

Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Website*  
Berintegrasi Nilai-nilai Islam

Candra Avista Putri

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia  
candraavista24@gmail.com

Ananda Ammathul Firdhausyah

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia  
anandaafirdaus41@gmail.com

Ahmad Syaifuddin

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia  
ahmaddagan@gmail.com

Samsul Susilawati

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia  
susilawati@pips.uin-malang.ac.id

---

Received: 17/10/2023

Accepted: 12/11/2023

Revised: 29/12/2023

Publication: 31/12/2023

---

### Abstrak

Pendidikan abad 21 mengharuskan pembelajaran berbasis digital untuk mendukung proses pembelajaran siswa. Stimulus tersebut menjadi penyelar antara kebutuhan belajar siswa dan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan serta mengetahui efektivitas produk media pembelajaran berbasis *website* berintegrasi Islam. Media yang dikembangkan memuat materi pembelajaran Indonesiaku Kaya Budaya yang dikaitkan dengan kearifan lokal yang ada di Lamongan yang diintegrasikan dengan Islam. Metode yang digunakan adalah *research and development* yang menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli media mendapatkan penilaian 94% validasi ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 91% dan validasi ahli pembelajaran mendapat penilaian sebesar 84,4% sehingga media berbasis *website*



Copyright ©2023, Author/s

This is an open access article under the CC-BY-SA licence

layak digunakan. Hasil efektivitas media pembelajaran menunjukkan bahwa nilai rerata siswa pada kelompok eksperimen pada *pretest* sebesar 39, meningkat menjadi 85 didapatkan dari nilai *posttest*. Serta hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikan yang didapat sebesar 0,000 artinya kurang dari 0,05 sehingga ada pengaruh penggunaan media *website* terhadap hasil belajar siswa level kognitif. Penggunaan media *website* berintegrasi Islam dapat mengurangi kesenjangan dalam pendidikan di lingkungan madrasah ibtidaiyah.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran *Google Site*, Berintegrasi Nilai-nilai Islam

## A. Pendahuluan

Pendidikan abad 21 mengharuskan untuk melakukan proses pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman, terutama sebagai seorang guru menjadi ujung tombak dalam keberhasilan pendidikan (Jannah et al., 2020). Perkembangan tersebut menjadi argumen yang digunakan oleh akademisi dan masyarakat untuk mendorong inovasi pada pembelajaran. Terlebih lagi, perubahan revolusi industri menjadi revolusi *society* 5.0 dianggap sebagai suatu peluang terhadap madrasah untuk bersiap menumbuhkan kesiapan kepada siswa memasuki babak baru dalam dunia pendidikan (Simanjuntak, 2019).

Perkembangan saat ini terus mengalami perubahan, sehingga pendidikan harus terus berjalan dan diharapkan mampu melewati tantangan zaman yang semakin berat. Sebab saat ini sumber daya manusia sedang dititikberatkan pada kompetensi berpikir dan komunikasi serta banyak menggunakan pemanfaatan teknologi yang sering dikenal dengan abad 21 (Mardhiyah et al., 2021; Siswati, 2019). Berbagai pengembangan pendidikan di Indonesia terus melakukan inovasi untuk mewujudkan pembelajaran sesuai dengan abad 21.

Perkembangan teknologi seyogyanya sejalan dengan luaran dari perkembangan tersebut. Hal demikian menjadi aspek positif antara kebutuhan dan luaran yang diharapkan dalam pembelajaran. Namun, fakta di lapangan bertolak belakang dengan harapan yang digaungkan. Hal ini, dapat diketahui bahwa masih ada beberapa guru yang belum menggunakan komputer, bahwa bagi orang awam belum mampu mengoperasikan *smartphone* (Subarkah et al., 2021). Pemanfaatan teknologi belum sejalan dengan perkembangan teknologi yang diharapkan mampu menopang kebutuhan belajar siswa.

Poros perubahan dalam hal penggunaan teknologi dalam pembelajaran mulai dijumpai di berbagai lini pendidikan, salah satunya MI Mambaul Ulum dagan Lamongan. Berdasarkan hasil observasi, madrasah tersebut mentransformasikan diri terhadap perubahan paradigma pembelajaran agar berorientasi pada penggunaan teknologi demi memenuhi kebutuhan belajar siswa. Berbagai inovasi pembelajaran berbasis teknologi mulai terlaksana di madrasah tersebut. Hanya saja, transformasi digital tersebut belum terlaksana secara menyeluruh. Ditemukan beberapa faktor penghambat, diantaranya: 1) gagap teknologi yang dialami guru, 2) sulit menentukan media teknologi yang tepat, dan 3) belum adanya analisis kebutuhan teknologi pada



materi dan siswa.

Faktor-faktor tersebut tentu menjadi aspek yang bertentangan dengan visi perubahan paradigma penggunaan teknologi pada pembelajaran di MI Mambaul Ulum. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara kepada salah satu guru kelas IV menyatakan bahwa selama proses pembelajaran belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya digital *website*. Padahal ;siswa lebih bersemangat dan antusias ketika belajar dengan menggunakan media yang menarik (Hanifah et al., 2022) seperti halnya saat menggunakan media interaktif dan inovatif seperti menggunakan *website* (Ramadia et al., 2023). Hal ini telah dibuktikan dari penelitian lain bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dapat menstimulus semangat siswa, sehingga hasil belajar dapat meningkat (Purwita & Zuhdi, 2023). Disisi lain penggunaan media pembelajaran memberikan kemudahan untuk memahami dan menyampaikan maksud atau tujuan dari materi pembelajaran (Moto, 2019).

Pengembangan media pembelajaran digital berdasarkan *website* dengan integrasi Islam memiliki dampak yang signifikan pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar. *Website* sebagai media pembelajaran memberikan akses yang lebih meluas dan mudah diakses guru, siswa, serta orang tua mengenai informasi materi pembelajaran yang disampaikan (Peprizal & Syah, 2020). *Website* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Google Sites*. Situs ini sangat mudah untuk mengatur dan mempertahankan, menjadikannya ideal untuk digunakan oleh guru sebagai sumber pembelajaran. Selain itu, media *website* dapat menjadi inovasi baru dalam proses belajar karena dapat membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan efisien. (Meduri et al., 2022).

Mengacu pada penelitian (Putri et al., 2023) mengenai pengembangan media *website google sites* juga dapat digunakan dalam mata pelajaran lain yaitu IPAS sebagai upaya dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih efektif. Selain itu, Situs *Google sites* untuk pendidikan dapat menyediakan lingkungan belajar baru bagi siswa, serta membantu siswa mengatasi situasi belajar yang menantang. Pembelajaran dengan *Google Sites* juga dapat diakses dengan cara yang *fleksibel*, memungkinkan siswa belajar dengan waktu mereka sendiri. Dengan penambahan media *Google Sites* pada pembelajaran IPAS mampu meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di sekolah dasar.

Fakta lain mengenai pengembangan media pembelajaran *website google sites* yang dilakukan oleh (Islanda & Darmawan, 2023) bahwa penggunaan media pembelajaran *Google Sites* telah menghasilkan respons positif dari siswa, menunjukkan bahwa siswa memiliki sikap positif tentang penggunaan media. Dan hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat. Bukan hanya ini saja, fakta baru yang ditemukan dalam penelitian (Dewi et al., 2023) tentang pengembangan media *website* pada pembelajaran Pancasila guna meningkatkan hasil belajar, dalam penelitian (Dewi et al., 2023) Menurut hasil survei, banyak siswa tidak puas dengan proses belajar karena media belajar yang digunakan terbatas pada buku teks dan belajar hanya berfokus pada guru, sehingga



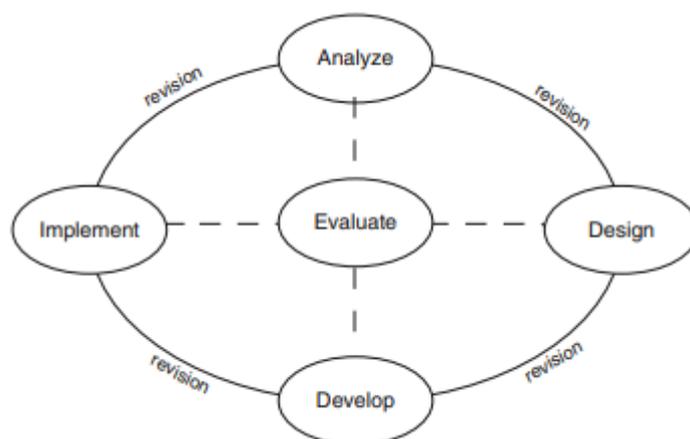
mereka kurang motivasi untuk belajar. Sehingga dari penemuan itu dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yang dapat menjawab masalah yang ada.

Berdasarkan penelitian lain yang relevan, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media *website* pada pembelajaran Indonesia kaya budaya yang dikaitkan sesuai kondisi kearifan lokal yang ada di Lamongan dan diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam. Sebagai sebuah inovasi, materi pembelajaran yang ada dalam media *website* ini menerapkan nilai-nilai Islam yang dikaitkan dengan kondisi kearifan yang bersifat kelokalan yang ada di Lamongan. Hal ini dilakukan sebagai upaya menerapkan pembelajaran dengan kurikulum merdeka, dimana pembelajaran juga harus kontekstual yang bersinggungan secara langsung oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan masalah yang ada di MI Mambaul Ulum Dagan Lamongan, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan media digital berbasis *websites* berintegrasi Islam antara lain: 1) mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* berintegrasi Islam pada materi Indonesia kaya budaya kelas IV MI Mambaul Ulum Dagan Lamongan, 2) untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran digital *website* berintegrasi Islam di kelas IV MI Mambaul Ulum Dagan Lamongan.

## B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan R&D (*Research and Development*) disusun dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran ADDIE dengan 5 tahapan pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*



**Gambar 1. Desain Pengembangan Model ADDIE**

(Branch, 2021).

Adapun tahapan-tahapan dalam model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) *Analysis* atau Analisis; langkah ini diambil untuk menentukan kebutuhan siswa dan guru saat melakukan proses pembelajaran, analisis terhadap kurikulum, capaian pembelajaran, kompetensi dan tujuan pembelajaran. (2) *Design* atau perancangan; tahap ini merupakan tahap membuat *storyboard* yang terdiri dari komponen-komponen media dari segi tampilan, menu, dan isi serta menyajikan



materi yang tersusun dengan sistematis sesuai dengan kurikulum merdeka yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran digital berbasis *website*. (3) *Development* atau Pengembangan; pada tahap ini, proses memperluas media pembelajaran *website* dan melakukan verifikasi validasi pada semua aspek meliputi desain, materi, dan pembelajaran. (4) *Implementation* atau Implementasi; tahap melakukan uji coba kepada kelas IV siswa. (5) *Evaluation* atau Evaluasi; tahap ini melibatkan melakukan review produk yang telah dikembangkan.

Langkah awal setelah produk dikembangkan adalah dilakukan uji validasi kepada ahli desain, materi, dan pembelajaran. Tujuan dari dilakukannya uji validasi ini adalah untuk melakukan penilaian terhadap produk, dan mendapatkan masukan serta saran untuk kemudian dilakukan perbaikan. Jika produk sudah mendapatkan kevalidan dari para ahli, maka produk dapat dilakukan uji coba. Desain uji coba dalam penelitian ini adalah menggunakan *quasi experimental* dengan *non-equivalent control group* yaitu terdiri dari dua kelompok; kontrol dan eksperimen (Shrout, 1980). Kelompok kontrol merupakan kelompok pembanding dimana kelompok ini selama proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran (Samsu, 2017) digital *website*. Sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang menerapkan media pembelajaran (Samsu, 2017) digital berbasis *website*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di MI Mambul Ulum Dagan Lamongan.

Teknik dan instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran secara langsung didalam kelas. Wawancara dilakukan kepada guru kelas IV untuk mengalisis kebutuhan siswa di sekolah. Angket dalam penelitian ini berupa angket pertanyaan yang diberikan kepada para ahli untuk mendapatkan penilaian dari sebuah produk. Tes dalam hal ini berupa soal yang diberikan kepada siswa untuk mengukur capaian dan tujuan pembelajaran siswa menggunakan produk. Dokumentasi berupa foto kegiatan penelitian dari mulai observasi hingga kegiatan pelaksanaan uji coba produk kepada siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis validitas produk dan analisis hasil *pretest* dan *posttest*. Kevalidan produk yang dikembangkan diukur dengan penilaian instrumen angket yang berisikan pertanyaan dan isian jawaban dengan pedoman penilaian skala *likert* yang berkisar antara 1 sampai 5. Rumus yang digunakan untuk mengukur kevalidan produk sebagai berikut. (Bahari et al., 2023):

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

Keterangan :

P = Nilai akhir

F = Perolehan skor

N = Skor maksimal



Tingkat kategori hasil persentase kevalidan produk dapat dikonversikan dalam tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Kriteria Pencapaian Kevalidan**

No	Tingkat Pencapaian	Kriteria
1	$85 \% \leq x \leq 100 \%$	Sangat Valid
2	$71 \% \leq x \leq 84 \%$	Valid
3	$55 \% \leq x \leq 70 \%$	Cukup Valid
4	$40 \% \leq x \leq 54 \%$	Kurang Valid
5	$0 \% \leq x \leq 39 \%$	Tidak Valid

Sedangkan uji keefektifan produk media pembelajaran berbasis *website* dapat diketahui melalui peningkatan pemahaman siswa yang diukur dengan hasil *posttest* pada materi Indonesia kaya budaya sesuai dengan kompetensi dasar yang dilakukan oleh kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Ada pun rumus uji-t yang digunakan sebagai berikut (Artaya, 2018):

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan

- $t$  = Hasil perhitungan uji-t  
 $\bar{x}_1$  = Rata-rata sebelum perlakuan  
 $\bar{x}_2$  = Rata-rata sesudah perlakuan  
 $n_1$  = Jumlah sampel sebelum perlakuan  
 $n_2$  = Jumlah sampel sesudah perlakuan  
 $S_1^2$  = Varians sebelum perlakuan  
 $S_2^2$  = Varians sesudah perlakuan

Berdasarkan rumus tersebut maka hasil nilai signifikansi  $> 0,05$  atau 5% menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh untuk menggunakan media pembelajaran. Sebaliknya, jika signifikansi  $< 0,05$ , ada pengaruh untuk menggunakan media pembelajaran pada hasil belajar. (Nalasari et al., 2021).

### C. Hasil dan Diskusi

#### 1. Pengembangan Media Digital *Website* Berintegrasi Islam

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran digital berbasis *website* berintegrasi Islam untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV MI Mambaul Ulum Dagan Lamongan. Model pengembangan ini mengacu pada model ADDIE. Model ini digunakan karena memiliki kelebihan yang sederhana dibandingkan dengan model pengembangan lainnya (Sugihartini & Yudiana, 2018). Sintaks dalam model pengembangan ini telah banyak digunakan dalam proses pengembangan yang dapat menghasilkan produk yang layak dan sesuai kebutuhan.



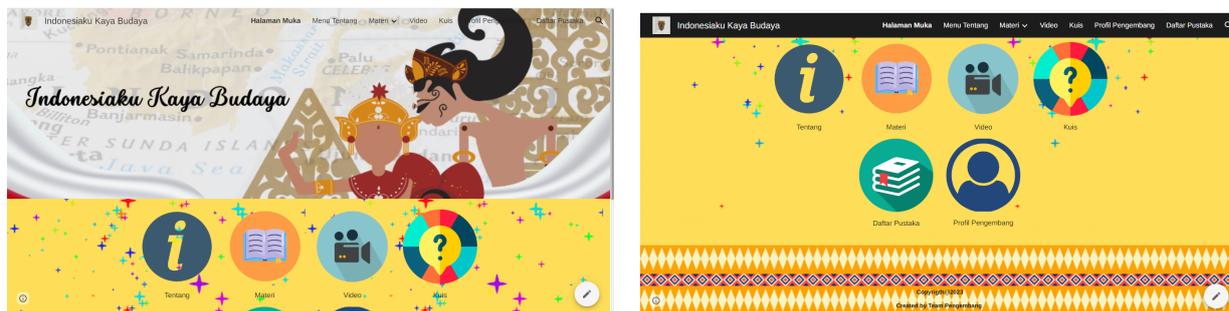
*Analysis*, pada tahap analisis langkah awal yang dilakukan untuk mengkaji kurikulum yang digunakan di madrasah, capaian pembelajaran yang hendak dicapai atau tujuan pembelajaran, dan menganalisis kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil observasi peneliti di MI Mambaul Ulum Dagan Lamongan menggunakan kurikulum merdeka. Adapun materi yang digunakan adalah Indonesiaku Kaya Budaya dengan capaian pembelajaran siswa dapat mengetahui dan memahami kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar, mengetahui manfaat dari adanya kearifan lokal di lingkungan sekitar. Sementara itu materi yang dimuat dalam media pembelajaran adalah kearifan lokal daerah Lamongan, budaya-budaya yang dimiliki di daerah Lamongan, dan Manfaat dari keberagaman serta semua materi yang disajikan diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam.

Selanjutnya, pada tahap analisis masalah dan kebutuhan siswa peneliti juga melakukan wawancara secara langsung dengan guru kelas IV di MI Mambaul Ulum Dagan Lamongan. Hasil wawancara tersebut adalah bahwa masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi kearifan lokal yang ada di Lamongan, hal ini karena adanya keterbatasan materi. Selain itu, banyak sekali siswa yang merasa cepat bosan dan kurang memperhatikan pembelajaran berlangsung hal ini karena guru belum pernah menggunakan media selain buku paket yang tersedia. Bukan hanya itu, penggunaan media pembelajaran digital *website* berintegrasi Islam belum pernah dipergunakan dalam pembelajaran.

Tahap kedua yaitu *Design* atau perancangan, tahap ini dilakukan sesudah peneliti melakukan tahap analisis kebutuhan kepada siswa. Langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan perancangan, adapun sintaksnya adalah menentukan tampilan dari media pembelajaran, menyusun komponen yang akan dimasukkan dalam media, membuat video pembelajaran khususnya video ini merepresentasikan kondisi kearifan lokal dan budaya yang ada di Lamongan, menentukan jenis *font*, menentukan gambar-gambar pendukung, dan menyusun instrumen penelitian untuk melakukan uji kevalidan produk.

Tahap ketiga yaitu *development* atau pengembangan. Di tahapan ini peneliti melakukan penggabungan komponen yang sebelumnya sudah dilakukan perancangan isi untuk media pembelajaran. Isi dari media *google sites* ini terdiri dari menu tentang, materi, video, kuis, daftar pustaka, dan profil pengembang. Setelah produk sudah dijadikan pada tahap ini, langkah selanjutnya adalah dilakukan proses penilaian atau validasi kepada ahli desain, hasil validasi kepada ahli desain terdapat revisi mengenai tampilan awal produk untuk diberikan judul sesuai materi yang digunakan sehingga dapat menarik siswa. Hasil revisi disajikan pada gambar 2.

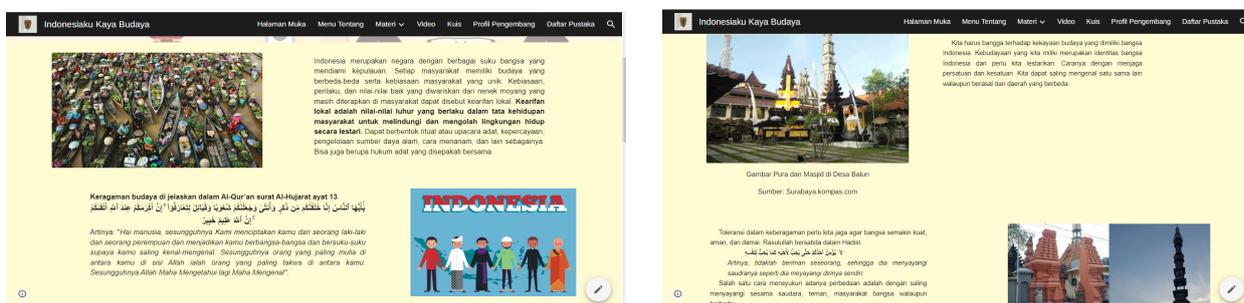




**Gambar 2. Menu Tampilan Awal**

Secara keseluruhan penilaian dari ahli desain dari aspek penggunaan, kompatibilitas, pengelolaan, pemanfaatan kembali, komunikatif dan visual. Semua aspek yang disajikan hampir memiliki penilaian sangat baik. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator hanya berkaitan dengan konsistensi penggunaan warna dari awal hingga akhir. Dan menambahkan informasi pengembang dibagian bawah desain media pembelajaran.

Sedangkan penilaian dari ahli materi mendapatkan saran untuk menambah mengenai integrasi Islam didalam materi. Hasil revisi disajikan pada gambar 3.



**Gambar 3. Menu Tampilan Materi**

Gambar 3. merupakan saran dari ahli materi untuk menambahkan materi yang dikaitkan dengan lingkungan sekitar yang menjadi ciri khas dan yang dikaitkan dengan integrasi Islam. Selain menambahkan dengan integrasi Islam dalam media pembelajaran juga ditambahkan mengenai budaya religious dan toleransi yang ada di desa Lamongan.

## 2. Efektivitas penggunaan Media Digital *Website* Berintegrasi Islam

Efektivitas media pembelajaran dilakukan pada tahap *implementation* atau penerapan kepada siswa kelas IV, pada tahap ini media digital *website* berintegrasi Islam yang telah dikembangkan dan telah mendapatkan nilai kevalidan produk sehingga layak digunakan. Uji coba kegiatan awal yaitu dengan memberikan *pretest* kedua kelompok kontrol dan eksperimen guna mengukur kemampuan awal siswa dan pemahaman awal siswa mengenai materi. Setelah itu, untuk kelas kontrol



dilakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran dan untuk mengukur capaian pembelajaran dilakukan *posttests*. Sedangkan selama percobaan, siswa kelompok eksperimen didorong untuk menggunakan media pembelajaran digital berdasarkan berbasis *website* dengan integrasi Islam. Setelah itu, siswa diberi *posttest* untuk menilai kemampuan belajar siswa.

Hasil peningkatan media digital *website* berintegrasi Islam juga didukung dari hasil belajar kelompok kontrol dan eksperimen. Untuk kelompok kontrol dilakukan *pretest* guna mengukur kemampuan awal siswa dan nilai nya adalah sebesar 35 dan rerata nilai *posttest* sebesar 42. Sedangkan pada kelompok eksperimen nilai rerata *pretest* adalah 39 dan setelah diberikan perlakuan dengan media kemudian dilakukan *posttest* rerata nilai yang didapatkan adalah 85. Sehingga dari nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Uji efektifitas digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dari kegiatan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. (Harsiwi & Arini, 2020). Namun sebelum dilakukan uji-t tahap awal dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas (Usmadi, 2020). Tes normalitas digunakan untuk menilai apakah kedua kelompok tersebut secara normal didistribusikan. (Hamasha et al., 2022), sedangkan tes homogenitas menentukan homogenitas siswa di kelas. (Zhou et al., 2023). Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kontrol	0.203	21	0.024	0.928	21	0.124
Pretest Eksperimen	0.195	21	0.036	0.919	21	0.082

a. Lilliefors Significance Correction

Pada Tabel 2. menunjukkan hasil dari Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Sebab jumlah populasi yang kecil atau populasi yang digunakan kurang dari 100 siswa (Fang & Yang, 2019). Dasar dari normalitas yang digunakan adalah apabila nilai  $sig > 0,05$  maka data yang diperoleh normal, namun apabila nilai  $sig < 0,05$  maka data yang diperoleh tidak normal. Pedoman ini juga digunakan pada uji homogenitas. Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa dalam uji normalitas nilai Signifikan yang didapatkan dari kelompok kontrol sebesar 0,124 yang menandakan bahwa nilai  $sig > 0,05$  artinya data kelas kontrol normal. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai signifikan sebesar 0,082 yang diartikan bahwa  $0,082 > 0,05$  artinya normal.

Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji homogenitas, dan hasilnya disajikan pada tabel 3 berikut ini.



Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.774	1	41	0.103
	Based on Median	1.407	1	41	0.242
	Based on Median and with adjusted df	1.407	1	26.981	0.246
	Based on trimmed mean	2.563	1	41	0.117

Berdasarkan Tabel 3. hal yang perlu dilihat yaitu pada bagian hasil *Based on Mean* yang menunjukkan bahwa nilai signifikan yang didapatkan adalah 0,103 yang menunjukkan bahwa  $0,103 > 0,05$  sehingga dapat diartikan bahwa kedua kelompok tersebut adalah homogen. Sehingga, diketahuinya bahwa kedua kelas tersebut normal dan homogen maka syarat untuk dilakukan uji-t telah terpenuhi.

Hasil dari uji-t yang dilakukan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji *Independent Samples Test*

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	2.774	0.103	-10.613	41	0.000	-42.489	4.003	-50.574	-34.404
	Equal variances not assumed			-10.731	34.809	0.000	-42.489	3.959	-50.529	-34.450

Tabel 4 menunjukkan perolehan *output* dari uji-t. Dikarenakan kedua kelompok sudah normal dan homogen maka yang perlu diperhatikan dalam uji t adalah bagian *Equal variances assumed*. Pada bagian tersebut melihat nilai pada *Sig. (2-tailed)* yang menunjukkan hasil yang didapatkan adalah 0.000 dasar pengambilan keputusan pada uji-t adalah apabila nilai *Sig 2-tailed*  $> 0,05$  maka tidak ada pengaruh produk terhadap hasil belajar siswa. Akan tetapi, apabila nilai *Sig 2-tailed*  $< 0,05$  artinya ada pengaruh



produk terhadap hasil belajar siswa. Sehingga dari tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai *Sig. 2-tailed* sebesar  $0.000 < 0,05$  jadi dapat disimpulkan bahwa produk yang digunakan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang dirancang interaktif dan inovatif dapat memberikan dampak yang positif siswa (Maritsa et al., 2021). Memberikan rasa nyaman kepada siswa, mengurangi rasa bosan kepada siswa. Media pembelajaran yang dirancang dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tepat sasaran dapat membantu guru menyampaikan pembelajaran kepada siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Haleem et al., 2022).

*Evaluation* merupakan tahap terakhir yang dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan meningkatkan mutu dari media pembelajaran digital berbasis *Website* berintegrasi Islam yang telah dikembangkan. Pada tahap akhir ini, media juga ditinjau kembali setelah dilakukan uji coba kepada siswa. Sehingga nantinya peneliti juga dapat mengembangkan media lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media digital *website* berintegrasi Islam bahwa media pembelajaran sangat diperlukan oleh siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan kepada siswa supaya tujuan pembelajaran tercapai (Wulandari et al., 2023). Meningkatnya hasil belajar siswa membuktikan bahwa media digital *website google sites* dapat memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, menjadikan proses pembelajaran menjadi terkesan dan bermakna. Materi Indonesia Kaya Budaya yang diintegrasikan dengan nilai-nilai Islam merupakan inovasi baru dalam menyampaikan materi mengenai kekayaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia, mengintegrasikan bahwa keanekaragaman di Indonesia juga terdapat nilai-nilai Islami didalamnya. Pesatnya dunia teknologi yang menyebabkan siswa bahkan masyarakat dengan mudah mengakses apapun dari mancanegara. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di era digital saat ini nilai-nilai keislaman juga harus ditekankan kepada siswa, supaya siswa tumbuh dengan norma dan ajaran Islam. Pengembangan media *website* berintegrasi Islam menjadi sebuah terobosan yang dapat berpotensi dalam mengurangi kesenjangan dalam pendidikan di lingkungan madrasah ibtidaiyah. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran digital berbasis *website* berintegrasi dengan Islam menjadi media yang dapat memperkenalkan kearifan lokal di Lamongan yang diintegrasikan nilai-nilai Islam hal ini supaya siswa dapat menguasai kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam kehidupan sehari-hari.

#### D. Simpulan

Media pembelajaran berbasis *website* yang telah dikembangkan adalah *google sites* yang terintegrasi dengan nilai keislaman yang dikembangkan menggunakan pendekatan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Memperoleh penilaian dengan kategori yang sangat valid sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil uji validasi ahli media mendapatkan nilai 94% dengan kategori sangat valid, ahli materi mendapatkan nilai 91% dengan kategori sangat valid, dan dari ahli pembelajaran



mendapatkan nilai 84,4% dengan kategori valid. Hasil uji coba siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 39 pada saat *pretest*; Setelah perlakuan, nilai rata-rata mengalami kenaikan menjadi 85 pada saat *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* pada kelompok kontrol adalah 35, sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol adalah 42. Sedangkan dari hasil uji-t menunjukkan bahwa pada Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 yang berarti bahwa hasil uji  $t > ,05$  maka ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti berharap media *website* ini dapat dilanjutkan dengan penelitian yang lebih baru. Media *website* dapat diproduksi dengan materi lain dan dilakukan tidak hanya di kelas empat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah.

#### E. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, karena memberikan dana hibah dalam proses melakukan penelitian dan pengembangan ini hingga penulis dapat menghasilkan karya berupa produk media dan karya ilmiah. Selain itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Ketua dan sekretaris program studi Magister PGMI yang memberikan pendampingan bimbingan dalam penelitian ini. Serta terimakasih kepada seluruh pihak yang berkontribusi untuk menyelesaikan penelitian ini.

#### F. Pernyataan Kontribusi Penulis

Penelitian ini dilakukan oleh CAP selaku penulis pertama dan dibantu oleh AAF selaku penulis kedua, AS selaku penulis ketiga, dan SS selaku penulis keempat.

#### G. Referensi

- Artaya, I. P. (2018). Uji Independent Sample Test. *ResearchGate*, December. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25160.57604>
- Bahari, F., Wardani, D. A. K., Pascaeka, L., Febrianti, N. A. P., & Nuraini, L. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Website Google Sites pada Materi Astronomi. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 21(1), 53-67. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.5212>
- Branch, R. M. (2021). Instructional Design: The ADDIE Approach. *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science*, 4159-4163. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3\\_2438](https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438)
- Dewi, D. P., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Development of Website-Based Learning Media on the Practice of Pancasila on Student Learning Motivation. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 250-261. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i2.4735>
- Fang, K., & Yang, M. (2019). Chapter 7 - A Practical Approach to Model Validation. In L. Zhang, B. P. Zeigler, & Y. Iaili (Eds.), *Model Engineering for Simulation* (pp. 123-161). Academic Press. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-12-813543-3.00007-X>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275-285. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>



- Hamasha, M. M., Ali, H., Hamasha, S., & Ahmed, A. (2022). Ultra-fine transformation of data for normality. *Heliyon*, 8(5), 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09370>
- Hanifah, N. H., Walid, M., Putri, C. A., Sinta, L. N., & Ningrum, D. E. A. F. (2022). Development of Android-based “Pete” Educational Game to Improve Elementary School Student Learning Outcomes in Social Science Learning. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 9(2), 430. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v9i2.11467>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Islanda, E., & Darmawan, D. (2023). Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa The Development of Google Sites as an Instructional Media to Enhance Students ' Learning Achievement. 27, 51–62.
- Jannah, M., Prasajo, L. D., & Jerusalem, M. A. (2020). Elementary School Teachers' Perceptions of Digital Technology Based Learning in the 21st Century: Promoting Digital Technology as the Proponent Learning Tools. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v7i1.6088>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 229–239.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Akademika*, 11(02), 283–294. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nalasari, K. ., Suarni, N. K., & Wibawa, I. M. . (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.658](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658)
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Fisika Modern. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 455–467. <http://repository.untad.ac.id/3668/>
- Purwita, L. Y., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Google Sites Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(2), 259-270. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52739>
- Putri, A. F., Naila, I., & Afani, K. D. A. (2023). Pengembangan Media Google Sites Berbasis Ethno Sains pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(3), 433. <https://doi.org/10.30998/sap.v7i3.16067>



- Ramadia, G., Komariah, K., & Arifin, M. H. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Google Sites Pada Materi Kegiatan Ekonomi terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 276–284.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian* (Issue 17).
- Shrout, P. E. (1980). Quasi-experimentation: Design and analysis issues for field settings. *Evaluation and Program Planning*, 3(2), 145–147. [https://doi.org/10.1016/0149-7189\(80\)90063-4](https://doi.org/10.1016/0149-7189(80)90063-4)
- Simanjuntak, M. D. R. (2019). Membangun Keterampilan 4C dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, Vol. 3, 3*, 922.
- Siswati, S. (2019). Pengembangan Soft Skills Dalam Kurikulum Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 264. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v17i2.1240>
- Subarkah, P., Abdallah, M. M., & Hidayah, S. O. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Virtual Meeting Untuk Mendukung Kegiatan Belajar Mengajar Bagi Guru. *JMM (Jurnal Masyarakat ...)*, 5(4), 1214–1223. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4742>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zhou, Y., Zhu, Y., & Wong, W. K. (2023). Statistical tests for homogeneity of variance for clinical trials and recommendations. *Contemporary Clinical Trials Communications*, 33(September 2022), 101119. <https://doi.org/10.1016/j.conctc.2023.101119>

