



Research Article

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung

Bangkit Prayogo¹, Hari Subiyantoro², Kadeni³

1. Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia
E-mail: bangkitprayogo98@gmail.com 
2. Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia
E-mail: hsubiyantoro@gmail.com
3. Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung, Indonesia
E-mail: denikdk@gmail.com



Copyright © 2025 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : October 02, 2024
Accepted : December 10, 2024

Revised : November 12, 2024
Available online : February 17, 2025

How to Cite: Bangkit Prayogo, Hari Subiyantoro and Kadeni (2025) "Development of Website-Based Learning Media at MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 8(1), pp. 1816–1827. doi: 10.31943/afkarjournal.v8i1.1663.

Development of Website-Based Learning Media at MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung

Abstract. This research aims to analyze the development of website-based media at MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung. This research uses the Research and Development (R&D) method. This research adopts the Borg and Gall development model, which has ten structured stages: 1) preliminary

study involving information gathering, 2) planning, 3) initial product development, 4) initial product testing, 5) product revision, 6) final testing, 7) implementation, 8) evaluation, 9) revision, 10) consolidation and dissemination. This research uses data analysis techniques with qualitative data, obtained from interviews, observations, and documents. Quantitative data, which is processed using statistical methods. The result of this research is the development of website-based learning media at MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung, carried out by designing a website for the IPS subject. The level of effectiveness of website-based learning media in the IPS subject at MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung was conducted through periodic evaluations via feedback from students and teachers, as well as analysis of website usage data.

Keywords: Development, Learning Media, Website

Abstrak. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menganalisis pengembangan media berbasis website di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian ini mengadopsi model pengembangan Borg and Gall yang memiliki sepuluh tahap terstruktur yaitu: 1) studi pendahuluan melibatkan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba produk awal, 5) revisi produk, 6) uji coba akhir, 7) implementasi, 8) evaluasi, 9) revisi, 10) konsolidasi dan diseminasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan data kualitatif, yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumen. Data kuantitatif, yang diolah menggunakan metode statistik. Hasil penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis website di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung dilakukan dengan merancang sebuah website pada mata pelajaran IPS. Tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis website pada mata pelajaran IPS di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung dilakukan dengan evaluasi berkala melalui feedback dari siswa dan guru, serta analisis data penggunaan website.

Keywords: Pengembangan, Media Pembelajaran, Website

PENDAHULUAN

Konsep pengembangan dalam media pembelajaran sangat penting untuk memastikan materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. dengan mengintegrasikan teknologi dan metode pembelajaran interaktif dapat digunakan pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Integrasi ini tidak hanya membuat materi pelajaran lebih mudah dipahami, tetapi juga mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi era digital yang terus berkembang (Syaipudin & Aziz, 2024). Pengembangan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan teknologi modern yaitu pembelajaran pengembangan media berbasis *website* yang memungkinkan siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sebab mampu memberikan fleksibilitas yang sangat dibutuhkan dalam konteks pendidikan modern (Zahwa & Syafi'i, 2023).

Media pengembangan berbasis *website* dalam penelitian ini kaya akan fitur-fitur seperti video pembelajaran, simulasi interaktif, dan kuis online. Fitur media pembelajaran berbasis *website* ini dapat diakses melalui <https://bangkiteducation.com/>. Fitur-fitur ini tidak hanya menyajikan materi pelajaran secara lebih visual dan interaktif, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan sesuai dengan ritme masing-masing. Menurut Rijal (2020) untuk mengakses materi pembelajaran pada media berbasis *website* dapat dilakukan

hanya dengan memiliki akses internet, karena siswa tidak lagi terikat oleh ruang dan waktu kelas.

Meskipun fleksibel, namun penerapan media pembelajaran berbasis *website* di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung memiliki kelemahan yaitu ketika guru memberikan pekerjaan rumah, siswa membutuhkan jaringan internet yang lancar. Sedangkan siswa yang memiliki akses internet yang tidak stabil atau lambat dapat menjadi penghambat. Adanya gangguan atau putusnya koneksi selama belajar mengajar bisa menyebabkan ketidaknyamanan dan mengurangi efektivitas pembelajaran berbasis *website*. Solusi atas masalah akses internet dan infrastruktur di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung dapat dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet yang tersedia di sekolah sebagai fasilitas utama. Ketika siswa perlu mengakses materi dari rumah, siswa dapat bekerja secara berkelompok dan berkumpul di rumah salah satu siswa yang memiliki layanan internet serta perangkat seperti HP atau laptop yang terhubung.

Keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada upaya mengeksplorasi fitur-fitur inovatif di *website* pembelajaran, seperti penambahan layanan soal dengan skor otomatis. Dengan fitur ini, selain hanya menyediakan materi pembelajaran dan soal, siswa dapat langsung mengerjakan soal di dalam *website* dan segera melihat skor mereka secara otomatis. Ini tidak hanya memudahkan proses evaluasi, tetapi juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat memahami sejauh mana pencapaian mereka dan area mana yang perlu diperbaiki. Fitur ini diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran. Maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis pengembangan media berbasis *website* di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (2022) Research and Development (R&D) adalah suatu proses sistematis yang melibatkan kegiatan penelitian dan pengembangan untuk menciptakan produk atau layanan baru, atau untuk memperbaiki produk atau layanan yang sudah ada. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan Borg and Gall yang memiliki sepuluh tahap terstruktur yaitu: 1) studi pendahuluan melibatkan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba produk awal, 5) revisi produk, 6) uji coba akhir, 7) implementasi, 8) evaluasi, 9) revisi, 10) konsolidasi dan diseminasi.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan mengadopsi pendekatan analisis data yang komprehensif menurut Sugiyono (2022), menggabungkan baik analisis data kualitatif maupun kuantitatif. Data kualitatif, yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumen, dianalisis secara mendalam untuk menggali makna, pola, dan pemahaman yang lebih kaya mengenai subjek penelitian. Di sisi lain, data kuantitatif, yang berupa angka-angka dari survei dan pengukuran, diolah menggunakan metode statistik untuk mengukur variabel, mengidentifikasi hubungan antar variabel, serta menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dengan menggabungkan kedua pendekatan ini, penelitian ini bertujuan

untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti, baik dari perspektif kualitatif maupun kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data hasil penelitian

Hasil analisis dalam penelitian ini difokuskan pada uji keefektifan dan efisiensi model yang dikembangkan. Keefektifan suatu model diukur berdasarkan sejauh mana model tersebut mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Langkah-langkah pengembangan Borg and Gall yang digunakan dalam penelitian ini secara spesifik diterapkan dalam konteks *website* pembelajaran di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung, adapun 10 tahapan pengembangan yaitu meliputi:

1. Pendahuluan, pada tahap pendahuluan merupakan fondasi yang kuat bagi keberhasilan suatu penelitian dan pengembangan, terutama dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis *website* di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung. Tahap pendahuluan dalam penelitian ini meliputi: a) Literatur: studi literatur dalam tahap pendahuluan pada penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan kegiatan yang sangat penting untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi yang relevan dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini, studi literatur difokuskan pada penggunaan web dalam pembelajaran IPS. Peneliti akan mengumpulkan dan menganalisis informasi dari berbagai sumber terpercaya mengenai efektivitas web sebagai alat bantu pembelajaran, tantangan yang mungkin dihadapi, dan strategi yang telah terbukti berhasil dalam implementasi web pembelajaran di berbagai konteks pendidikan. Hasil dari studi literatur ini akan menjadi landasan penting dalam merancang dan mengembangkan web pembelajaran IPS yang sesuai dengan kebutuhan siswa di MTs Aswaja Kalidawir. 2) Sekolah: studi pendahuluan di sekolah merupakan hal yang penting, di mana peneliti berupaya menemui stakeholder tertinggi, yaitu kepala yayasan atau kepala sekolah. Selanjutnya, peneliti dapat melaksanakan komunikasi terkait penelitian pengembangan yang relevan dengan kondisi kultur sekolah. Peneliti memulai observasi di MTs Aswaja terhitung sejak Februari 2024.
2. Perencanaan, tahap perencanaan melibatkan perumusan rencana implementasi yang mencakup tujuan, strategi, dan tindakan yang akan dilakukan. Setelah masalah atau kebutuhan diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah merencanakan desain pengembangan. Mencakup perumusan tujuan pembelajaran, desain konten, fitur, dan fungsionalitas *website* pembelajaran, serta pemilihan *platform* dan teknologi yang tepat. Kajian dalam penelitian ini, melaksanakan pelaksanaan dengan prosedur man, many, material dan method dalam menentukan perencanaan. Sehingga perencanaan mengarah pada perencanaan umum, perencanaan uji coba, perencanaan validasi ahli materi, dan perencanaan aplikasi sebagaimana seluruhnya akan dijelaskan pada tahapan selanjutnya dalam penelitian ini.
3. Pengembangan Produk awal, tahap pengembangan produk awal ini dimulai dengan pembangunan *prototipe* awal dari *website* pembelajaran IPS untuk MTs Aswaja Kalidawir, yang didasarkan pada rencana yang telah dirancang

sebelumnya. *Prototipe* ini akan mencakup struktur dasar situs, fitur-fitur utama seperti navigasi, interaksi, dan konten pendukung seperti artikel, gambar, dan video yang relevan dengan materi pembelajaran IPS untuk siswa di sekolah tersebut. Setelah *prototipe* dibuat, tahap selanjutnya adalah evaluasi oleh sejumlah ahli pendidikan atau pakar bidang terkait. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain dan konten yang dibangun memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di MTs Aswaja Kalidawir.

4. Uji coba produk awal, yaitu *prototipe* produk awal diuji coba dengan sejumlah kecil pengguna atau kelompok sasaran untuk mendapatkan umpan balik awal. Dalam tahapan uji coba format awal, yaitu *prototipe* produk awal dari *website* pembelajaran,
5. Revisi Produk, pada tahap revisi produk dilakukan berdasarkan umpan balik dari pengguna, produk direvisi dan disempurnakan sesuai kebutuhan. Berdasarkan umpan balik dari ahli, *prototipe* disempurnakan dan direvisi sesuai kebutuhan. Hal ini bisa meliputi perubahan desain, penambahan atau penghapusan fitur, atau penyesuaian konten. Revisi produk berdasarkan umpan balik dari pengguna dan ahli merupakan bagian integral dari proses pengembangan *website* untuk mata pelajaran IPS di MTs Aswaja Kalidawir.
6. Uji coba format akhir, tahap uji coba format terakhir dalam pembuatan web untuk mata pelajaran IPS melibatkan pengujian versi terbaru dari produk setelah direvisi untuk memastikan bahwa *website* tersebut memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan implementasi yang telah ditetapkan. Setelah *prototipe* direvisi berdasarkan umpan balik sebelumnya, langkah selanjutnya adalah menguji coba *website* pembelajaran IPS ini di lapangan. Proses pengujian lapangan melibatkan pengguna sebenarnya, seperti siswa dan pengajar di MTs Aswaja Kalidawir. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data empiris tentang pengalaman pengguna yang sebenarnya dalam menggunakan *website*, serta untuk mengevaluasi kinerja *website* dalam mendukung tujuan pembelajaran dan kebutuhan pengguna.
7. Implementasi, tahap implementasi merupakan produk yang diimplementasikan dalam lingkungan pendidikan secara luas. Implementasi merupakan tahap penting di dalam siklus pengembangan *website* pembelajaran IPS di MTs Aswaja Kalidawir. Setelah melalui proses pengujian yang memadai dan revisi berdasarkan hasil uji coba lapangan, *website* yang telah dikembangkan siap untuk diimplementasikan secara luas di lingkungan pendidikan.
8. Evaluasi, tahap evaluasi merupakan langkah keseluruhan proses implementasi, termasuk efektivitas produk dalam mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan. Tahap terakhir dalam prosedur R&D adalah evaluasi keseluruhan proses pengembangan dan implementasi. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran, efektivitas *website* dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa, serta umpan balik dari pengguna untuk perbaikan masa depan.

9. Revisi, tahapan yang dilakukan jika diperlukan, produk terus direvisi dan disempurnakan berdasarkan evaluasi dan umpan balik dari pengguna web pembelajaran IPS. Dengan menerapkan pendekatan revisi berkelanjutan ini, MTs Aswaja Kalidawir dapat memastikan bahwa *website* pembelajaran IPS terus berkembang dan meningkat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan pendidikan yang terus berubah.
10. Konsolidasi dan Diseminasi, tahap konsolidasi dan diseminasi adalah tahap penting setelah evaluasi dan implementasi selesai dalam pengembangan web pembelajaran IPS di MTs Aswaja Kalidawir. Langkah-langkah konsolidasi dapat mencakup: menyempurnakan fitur-fitur yang telah ada berdasarkan umpan balik pengguna, meningkatkan konten pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan tantangan yang diidentifikasi, memperbaiki desain antarmuka pengguna untuk meningkatkan navigasi dan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Diseminasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti workshop, seminar, publikasi online, atau rapat dengan stakeholder terkait. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa hasil dari pengembangan *website* pembelajaran IPS tidak hanya memberikan manfaat secara lokal di MTs Aswaja Kalidawir, tetapi juga dapat menginspirasi dan digunakan sebagai contoh baik di institusi pendidikan lainnya.

Penyajian data hasil uji coba

Peneliti melaksanakan uji statistik untuk menguji seberapa besar adanya peningkatan dengan menggunakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Uji Statistik Dekriptif

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std.	Variance
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Deviation	Statistic
Tanpa Media	20	10	70	80	73.25	.624	2.789	7.776
Menggunakan Media	20	10	80	90	84.75	.849	3.796	14.408
Valid N (listwise)	20							

Sumber: SPSS 26 for window, 2024.

Sesuai dengan uji tersebut diketahui bahwa $N = 20$ siswa kelas VIII A di MTs Aswaja Kalidawir, yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Terdapat perbedaan skor yang jelas antara sebelum dan sesudah dengan menggunakan web pembelajaran. Minimum statistik sebelum menggunakan statistik adalah dengan skor 70 dan maksimum 80, sedangkan jika dibandingkan maka minimum statistik sesudah menggunakan web pembelajaran adalah 80 dan maksimum adalah 90. Dengan nilai mean statistik yaitu sebelum 73,25 dan sesudahnya adalah 84,75, serta standard deviasi dan varian statistik yang cukup berbeda. Artinya memang terdapat perubahan nilai ketika sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya, dilakukan perhitungan *independent sample t-test* digunakan untuk mengukur apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan t-test, yang disebut sebagai thitung, dibandingkan dengan nilai ttabel pada taraf signifikansi 5%. Jika thitung lebih besar dari ttabel, maka hipotesis diterima, menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Sebaliknya, jika thitung kurang dari atau sama dengan ttabel, maka hipotesis ditolak, yang mengindikasikan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Uji Perbandingan dengan *Independent sample t test*

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances								
				t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	.694	.410	-10.919	38	.000	-11.500	1.053	-13.632	-9.368
	Equal variances not assumed			-10.919	34.883	.000	-11.500	1.053	-13.638	-9.362

Sumber: SPSS 26 for window, 2024.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikansi dua arah (*two-tailed*) sebesar 0,000. Nilai ini jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umum digunakan, yaitu 0,05. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan Tutor LMS dengan kelompok yang tidak menggunakannya. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran berbasis web Tutor LMS memberikan dampak yang nyata dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya, untuk menghitung *effect size* pada uji t digunakan rumus Cohen's sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}} \times 100\%$$

Selanjutnya, untuk menghitung S_{pooled} (S_{gab}) dengan rumus yaitu sebagai berikut:

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_1-1)Sd1^2 + (n_2-1)Sd2^2}{n_1+n_2}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(40-1)2.7 + (40-1)3.7}{40+40}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(39)2.7 + (39)3.7}{80}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{105.3 + 144.3}{80}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{249.3}{80}}$$

$$S_{pooled} = \sqrt{3.11} = 1,763$$

Selanjutnya, untuk menghitung *effect size* pada uji t digunakan rumus Cohen's sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}} \times 100\%$$

$$d = \frac{84,75 - 73,25}{1,763} \times 100\%$$

$$d = \frac{11,5}{1,763} \times 100\%$$

$$d = 6,52 \%$$

Berdasarkan penghitungan, nilai *Cohen* sebesar 6,52% menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *website* dalam penyampaian materi dan soal pada mata pelajaran IPS di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung. Pengaruh ini diukur dengan membandingkan nilai pretest dan posttest siswa. Nilai *Cohen* sebesar 6,52% menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran memberikan efek yang signifikan, dengan peningkatan sekitar 6,52% pada hasil belajar siswa. Kesimpulan dari analisis hasil penelitian dan uji coba ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *website* memiliki nilai signifikansi dua arah sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar. Selain itu, nilai *Cohen* sebesar 6,52% mengonfirmasi bahwa media pembelajaran berbasis *website* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas pengaruh pengembangan media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran IPS di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung. Pengembangan media pembelajaran merupakan upaya strategis untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berbagai ahli, seperti Munir (2012), Sadiman dkk. (2012), dan Arsyad (2013), sepakat bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Penggunaan media memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Syaipudin (2023) media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai elemen kunci dalam memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Media pembelajaran dapat berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan untuk memperlancar proses komunikasi antara guru dan siswa. Dengan memanfaatkan media, pesan pembelajaran dapat disampaikan secara lebih jelas, menarik, dan bervariasi (Arief, 2021). Penggunaan media yang tepat dapat membantu

siswa memahami konsep-konsep yang sulit, meningkatkan daya ingat, serta mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien (Syaipudin dkk, 2024).

Media pembelajaran berbasis *website* yang dirancang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan multimedia seperti video, animasi, dan gambar membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan (Pratama, 2021). Selain itu, fitur-fitur interaktif seperti game edukasi dan kuis membuat proses belajar menjadi lebih aktif dan partisipatif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Nabila & Warmi, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* secara online yang ditujukan untuk MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung. Pengembangan ini didasarkan pada definisi yang diungkapkan oleh Majid (2005), yang menyatakan bahwa pengembangan merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan pelatihan. Proses ini mencakup berbagai langkah untuk memperbaiki dan memperkaya aspek-aspek yang relevan dengan tujuan pendidikan yang diinginkan. Selain itu, Mudlofir (2011) menambahkan bahwa pengembangan melibatkan langkah-langkah untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, dengan memastikan bahwa produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara akademis dan fungsional. Dengan demikian, tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *website* yang tidak hanya inovatif tetapi juga memenuhi standar kualitas yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung. Proses pengembangan dilakukan secara terencana dan sistematis, dengan fokus pada pencapaian kualitas yang tinggi dan relevansi terhadap kebutuhan pembelajaran siswa.

Website pembelajaran menawarkan fleksibilitas yang tinggi, memungkinkan guru untuk menyajikan materi pelajaran dengan lebih efektif dan efisien. Dengan memanfaatkan berbagai format media seperti teks, video, dan audio, guru dapat menyesuaikan metode penyampaian materi sesuai dengan gaya belajar individu masing-masing siswa (Murtadlo & Farisi, 2023). Selain itu, penggunaan contoh-contoh konkret dan ilustrasi visual dalam *website* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Syaipudin (2023), yang menekankan pentingnya proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan berkelanjutan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Setiap elemen dalam *website* bekerja bersama untuk menyajikan informasi yang komprehensif dan mudah diakses oleh pengguna. Sebagai media pembelajaran, *website* memungkinkan integrasi berbagai elemen tersebut dalam satu platform yang dapat diakses secara luas (Octaria & Isroqmi, 2022). Dengan kemampuannya untuk menggabungkan teks, gambar, animasi, dan suara, media berbasis *website* mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini

membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan efektif (Kuswanto, 2021).

Penggunaan *website* dalam penelitian ini diterapkan pada mata pelajaran IPS di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung telah membuka peluang baru dalam penyampaian materi pelajaran. *Website* memungkinkan materi IPS disajikan dengan lebih menarik dan interaktif, menggunakan kombinasi teks statis dan konten multimedia yang dinamis. Fitur-fitur interaktif ini memberi siswa kemudahan dalam mengakses berbagai jenis materi pelajaran sesuai kebutuhan mereka. Selain itu, fleksibilitas dalam penggunaan *website* memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih kaya dan bermakna. Dengan kemampuan untuk mengeksplorasi berbagai konten yang relevan dan menarik, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap materi IPS.

Media pembelajaran berbasis *website* yang dikembangkan peneliti di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung telah terbukti menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses belajar-mengajar secara daring. Melalui *website*, siswa dapat mengakses materi pelajaran IPS yang lengkap dan terstruktur sesuai kurikulum secara mudah dan fleksibel. Adanya fitur-fitur interaktif seperti video pembelajaran, simulasi, dan kuis online semakin memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan keterlibatan mereka, dan memfasilitasi pembelajaran mandiri. lembaga MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan prestasi akademik siswa.

Media pembelajaran berbasis *website* tidak hanya sekadar memfasilitasi transfer pengetahuan, tetapi juga berperan krusial dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada siswa. Menurut Mufidah dan Habibi (2022) platform media berbasis *website* ini dirancang untuk menumbuhkan literasi digital siswa, melatih mereka untuk mengakses, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber daring secara efektif. Selain itu, menurut Susanto (2020) fitur-fitur kolaboratif yang disediakan memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebaya, sehingga meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. *Website* pembelajaran mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara mandiri. Melalui tugas-tugas dan kuis online, siswa diajak untuk menganalisis informasi, mengevaluasi berbagai solusi, dan mengambil keputusan.

Implementasi media pembelajaran berbasis *website* untuk mata pelajaran IPS di MTs Aswaja Kalidawir telah memberikan dampak yang sangat positif terhadap proses belajar-mengajar. Salah satu dampak yang paling nyata adalah meningkatnya minat dan motivasi belajar siswa. Fitur-fitur interaktif seperti video, animasi, dan kuis yang disajikan dalam *website* mampu menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Efektivitas penyampaian materi IPS melalui *website* semakin meningkat berkat berbagai fitur yang dimilikinya. Fitur-fitur seperti simulasi, peta interaktif, dan infografis membantu siswa memvisualisasikan konsep-

konsep abstrak yang sulit dipahami melalui teks biasa. penggunaan media pembelajaran berbasis *website* telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di MTs Aswaja Kalidawir. Media ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas penyampaian materi, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan yang sangat penting untuk kesuksesan mereka di masa depan. Keterampilan seperti literasi digital, berpikir kritis, dan pemecahan masalah dapat diasah melalui interaksi dengan media pembelajaran berbasis *website*.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung dilakukan dengan merancang sebuah *website* pada mata pelajaran IPS. *Website* ini menyediakan berbagai fitur pembelajaran, seperti modul materi dan kuis interaktif. Tingkat efektivitas media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran IPS di MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung dilakukan dengan evaluasi berkala melalui feedback dari siswa dan guru, serta analisis data penggunaan *website*. Sesuai dengan indikator tujuan pembelajaran yaitu media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran akan membantu dalam pemilihan media yang tepat dan penggunaannya secara efektif dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, 5(1).
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Kuswanto, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 8(1), 11-18.
- Mudlofir, Ali. (2011). *Apilkasi Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Bahan Ajar dalam Pendidikan Agama*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Mufidah, L., & Habibi, M. W. (2022). Validitas Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII di SMP. *Bioeduca: Journal of Biology Education*, 4(1), 57-66.
- Murtadlo, M., & Farisi, M. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jambura Journal of Educational Management*, 108-122.
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Alfabeta.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Website* Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 1454-1464.
- Octaria, D., & Isroqmi, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Materi Turunan Fungsi. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 123-135.

- Rijal, A. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 6(1), 81-96.
- Pratama, F. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 4(2), 182-188.
- Susanto, A. (2020). Merancang media pembelajaran berbasis web menggunakan aplikasi Dreamweaver pada SMAN 1 Kapoiala. *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, 5(2), 9-18.
- Sadiman, Arief. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaipudin, L., & Aziz, A. (2024). Problematic Analysis of Changes in Islamic Education in the Digital Era at Madrasah Ibtidaiyah Level in East Java Province Indonesia. *Traditional Journal of Law and Social Sciences*, 3(01), 14-28.
- Syaipudin, L. (2023). Patterns And Concepts Of Teacher Strategies In Forming Student Character In The Technological Era (Analysis Study With A Systematic Literature Review Approach). *DIROSAT: Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(3), 91-101.
- Syaipudin, L., Akhyak, A., & Aziz, A. (2024). Madrasah Relevance Management Efforts and the Digital Era (Study at MI Miftahul Ulum Banggle 02 Kanigoro Blitar and MI Al Muhajirin II Latukan Karanggeneng Lamongan). *International Journal of Management Science*, 2(1), 23-34.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.