

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Hypermedia* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X

Belda<sup>1\*</sup>, Musahrain<sup>2</sup>, Nurhairunnisah<sup>3</sup>, Ainurrahmi<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Samawa, Sumbawa

e-mail: [\\*beldalathif@gmail.com](mailto:*beldalathif@gmail.com)

### **Abstract**

*This study aims to produce hypermedia-based learning media products for Islamic Religious Education subjects for class X IPA at SMA N 1 Moyo Utara and produce hypermedia-based learning media products that are suitable for use in Islamic Religious Education subjects for class X IPA at SMA N 1 Moyo Utara. The type of research used is R&D (Research and Development) development research using the ADDIE (analysis-design-development-implementation-evaluation) development model, but in this study only up to the development stage. The research subjects were 1 media expert, 1 material expert, 10 students of class X MIPA 2 as a small group, and 25 students of class X MIPA 1 as a large group. The instrument for data collection used a questionnaire. Data analysis techniques used descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results of the study that can be produced are hypermedia-based learning media for Islamic Religious Education subjects for class X IPA at SMA N 1 Moyo Utara which can be accessed online using the link, The resulting product can be said to be feasible based on the results of validation by media experts, material experts, small group tests and large group tests. So it can be concluded that hypermedia-based learning media in the subject of Islamic Religious Education for class X is suitable for use in learning activities.*

**Keywords:** *Learning media, Islamic Education, Hypermedia, ADDIE*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *hypermedia* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X IPA di SMA N 1 Moyo Utara dan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *hypermedia* yang layak digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X IPA di SMA N 1 Moyo Utara. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*anlisy-design-development-implementation-evaluation*) namun pada penelitian ini hanya sampai tahap *development*. Subyek penelitian yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli materi, 10 siswa kelas X MIPA 2 sebagai kelompok kecil, dan 25 siswa kelas X MIPA 1 sebagai kelompok besar. Instrumen untuk pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yang dapat adalah produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis *hypermedia* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas X IPA di SMA N 1 Moyo Utara yang dapat diakses secara *online* menggunakan *link*, Produk yang dihasilkan dapat dikatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *hypermedia* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X sudah layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, PAI, *Hypermedia*, ADDIE

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 tidak membuat kegiatan pembelajaran menjadi terhenti hanya saja perubahan strategi yang dulunya dilaksanakan secara *offline* menjadi *online*. Kegiatan ini dilakukan sebagai salah satu upaya untuk mengurangi penyebaran Covid-19 sehingga tidak terjadi lagi pembentukan klaster baru. Seiring dengan menurunnya angka penderita covid-19, Pemerintah membentuk sebuah peraturan untuk membantu menuntaskan permasalahan pendidikan dengan menyelenggarakan kegiatan tatap muka terbatas sebagaimana diatur dalam Peraturan Pemerintah No. 384 tahun 2021 tentang Pedoman Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTM-T) yang dilaksanakan dengan cara membagi kegiatan pembelajaran menjadi dua sesi dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang perkelas dan durasi waktu 2 x 45 menit, pada implementasinya pelaksanaan kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas di sekolah juga menekankan pada pentingnya protokol kesehatan, waktu pembelajaran dipersingkat sehingga peserta didik dituntut harus memanfaatkan waktu belajar sebaik mungkin. Minimnya waktu belajar memberi dampak terhadap pencapaian tujuan pembelajaran sehingga guru harus dituntut kreatif dan inovatif dalam menjadikan pembelajaran menjadi efisien (Ode et al., 2021).

Berbicara tentang kemampuan guru agar pembelajaran efektif dan efisien tentunya dibutuhkan perencanaan yang baik dan matang dengan melibatkan berbagai sarana pendukung pembelajaran seperti penggunaan media dan bahan atau sumber belajar. Dalam menyusun media atau sumber belajar guru harus memperhatikan beberapa hal penting ketika merancang pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu guru harus mampu menguasai T-PACK yakni *Technologi, Paedagogi, Content*, dan *Knowladge*. Sependapat dengan Tiara Dewi,dkk (2016) T-PACK memberikan pemahaman terkait integrasi konten dan paedagogi serta integrasi teknologi dalam pembelajaran empat komponen ini harus selaras dan berkesinambungan dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan lingkungan belajar sehingga pembelajaran berjalan secara optimal.

Pembelajaran akan berjalan secara optimal apabila guru dan peserta didik mampu bekerjasama dengan baik. Guru menyediakan berbagai sarana pembelajaran pendukung yang dapat digunakan oleh peserta didik kapan dan dimana saja sehingga peserta didik dapat melakukan dan menerapkan konsep pembelajaran mandiri (*self-directed learning*). Menurut Astuti (2021) selama kegiatan tatap muka terbatas guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri baik itu dengan diskusi maupun dengan memberikan tugas agar kegiatan belajar selama tatap muka terbatas efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara langsung dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMA N 1 Moyo Utara beliau menyatakan bahwa metode pembelajaran yang dilaksanakan selama tatap muka terbatas di SMA N 1 Moyo Utara khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kegiatan belajar hanya dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi mengingat terbatasnya waktu pembelajaran yang telah disesuaikan dengan RPP (Rancangan Program Pembelajaran) yang sudah ditetapkan bersama Kelompok Kerja Guru Mata Pelajaran (KKG-MP), minimnya sumber belajar siswa dirumah, serta tingkat penggunaann media pembelajaran di dikelas masih jarang di gunakan. Hal ini diperkuat oleh penelitian Yanti & Fernandes, (2021) tentang kendala guru selama pembelajaran tatap muka terbatas yaitu minimnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien[1]

Agar kegiatan pembelajaran efektif dan efisien selama kegiatan pembelajaran tatap muka terbatas maka perlu menggunakan media pembelajaran. Menurut Khairinal et al., (2021) untuk menghilangkan rasa bosan terhadap pembelajaran yang monoton, salah satu solusinya yaitu penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik[2]. Manfaat penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan mengefisienkan waktu belajar siswa, dan

memudahkan memahami materi pelajaran (Astuti et al.,2019). Oleh karena itu perlu adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *hypermedia* yang terdiri dari gabungan beberapa media pembelajaran baik audio, gambar, dan video atau bisa disebut multimedia yang tergabung menjadi satu kesatuan dengan cara pengaksesnya menggunakan *link*. Tujuannya untuk mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tanpa dibatasi ruang dan waktu serta dapat diakses secara langsung tanpa harus menginstal aplikasi terlebih dahulu sehingga dapat mengoptimalkan waktu belajar di sekolah maupun di rumah. Pernyataan ini diperkuat oleh penelitian Hartanti (2019) menyatakan menggunakan media pembelajaran berbasis *hypermedia* merupakan gabungan dari beberapa media baik berupa teks, audio, video, dan visual menjadi satu kesatuan yang pengaksesannya menggunakan *link*.

Oleh karena itu penelitian ini akan meneliti terkait “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Hypermedia* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di SMA N 1 Moyo Utara”

## METODE

Model penelitian yang dikembangkan pada penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research And Development*) merupakan penelitian yang menghasilkan dan menguji efektifitas produk yang dikembangkan (Sugiyono:2013). Adapun produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berbasis *hypermedia* pada mata pelajaran pendidikan agama islam untuk kelas X IPA di SMA N 1 Moyo Utara. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE model pengembangan ini dipilih karena langkah- langkah yang digunakan sederhana dan termasuk model pengembangan konseptual yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) terdiri dari lima tahap yaitu: tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development*, tahap *implementation* dan tahap *evaluation*. penelitian dilakukan di SMAN 1 Moyo Utara. Adapun subyek pada penelitian ini yaitu: 10 siswa dari kelas X MIPA 2 sebagai uji coba kelompok kecil yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah awal ketika menggunakan media pembelajarann, ada 25 siswa kelas X MIPA 1 sebagai uji coba kelompok besar

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada penelitian yang telah dilaksanakan pada bulan April – Mei terhitung satu bulan telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis hypermedia pada mata pelajaran pendidikan agama islam untuk kelas X semester II (dua) adapun materi yang diangkat adalah materi keutamaan menuntut ilmu dan menyebarkannya. Produk tersebut diakses dalam bentuk link agar memudahkan siswa dalam mengakses selama belajar disekolah maupun di rumah.

Adapun tahap-tahap penelitian yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dilaksanakan yaitu :

#### a. Analisis (*Analysis*)

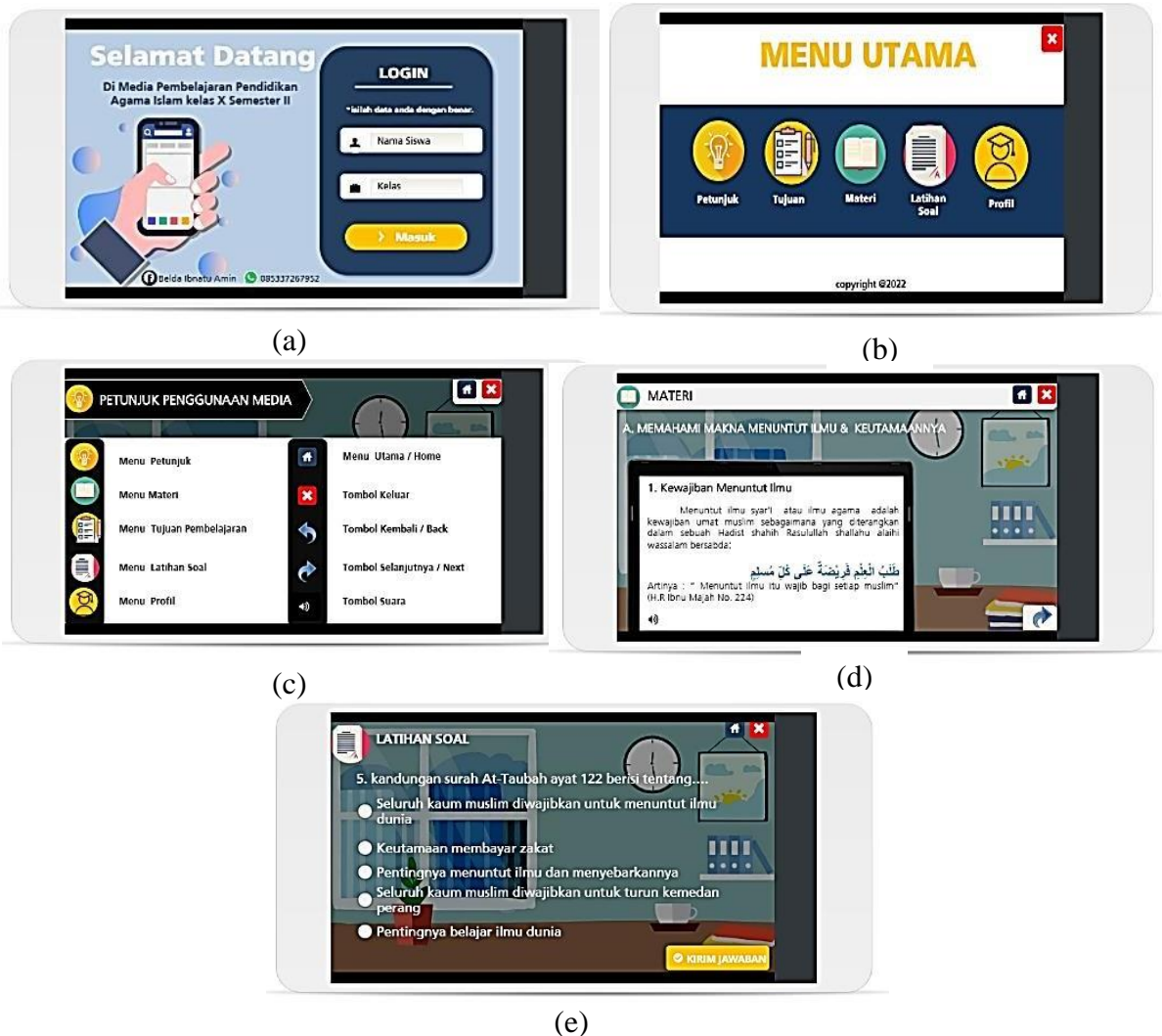
Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan siswa di SMA N 1 Moyo Utara dengan melaksanakan kegiatan studi pendahuluan pada tanggal 12 November 2021 melalui wawancara langsung dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dari hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan selama tatap muka terbatas kendala yang alami oleh guru dan peserta didik yakni waktu belajar yang cukup singkat, sumber belajar siswa di rumah yang minim serta frekuensi penggunaan media pembelajaran jarang sehingga kegiatan tatap muka terbatas di sekolah tidak optimal. Oleh karena itu peneliti menawarkan perlu adanya media pembelajaran berbasis *hypermedia* sebagai sumber belajar yang dapat digunakan kapan dan dimana saja.

#### b. Desain (*Design*)

Tahap *design* adalah tahap yang digunakan untuk merancang media pembelajaran berbasis hypermedia. Dalam merancang media pembelajaran berbasis hypermedia peneliti terlebih dahulu merancang *flowchart* dan *storyboard*. Perancangan *flowchart* Merupakan gambaran terhadap aliran terhadap alur penggunaan media pembelajaran berbasis hypermedia. Sedangkan, perancangan *storyboard* Merupakan perancangan terhadap gambaran abstrak terhadap media pembelajaran berbasis hypermedia.

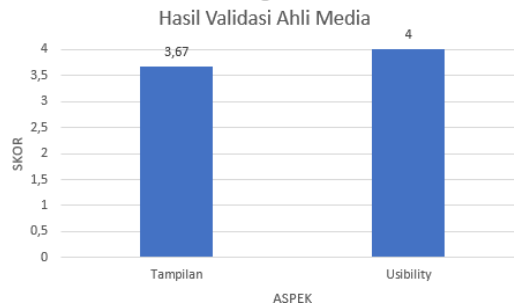
c. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap perealisasi perancangan media pembelajaran berbasis hypermedia baik melalui *storyboard* maupun *flowchart* menjadi produk nyata. Pada tahap ini produk dikembangkan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* sebagai aplikasi utama dan didukung oleh aplikasi *Microsoft powerpoint* untuk pengelolaan video, gambar dan suara, serta didukung oleh akun *google drive*, *drive to web* dan website *bit.ly.com* agar produk dapat diakses menggunakan link/url. Produk yang telah dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis hypermedia yang terdiri dari menu login, menu utama, menu petunjuk, menu tujuan, menu materi, menu latihan dan menu profil pengembang. Pada menu materi terdapat gambar, suara video dan teks untuk menjelaskan materi pembelajaran, menu latihan soal terdapat slide hasil latihan untuk melihat skor perolehan siswa secara langsung. Berikut merupakan tampilan dari media yang telah dikembangkan:



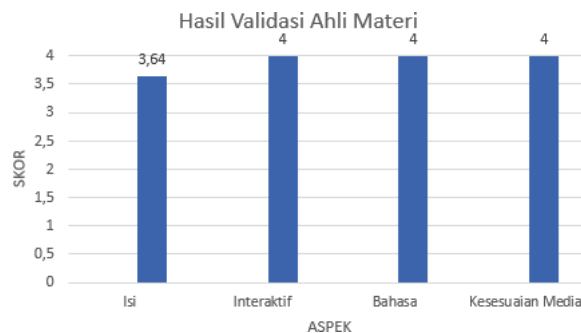
Gambar 1. (a) menu login, (b) menu utama, (c) menu pengguna, (d) materi, (e) latihan soal

Untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa (uji kelompok kecil dan uji kelompok besar). Uji kelayakan oleh ahli media meliputi aspek tampilan dan segi pengoperasian atau *usibility* media pembelajaran mendapat skor total 50 dengan rata-rata 3,84 sehingga dapat disimpulkan bahwa segi tampilan dan *usibility* media pembelajaran berbasis hypermedia oleh ahli media sesuai dengan rentang skor ( $X \geq 3,0$ ) yang menyatakan **Sangat Layak**. Hasil skor rata-rata dari aspek tampilan dan *usibility* media pembelajaran berbasis hypermedia oleh ahli media dapat dilihat gambar diagram berikut.



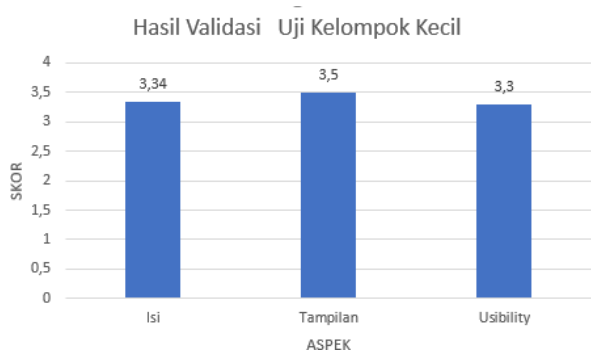
Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Selanjutnya, uji kelayakan ahli materi yang meliputi aspek kesesuaian isi media pembelajaran berbasis hypermedia dengan KI dan KD, Adanya umpan balik/ interaktif, bahasa yang gunakan sesuai dan kesesuaian media yang digunakan seperti gambar, video, suara terhadap materi yang disampaikan yang mendapatkan skor total sebanyak 68 dengan rata-rata 3,77 sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis hypermedia berdasarkan hasil validasi ahli media sesuai dengan rentang skor ( $X \geq 3,0$ ) yang menyatakan **Sangat Layak**. Hasil skor rata-rata dari aspek isi, interaktif, bahasa dan penggunaan media pada media pembelajaran berbasis hypermedia oleh ahli materi dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini:

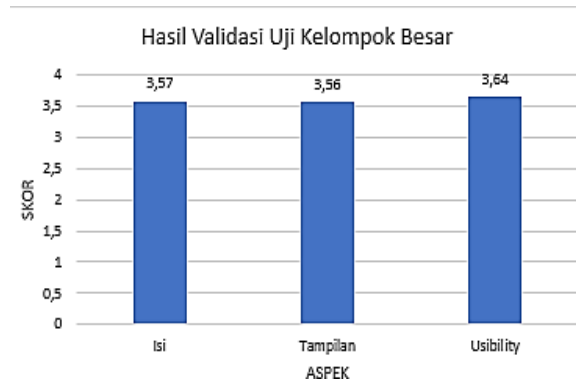


Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya uji kelayakan kelompok kecil meliputi aspek keterbacaan media dan kemenarikan media pembelajaran. Adapun subyek kelompok kecil yakni 10 siswa kelas X MIPA 2 bertujuan untuk menilai dari segi keterbacaan produk baik dari segi isi, tampilan media dan penggunaan atau *usibility* media pembelajaran berbasis hypermedia mendapatkan skor rata-rata 3,34 sehingga dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan dari segi isi, tampilan dan *usibility* media pembelajaran berbasis hypermedia sangat layak hal ini sesuai dengan rentang skor ( $X \geq 3,0$ ) yang menyatakan **Sangat Layak**. Sedangkan hasil uji kelayakan kelompok besar yang di uji pada 25 siswa kelas X MIPA 1 yang mendapatkan skor rata-rata 3,59 sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis hypermedia sangat layak hal ini sesuai dengan rentang skor ( $X \geq 3,0$ ) yang menyatakan **Sangat Layak**. Berdasarkan hasil uji kelompok besar dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini:



Gambar 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 5. Hasil Uji Coba Kelompok besar

## Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis hypermedia model pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE karena model pengembangan ini cukup sederhana dan relevan. Menurut Hadi & Agustina, (2016) menyebutkan bahwa model ADDIE merupakan model pengembangan yang cukup sederhana pada prosedurnya[3]. Pada model pengembangan ADDIE peneliti hanya menggunakan tahap *analysis*, *design* dan *development* karena menyesuaikan dengan apa yang ingin diteliti.

Produk akhir yang dihasilkan pada penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran berbasis hypermedia dengan format html (*hypertext markup language*) yang bisa diakses menggunakan *windows* dan *android*. Produk media pembelajaran berbasis *hypermedia* dikembangkan dengan melakukan beberapa tahap yaitu: Tahap analisis, Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan info terkait kendala yang dihadapi siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran tujuannya untuk menggali informasi agar peneliti dapat menawarkan sebuah produk untuk memecahkan masalah tersebut. Menurut Syahroni & Nurfitriyanti, (2017) tahap ini penting untuk mendapatkan data pendukung dalam pembuatan media pembelajaran[4]. Adapun hasil penyimpulan data studi pendahuluan melalui wawancara langsung dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan penyebaran angket penggunaan media kepada siswa. Berdasarkan hasil wawancara langsung dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan pengumpulan angket penggunaan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kendala pembelajaran selama tatap muka terbatas disekolah yaitu waktu belajar yang cukup singkat, sumber belajar siswa di rumah yang minim serta frekuensi penggunaan media pembelajaran jarang sehingga kegiatan tatap muka terbatas di sekolah tidak optimal. Sehingga peneliti menawarkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis hypermedia untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran selama tatap muka terbatas. Astuti Ayu Dika; Novita Dian, (2019) menjelaskan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dapat mengefisienkan waktu belajar siswa, dan memudahkan memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran berbasis hypermedia didesain terlebih dahulu dengan menggunakan *flowchat* dan *storyboard* untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan produk. Menurut Afriani & Fitria, (2021) fungsi *flowchart* dan *storyboard* adalah untuk membantu perancangan media yang akan dikembangkan[5]. Setelah proses perancangan selesai maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis hypermedia menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* sebagai aplikasi utama dan *Microsoft powerpoint*, akun *Google drive*, *Drive To Web* dan *Bit.ly.com* sebagai aplikasi pendukung. Produk media pembelajaran berbasis hypermedia yang dikembangkan menyajikan materi keutamaan menuntut ilmu dan menyebarkannya karena peneliti melihat bahwa materi tersebut memerlukan sebuah media baik audio, gambar, dan video untuk menjelaskannya. Jennah

(2009:27) menyimpulkan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran yakni: mampu memperjelas informasi yang disampaikan baik menggunakan suara, gambar, maupun video.

Setelah produk awal media pembelajaran berbasis hypermedia selesai maka produk akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan respon siswa (uji kelompok kecil dan uji kelompok besar). Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh nilai rata-rata skor 3,84 dengan kategori sangat layak, selanjutnya hasil validasi oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor 3,77 dengan kategori sangat layak. Setelah melakukan perbaikan dari saran ahli materi dan ahli media peneliti kemudian melakukan uji kelompok kecil untuk melihat respon siswa terkait keterbacaan produk media pembelajaran berbasis hypermedia dengan melibatkan 10 siswa kelas X MIPA 2 dari hasil uji kelompok kecil diperoleh hasil rerata-rata skor sebanyak 3,34 dalam kategori sangat layak. selanjutnya pada uji kelompok besar yang melibatkan 25 siswa kelas X MIPA 1 diperoleh rerata-rata skor sebanyak 3,59 dengan kategori sangat layak.

Produk media pembelajaran berbasis hypermedia pada aspek isi mendapatkan kategori sangat layak karena sudah memenuhi ketentuan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan KI dan KD, Kesesuaian dengan indikator pembelajaran. Kelayakan aspek isi media pembelajaran berbasis hypermedia diperkuat oleh hasil validasi ahli materi dengan nilai skor rata-rata sebanyak 3,6 dengan kategori sangat layak. Ardiani & Agung, (2022) mengatakan dalam pengembangan media perlu mengacu pada kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran sebagai agar terciptanya media yang dapat memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran[6]. Wahyuni et al., (2022) Untuk menghindari kesalahpahaman pada materi peneliti perlu menyesuaikan materi pada media pembelajaran dengan KI dan KD[7]. Susilo, (2015) menjelaskan bahwa pembuatan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang mengacu pada KI dan KD[8]. Sependapat dengan penelitian Kharani dan Febrinal (2016) menyimpulkan pada hasil penelitiannya bahwa media pembelajaran dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran apabila sesuai dan mengacu dengan kurikulum

Pada aspek tampilan media pembelajaran berbasis hypermedia mendapatkan kategori sangat layak karena sudah memenuhi beberapa aspek yaitu kemenarikan media, kualitas gambar, video dan suara serta tata letak unsur-unsur dalam media rapi dan beraturan. Berdasarkan hasil validasi ahli media skor yang diperoleh pada aspek tampilan sebesar 3,67 dengan kategori sangat layak, hasil uji kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata 3,5 dengan kategori sangat layak dan hasil uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata 3,56 dengan kategori sangat layak. Menurut Eryani et al., (2021) penggunaan unsur gambar, video, teks dan suara akan mempengaruhi tampilan media pembelajaran[9]. Sesuai dengan pendapat Budiman et al., (2021) menjelaskan bahwa tampilan media pembelajaran yang menarik baik dari segi gambar, video dan tata letak media sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila mampu mencapai tujuan tersebut[10]. Penggunaan gambar, ukuran huruf, desain cover, desain media dan tampilan media pendukung sangat berpengaruh terhadap tampilan media pembelajaran[11].

Produk media pembelajaran berbasis hypermedia dapat dikatakan sangat layak pada aspek *usability* karena berdasarkan hasil validasi ahli media aspek *usability* mendapatkan skor rata-rata 4 dengan kategori sangat layak, hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata 3,3 dengan kategori sangat layak serta hasil uji coba kelompok besar mendapatkan skor rata-rata 3,64 dengan kategori sangat layak. Pada aspek *usability* media pembelajaran berbasis hypermedia terdiri atas beberapa indikator yaitu: kemudahan dalam mengakses, kemudahan dalam mengoperasikan, adanya petunjuk penggunaan serta dapat digunakan kapan dan dimana saja. Hal ini sesuai dengan penelitian (Harahap & Sucipto, 2021) konsep *usability* adalah suatu penilaian terhadap fungsi suatu system yang dapat diakses dan digunakan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu tujuan. Kesuma, (2021) menjelaskan aspek *usability* merupakan aspek yang menjelaskan sejauh mana produk dapat digunakan secara efektif dan efisien untuk

mencapai suatu tujuan[12]. Sebuah produk dapat dikatakan layak apabila sudah memenuhi syarat tingkat efektifitas dan efisiensi yang cukup baik pada sisi penggunaan (Adini et al., 2020).

Pada aspek bahasa, media pembelajaran berbasis hypermedia dapat dikatakan sangat layak karena berdasarkan hasil validasi ahli materi aspek bahasa mendapatkan skor rata-rata 4 dengan kategori sangat layak. Aspek bahasa meliputi keluwesan penggunaan bahasa dan memudahkan bahasa untuk dipahami oleh siswa agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Menurut Taib & Mahmud, (2021) aspek bahasa sangat diperlukan dalam membuat semua media pembelajaran karena dengan bahasa yang baik maka siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan baik melalui suara, teks maupun video[13]. Paramita et al., (2018) agar produk yang dihasilkan mendapatkan kriteria layak maka dalam merancang sebuah produk perlu memilih bahasa yang baik yakni kemudahan siswa dalam memahami dan menghindari makna ganda. Indikator pada aspek Bahasa meliputi penggunaan kaidah Bahasa yang baik dan mudah dipahami oleh peserta didik [14].

Media pembelajaran berbasis hypermedia juga terdapat aspek interaktif pada menu latihan soal hal ini bertujuan untuk memberikan umpan balik kepada siswa untuk menampilkan hasil dari jawaban latihan soal serta sebagai bahan evaluasi bagi siswa. Pada aspek interaktif media pembelajaran berbasis *hypermedia* sudah mendapatkan kategori sangat layak hal ini didukung oleh hasil validasi ahli materi pada aspek interaktif media pembelajaran berbasis hypermedia mendapatkann skor rata-rata 4 dengan kategori sangat layak. Pentingnya umpan balik pada media pembelajaran menurut Prihatin, (2022) bahan ajar yang menarik adalah bahan ajar berfungsi untuk membantu agar siswa tidak terpaku mencatat daripada memperhatikan penjelasan dari guru, sebagai pendamping penjelasan guru, sebagai bahan rujukan bagi siswa, memotivasi siswa agar lebih giat belajar, pengingat pokok-pokok materi yang diajarkan, memberi umpan balik, dan menilai hasil belajarnya sendiri[15]. Media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran yang mampu meningkatkan proses penyampaian pesan kepada siswa melalui kegiatan interaktif antara siswa dan media sekaligus memberikann umpan balik[7].

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitiann pengembangan ini adalah :

1. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis *hypermedia* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas X IPA di SMA N 1 Moyo Utara yang dapat diakses secara *online* menggunakan *link* [bit.ly/MABELAJARASIK](http://bit.ly/MABELAJARASIK).
2. Produk media pembelajaran berbasis *hypermedia* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas X IPA di SMA N 1 Moyo Utara layak digunakan pada kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh skor rata-rata ahli media sebanyak 3,84 dengan kategori sangat layak, skor rata-rata ahli materi sebanyak 3,77 dengan kategori sangat layak, skor rata-rata respon siswa uji kelompok kecil sebanyak 3,34 dengan kategori sangat layak dan skor rata-rata respon siswa uji kelompok besar sebanyak 3,59 dengan kategori sangat layak.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Yanti and R. Fernandes, "Adaptasi Guru Terhadap Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Guru MAN 2 Kota Padang Panjang)," *J. Perspekt. J. Kaji. Sociol. dan Pendidik.*, vol. 4, no. 3, pp. 459–471, 2021.
- [2] K. Khairinal, S. Suratno, and R. Y. Aftiani, "Pengembangan Media Pembelajaran e-book berbasis Flip PDF Professional untuk meningkatkan kemandirian belajar dan mat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh," *J. Manaj. Pendidik. dan Ilmu Sos.*, vol. 2, no. 1, pp. 458–470, 2021.
- [3] H. Hadi and S. Agustina, "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota

- Menggunakan Model Addie,” *Educatio*, vol. 11, no. 1, pp. 90–105, 2016, doi: 10.29408/edc.v11i1.269.
- [4] Syahroni and M. Nurfitriyanti, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD,” vol. 7, no. 3, pp. 262–271, 2017.
- [5] L. Afriani and Y. Fitria, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 2141–2148, 2021, doi: 10.31004/edukatif.v3i4.1171.
- [6] N. K. E. Ardiani and A. A. G. Agung, “Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi,” *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 26–35, 2022, doi: 10.23887/jppp.v6i1.45159.
- [7] S. Wahyuni, Z. R. Ridlo, and D. N. Rina, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP pada Materi Tata Surya,” *J. IPA Pembelajaran IPA*, vol. 6, no. 2, pp. 99–110, 2022, doi: 10.24815/jipi.v6i2.24624.
- [8] J. M. Susilo, “Pembelajaran Kearifan Lokal dalam Pandangan Keilmuan,” *Bioedukatika*, vol. 3, no. 1, 2015.
- [9] R. Eryani, S. Utama, and A. Desstyia, “Implementasi Modul Berbasis Inkuri Terbimbing pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 6, no. 9, p. 1429, 2021, doi: 10.17977/jptpp.v6i9.15007.
- [10] I. A. Budiman, Y. D. Haryanti, and A. Azzahrah, “Pentingnya Media Aplikasi Android Menggunakan Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Semin. Nas. Pendidik.*, vol. 3, pp. 144–150, 2021.
- [11] L. K. Harahap and A. D. Siregar, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Kesetimbangan Kimia,” *JPPS (Jurnal Penelit. Pendidik. Sains)*, vol. 10, no. 1, p. 1910, 2020, doi: 10.26740/jpps.v10n1.p1910-1924.
- [12] D. P. Kesuma, “Penggunaan Metode System Usability Scale Untuk Mengukur Aspek Usability Pada Media Pembelajaran Daring di Universitas XYZ,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 1615–1626, 2021, doi: 10.35957/jatisi.v8i3.1356.
- [13] B. Taib and N. Mahmud, “Analisis Kompetensi Guru PAUD dalam Membuat Media Video Pembelajaran,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 3, pp. 1799–1810, 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i3.1842.
- [14] A. Asyhari and H. Silvia, “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu,” *J. Ilm. Pendidik. Fis. Al-Biruni*, vol. 5, no. 1, pp. 1–13, 2016, doi: 10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100.
- [15] I. Prihatin, “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Ispring Suite Pada Materi Eksponen Dan Logaritma,” *J. Eval. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 24–31, 2022, doi: 10.37251/jee.v3i1.214.