. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *website* menggunakan *tools google sites* pada materi masa kejayaan Islam ini sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Uji coba validasi ahli materi dilakuakan oleh ibu Qurrti A'yun. Uji coba ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Hasil perhitungan persentase dari uji coba yang pertama adalah 60% dengan keterangan kurang layak, sehingga dilakukan revisi produk dan dilakukan uji coba kembali. Hasil perhitungan persentase dari ahli media berdasarkan hasil pengisian angket uji validasi pada ahli madia yang kedua dengan 10 pertanyaan dalam instrumen adalah 95% dengan keterangan sangat layak. Sehingga dapat

dikatakan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *website* menggunakan *tools google sites* pada materi masa kejayaan Islam ini sangat layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Data validasi guru mata pelajaran dapat diperoleh dari hasil pengisian angket kepada guru mata pelajaran. Validasi guru mata pelajaran dilakukan bapak Imam Mahfudzi. Instrumen yang termuat dalam angket terdiri dari 10 pertanyaan. Komentar dan saran dari guru mata pelajaran akan dijadikan dasar dalam melakukan revisi. Tabel diatas merupakan hasil pengisian angket uji validasi pada guru mata pelajaran. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 40, guru mata pelajaran memberikan 31, maka hasil persentase yang diperoleh dari angket validasi ahli materi adalah 77,5% dengan keterangan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Data hasil uji coba siswa dapat diperoleh dari hasil pengisian angket kepada siswa. Uji coba siswa ini dilakukan siswa kelas XI MIPA dan IPS SMA Islam Hasyim Asy'ari Batu. Instrumen yang termuat dalam angket terdiri dari 10 pertanyaan. Tabel diatas merupakan hasil pengisian angket uji coba siswa. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 40, hasil responden siswa memberikan 26,88, maka hasil persentase yang diperoleh dari angket uji coba siswa adalah 67% dengan keterangan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

D. Simpulan

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *website* dengan *tools google sites* pada materi masa kejayaan Islam merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pengembangan. Perkembangan tersebut berupa pemanfaatan adanya teknologi digital seperti *website* dalam membuat produk. Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dapat membantu siswa dalam memahami materi secara mudah karena media pembelajaran yang bersifat mudah diakses, fleksibel, dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran maupun secara mandiri. Berdasarkan hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis *website* ini dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi produk ini masih memiliki kekurangan seperti; pengoperasian yang masih tergantung pada kondisi jaringan internet, produk yang dihasilkan belum bisa tersebar secara meluas, dan materi yang ada dalam media pembelajaran memiliki keterbatasan, yaitu merujuk pada buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas XI SMA/SMK sehingga dapat dikembangkan sesuai kebutuhan. Untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan dapat menyebarkan link akses produk secara luas, agar dapat dimanfaatkan

oleh banyak orang dan untuk desain produk diharapkan dapat dikembangkan dan menambahkan fitur-fitur yang menarik untuk pembelajaran siswa kelas XI untuk tingkatan SMA/MA/ sederajat.

Daftar Rujukan

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muhtadiin*, 7(01), 247–264.
- Andari, I. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 263–275.
- Borg & Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*. Londol: Longman Inc.
- Hikmawan, T., & Sarino, A. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 226. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9459>
- Jogiyanto, H. M. (2008). *Metodologi penelitian sistem informasi*. Penerbit Andi.
- Mukti, W. M., N, Y. B. P., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites pada Materi Listrik Statis. *Webinar Pendidikan Fisika 2020*, 5(1), 51–59. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>.
- Muntaha, S., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku*. 3(2), 178–185.
- Panjaitan, D. J., Ridwan, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1524. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4875>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rahmawati, R., Achdiani, Y., & Handayani, M. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Wix Pada Mata Pelajaran Produksi Pengolahan Hasil Nabati Di Smkn 2 Cilaku Cianjur. *Edufortech*, 6(2). <https://doi.org/10.17509/edufortech.v6i2.39293>
- Robi, S. (2022). *Muta ' allim : Jurnal Pendidikan Agama Islam PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS WEBSITE PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR (Siswa Kelas VII Smp Al-Munawwariyyah Bululawang Malang) Mu ' tallim : Jurnal Pendidikan*. 1(4), 399–407.

- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 176. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>
- Sudrajat, Adi. (2018). *Pengembangan Pendidikan Islam Berbudaya Nirkekerasan*. Jurnal Ta'limuna, vol. 7 (2), 112-123.
- Yulianti, Asfiyak, K., & Musthofa, I. (2020). Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Atas Negeri 01 Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(3), 67–76.