

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

1. Temuan Umum

Penelitian ini dilakukan SMP Swasta IT Bina Insan merupakan salah satu sekolah swasta yang terletak di Desa Tanjung Sari, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini didirikan pada tanggal 1 Juli 2017 dengan tujuan memberikan pendidikan berkualitas yang berbasis teknologi informasi kepada siswa-siswi di daerah sekitarnya. Dikelola oleh Yayasan Bina Insan, yang beralamat di Jalan Nusa Indah, Gang Melati No. 47, Desa Tanjung Sari, sekolah ini bertujuan untuk mencetak generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki keterampilan di bidang teknologi informasi yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini.

Legalitas pendirian sekolah ini didukung oleh akta pendirian yang ditandatangani oleh Notaris Musniwaty Mustafa, SH pada tanggal 31 Juli 2021. Dengan legalitas yang lengkap dan manajemen yang profesional, SMP Swasta IT Bina Insan berkomitmen untuk terus berinovasi dan meningkatkan mutu pendidikan demi masa depan yang lebih baik bagi para siswanya

Fasilitas yang dimiliki oleh sekolah ini termasuk ruang kelas yang nyaman, laboratorium komputer yang dilengkapi dengan peralatan terbaru, perpustakaan, dan area olahraga. Kurikulum yang diterapkan di SMP Swasta IT Bina Insan tidak hanya mengacu pada standar nasional, tetapi juga mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Dengan dedikasi dari para tenaga pengajar yang berpengalaman dan berdedikasi tinggi, serta dukungan penuh dari Yayasan Bina Insan, SMP Swasta IT Bina Insan optimis dapat menjadi lembaga pendidikan yang unggul dan mampu melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas.

a. Visi, Misi, Tujuan SMP Swasta IT Bina Insan

- 1) Visi: Menjadi sekolah yang mendidik siswa memiliki Dasar Aqidah, berakhlak Islami, Berilmu dan Mandiri.
- 2) Misi :
 - a) Mendidik dan meluluskan siswa dengan keunggulan dalam kepribadian islami, kemandirian, keterampilan, dan ilmuwan
 - b) Menjadikan sekolah yang unggul dengan SDM, sarana dan prasarana berkualitas.
 - c) Mengelola Sekolah dengan Manajemen yang kuat dan profesional.
 - d) Sekolah yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menggunakan multimedia dan metode.
- 3) Tujuan
 - Dapat mengamalkan ajaran agama.
 - Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan teknologi sebagai bakat untuk melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.
 - Menghargai dan menghormati sesama.
 - Terwujudnya kesempatan dan pemerataan pendidikan sesuai dengan program pemerintah.
 - Terwujudnya kesempatan usia anak didik mengecap di bangku sekolah dengan kesempatan, hak dan kedudukan yang sama.
 - Terwujudnya generasi yang berpotensi, sportif, dan ulet, pantang menyerah.
 - Tumbuhnya kepercayaan diri dan keberanian siswa dalam menunjukkan bakat dan minatnya dalam berbagai event baik tingkat sekolah, daerah dan nasional.
 - Meningkatkan prestasi belajar siswa.
 - Siswa dapat diterima di sekolah yang provit yang ada di Kabupaten Deli Serdang.
 - Terciptanya suasana belajar yang aman, damai, tertib, dan nyaman.
 - Terwujudnya suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
 - Meningkatkan kemampuan guru dalam membuat perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, analistis, dan perbaikan pelaksanaan pembelajaran.

- Terwujudnya saran dan prasarana pendidikan yang memadai.
- Munculnya rasa kepededulian masyarakat dalam upaya perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan.
- Terwujudnya dukungan sumber daya dan dana dari masyarakat dalam pelaksanaan pembelajaran kelas dan pelaksanaan program sekolah.

2. Temuan Khusus

a. Proses/Tahapan mengembangkan literasi informasi keagamaan berbasis digital bagi siswa tingkat SMP

Pengembangan literasi informasi keagamaan berbasis digital bagi siswa tingkat SMP menggunakan konsep ADDIE melibatkan lima tahapan: Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi).

Berdasarkan pengembangan penelitian ADDIE, maka pengembangan Pengembangan literasi informasi keagamaan berbasis digital bagi siswa tingkat SMP dapat di jabarkan sebagai berikut:

1) Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis adalah langkah pertama yang bertujuan untuk menilai pentingnya Pengembangan literasi informasi keagamaan berbasis digital bagi siswa. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis Penilaian Keterampilan Digital Siswa dan Sumber Daya dan Infrastruktur.

a) Analisis kebutuhan

Para peneliti melakukan wawancara dengan delapan siswa kelas VIII-I di SMP IT Bina Insan Batang Kuis untuk menganalisis kebutuhan mereka terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan mereka. Wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami beberapa masalah, seperti kesulitan memahami materi, terutama tentang meyakini kitab-kitab Allah: menjadi generasi pecinta Al-Qur'an yang toleran, sehingga pengetahuan mereka tentang materi ini masih kurang. Selain itu, siswa kurang tertarik belajar karena bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku cetak yang tebal dan kurang menarik, sehingga mereka merasa bosan. Akibatnya, ada siswa

yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Buku cetak yang digunakan oleh peserta didik hanya satu dan buku itu juga yang mereka gunakan untuk belajar mandiri di rumah. Namun, peserta didik merasa tidak tertarik untuk belajar secara mandiri dengan menggunakan buku cetak yang dibagikan oleh pihak sekolah. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul pembelajaran pendidikan agama Islam dengan bantuan Canva, yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

E-modul ini dirancang dengan gambar dan desain yang menarik, sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan jelas dan menyenangkan. Penggunaan e-modul diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, membuat mereka menjadi lebih aktif, dan mengurangi rasa bosan yang sering mereka alami saat belajar dengan buku cetak. Dengan e-modul ini, diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi untuk belajar mandiri di rumah dan hasil belajar mereka dapat meningkat.

b) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui jenis kurikulum yang digunakan. Saat ini, kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum 2013 atau K13. Kompetensi inti untuk materi mengonsumsi makanan dan minuman yang halal dan menjauhi yang haram mencakup beberapa aspek, yaitu:

1. KI-1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. KI-2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, dan percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya terkait fenomena dan kejadian yang tampak.
4. KI-4: Mencoba, mengolah, dan menyajikan dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) serta ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang relevan.

Dengan memahami kompetensi inti ini, diharapkan siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks akademis maupun sosial.

Sedangkan kompetensi dasar pada materi tersebut ialah 1.1 mampu menjelaskan makna iman kepada kitab-kitab Allah dengan benar serta memiliki rasa ingin tahu terhadap sejarah kitab-kitab Allah dan terbiasa membaca al-Qur'an setiap hari. 1.2 mampu menjelaskan cara mencintai al-Qur'an dan cara membangun hubungan dengan orang yang beriman kepada kitab terdahulu dengan benar serta memiliki perilaku terpuji dan bersikap toleran terhadap perbedaan dan memiliki adab terhadap al-Qur'an. 1.3 Melalui model pembelajaran berbasis produk, kalian dapat membuat infografis time line diturunkannya kitab-kitab Allah kepada para nabi dan rasul dengan benar serta tumbuh sikap mencintai al-Qur'an dan memiliki sikap menghargai kitab suci agama lain.

Setelah kebutuhan diidentifikasi, langkah selanjutnya adalah menganalisis kurikulum yang ada. Ini melibatkan peninjauan terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan bagaimana literasi digital dapat diintegrasikan ke dalamnya. Tim kurikulum bekerja sama dengan ahli pendidikan dan teknologi untuk memastikan bahwa konten digital yang akan digunakan relevan dan mendukung tujuan pembelajaran.

c) Analisis Penilaian Keterampilan Digital Siswa

Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan digital yang dimiliki oleh siswa-siswa kelas VIII di SMP IT Bina Insan Batang Kuis. Penilaian ini penting untuk memahami sejauh mana para siswa mampu beradaptasi dan menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka, terutama dalam konteks pendidikan. Dalam era digital seperti sekarang, keterampilan ini menjadi sangat krusial karena teknologi telah menjadi bagian integral dari hampir semua aspek kehidupan, termasuk dalam pembelajaran.

Tes keterampilan digital yang diadakan mencakup beberapa aspek utama. Pertama, kemampuan dalam menggunakan perangkat digital seperti komputer, tablet, dan smartphone. Ini mencakup pemahaman dasar tentang cara mengoperasikan perangkat, termasuk menghidupkan dan mematikan, penggunaan

perangkat lunak dasar, dan pemeliharaan perangkat. Penguasaan ini penting agar siswa dapat mengikuti pelajaran berbasis teknologi dengan lebih mudah dan efektif. Kedua, tes ini mengukur kemampuan navigasi internet siswa. Dalam aspek ini, siswa diharapkan mampu menggunakan browser untuk mencari informasi, memahami cara kerja mesin pencari, serta mengetahui bagaimana mengevaluasi dan memvalidasi sumber informasi yang ditemukan di internet. Ini penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga aktif dan kritis dalam mencari dan menggunakan informasi yang ada.

Ketiga, penilaian ini juga mencakup penggunaan aplikasi yang berkaitan dengan informasi keagamaan. SMP IT Bina Insan Batang Kuis, sebagai lembaga pendidikan yang berfokus pada integrasi ilmu pengetahuan dan agama, menekankan pentingnya penggunaan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran keagamaan. Siswa dinilai dalam kemampuan mereka menggunakan aplikasi-aplikasi ini untuk mengakses konten-konten keagamaan, seperti e-book, video ceramah, aplikasi hafalan Quran, dan lainnya. Penguasaan ini membantu siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam mendalami pengetahuan agama mereka.

Hasil penilaian ini menjadi dasar yang sangat penting dalam merancang program pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan mengetahui tingkat keterampilan digital siswa, sekolah dapat menentukan area mana yang memerlukan perhatian lebih dan jenis pelatihan atau pengayaan apa yang diperlukan. Misalnya, jika ditemukan bahwa banyak siswa yang kurang terampil dalam navigasi internet, sekolah dapat mengadakan pelatihan khusus untuk meningkatkan kemampuan ini. Begitu pula jika ditemukan bahwa penggunaan aplikasi keagamaan masih rendah, sekolah dapat mengintegrasikan lebih banyak penggunaan teknologi dalam kurikulum keagamaan.

Program pengembangan yang dirancang berdasarkan hasil penilaian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa secara komprehensif. Ini tidak hanya membantu mereka dalam mengikuti pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan yang semakin digital. Dengan keterampilan digital yang memadai, siswa

diharapkan dapat menjadi individu yang lebih mandiri, kreatif, dan kritis, serta mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

Demikian, penilaian keterampilan digital ini merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa siswa-siswa di SMP IT Bina Insan Batang Kuis tidak hanya melek teknologi, tetapi juga mampu menggunakan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab. Ini sejalan dengan visi sekolah untuk mencetak generasi yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan akhlak, yang siap menghadapi perkembangan zaman dengan bekal keterampilan yang memadai.

d) Analisis Sumber Daya dan Infrastruktur.

Analisis sumber daya dan infrastruktur yang tersedia di SMP IT Bina Insan Batang Kuis merupakan langkah penting untuk memahami sejauh mana sekolah mampu mendukung pembelajaran berbasis digital, khususnya literasi informasi keagamaan. Evaluasi ini mencakup beberapa aspek utama: ketersediaan perangkat komputer, akses internet, dan platform digital yang digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui analisis yang komprehensif, sekolah dapat memastikan bahwa mereka memiliki sarana yang memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran.

SMP IT Bina Insan Batang Kuis telah menyediakan sumber daya dan infrastruktur yang memadai untuk mendukung pembelajaran digital, terutama dalam literasi informasi keagamaan. Dengan perangkat komputer yang memadai, akses internet yang stabil, dan platform digital yang beragam, sekolah ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang modern dan inklusif. Evaluasi yang terus-menerus dilakukan memastikan bahwa sarana dan prasarana selalu dalam kondisi optimal, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara maksimal. Dengan demikian, siswa-siswa di kelas VIII dapat mengembangkan keterampilan digital mereka sekaligus memperdalam pemahaman keagamaan melalui teknologi yang tersedia.

2) Tahap *Design* (Desain)

Setelah tahap analisis diselesaikan, tahapan berikutnya yang sangat penting adalah tahap perancangan. Pada tahap ini, peneliti mulai menerjemahkan hasil analisis yang telah dikumpulkan menjadi bentuk konkret, yaitu e-modul.

Hasil analisis tersebut menjadi landasan utama dalam merancang bahan ajar yang akan disajikan dalam bentuk e-modul, memastikan bahwa semua informasi dan materi yang dibutuhkan telah disusun dengan tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Proses perancangan e-modul ini, peneliti melakukan dua kegiatan utama. Pertama, peneliti merancang e-modul itu sendiri. Ini mencakup menentukan struktur dan format e-modul, memilih dan menyusun konten, serta menentukan bagaimana konten tersebut akan disajikan secara interaktif dan menarik bagi siswa. Peneliti harus memastikan bahwa e-modul tersebut tidak hanya informatif tetapi juga mampu menjaga minat siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

Kedua, peneliti juga merancang instrumen yang akan digunakan untuk mengukur efektivitas e-modul tersebut. Instrumen ini bisa berupa tes, kuis, atau bentuk evaluasi lainnya yang akan digunakan untuk menilai pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap materi yang disampaikan melalui e-modul. Dalam merancang instrumen ini, peneliti harus memastikan bahwa instrumen tersebut valid dan reliabel, serta mampu memberikan gambaran yang jelas tentang keberhasilan pembelajaran.

Proses perancangan ini dilakukan di SMP IT Bina Insan Batang Kuis, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang ada di sekolah tersebut. Peneliti harus bekerja sama dengan guru dan staf sekolah untuk memastikan bahwa e-modul yang dirancang benar-benar sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dapat diimplementasikan dengan baik di lingkungan sekolah tersebut.

a. Membuat rancangan *Storyboard* digital

Peneliti merancang bahan ajar berupa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan topik Meyakini Kitab-Kitab Allah: Menjadi Generasi Pecinta Al-Qur'an yang Toleran menggunakan aplikasi *displayinfo.octoiner*. Mereka mengumpulkan berbagai referensi dan ilustrasi untuk mengembangkan tersebut. Dalam proses perancangan, peneliti memperhatikan komponen-komponen dan sistematika penyusunan flow chart Rancangan pengembangan bahan ajar ini dapat dilihat pada tabel.

Tabel Storyboard digital Pendidikan Agama Islam Berbantuan
displayinfo.octoiner.com

Tahapan	Deskripsi
Membuat Flow Chart	Model alur berpikir dari media yang akan diproduksi. Flow chart adalah bagan grafis yang menunjukkan sistem kerja atau arah aliran kegiatan sebagai sebuah sistem yang dapat dijalankan.
Penulisan Story Board	Keberlanjutan dari flow chart. Story board berisi penjelasan lebih rinci atau detail mengenai isi dari setiap frame literasi informasi keagamaan berbasis digital mulai dari awal sampai akhir.
Pengumpulan Bahan	Terdiri dari materi, gambar, animasi, video, dan soal evaluasi sesuai dengan story board yang telah dibuat. Bahan-bahan yang terkumpul kemudian diolah berkaitan dengan tampilan, desain, bahasa, warna, dan suara dan siap untuk dimasukkan pada tahap berikutnya yaitu pengembangan produk.

Desain atau perancangan merupakan tahap krusial dalam pengembangan literasi informasi keagamaan berbasis digital setelah melakukan analisis kebutuhan. Di SMP IT Bina Insan Batang Kuis, proses perancangan ini dijalankan dengan teliti dan sistematis untuk memastikan hasil akhir yang maksimal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa.

Tahap pertama dalam proses perancangan ini adalah pembuatan *Flow Chart*. Di sini, *Flow Chart* berfungsi sebagai model alur berpikir dari literasi informasi keagamaan berbasis digital yang akan diproduksi. Pada intinya, *Flow Chart* adalah sebuah bagan grafis yang menggambarkan sistem kerja atau arah aliran kegiatan sebagai sebuah sistem yang dapat dijalankan. Di SMP IT Bina Insan Batang Kuis, *Flow Chart* ini dirancang untuk menggambarkan seluruh alur pembelajaran, mulai dari pengenalan materi hingga evaluasi akhir, yang kemudian menjadi panduan dasar pembuatan literasi informasi keagamaan berbasis digital.

Tahap kedua adalah penulisan *Story Board*. *Story Board* ini merupakan kelanjutan dari *Flow Chart*, di mana jika *Flow Chart* hanya menampilkan garis besar dari literasi informasi keagamaan berbasis digital, maka *Story Board* memberikan penjelasan yang lebih detail. *Story Board* menjabarkan isi dari setiap frame media yang akan dibuat, termasuk di dalamnya rincian tentang materi, gambar, dan elemen lain yang akan digunakan. Di SMP IT Bina Insan Batang Kuis, *Story Board* dirancang dengan teliti untuk memastikan setiap elemen literasi informasi keagamaan berbasis digital tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi siswa.

Tahap ketiga adalah pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan terdiri dari berbagai elemen seperti materi, gambar, animasi, video, dan soal evaluasi yang telah direncanakan dalam *Story Board*. Di SMP IT Bina Insan Batang Kuis, bahan-bahan ini tidak hanya diambil dari sumber yang berkualitas, tetapi juga diolah secara seksama terkait dengan tampilan, desain, bahasa, warna, dan suara. Pengolahan ini dilakukan untuk memastikan media yang dihasilkan mampu menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan.

Setelah semua bahan diolah dengan baik, langkah berikutnya adalah memasukkan bahan-bahan tersebut ke tahap pengembangan produk. Tahap ini menjadi penutup dari proses perancangan, di mana literasi informasi keagamaan berbasis digital siap untuk diuji dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di SMP IT Bina Insan Batang Kuis. Proses perancangan yang sistematis dan terstruktur ini menjadi fondasi kuat dalam menciptakan literasi informasi keagamaan berbasis digital yang efektif dan inovatif, yang tentunya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah tersebut.

b. Perancangan *instrument*

Instrumen dirancang dengan seksama agar sesuai dengan tujuan dan sasaran penelitian. Instrumen yang disusun meliputi lembar validasi dan angket, yang masing-masing memiliki peran penting dalam pengumpulan data yang akurat dan relevan. Proses validasi instrumen melibatkan beberapa validator yang ahli di bidangnya. Instrumen validasi yang dirancang mencakup dua jenis, yaitu

instrumen validasi untuk ahli media dan ahli materi. Kedua jenis instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan masukan dari para validator yang memiliki keahlian dan pengalaman yang relevan dengan konten dan media yang digunakan dalam penelitian.

Lembar validasi dan angket yang telah disusun kemudian diberikan kepada para validator untuk dievaluasi. Para validator ini dipilih berdasarkan keahlian mereka yang sesuai dengan bidang penelitian, sehingga dapat memberikan umpan balik yang konstruktif dan objektif. Proses validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar layak dan dapat memberikan hasil yang diharapkan.

Setelah para validator memberikan penilaian dan umpan balik mereka, hasil validasi ini dianalisis dan ditampilkan pada halaman lampiran dalam laporan penelitian. Hal ini memberikan gambaran yang jelas mengenai sejauh mana instrumen tersebut memenuhi standar yang diharapkan dan area mana saja yang memerlukan perbaikan lebih lanjut.

Tujuan utama dari validasi ini adalah untuk mengukur kelayakan produk sebelum instrumen tersebut digunakan dalam uji coba di lapangan. Dengan demikian, instrumen yang telah divalidasi diharapkan dapat memberikan hasil yang akurat dan dapat diandalkan, sehingga mendukung keberhasilan penelitian secara keseluruhan. Proses ini menegaskan pentingnya validasi dalam penelitian, untuk memastikan setiap instrumen yang digunakan benar-benar berkualitas dan sesuai dengan tujuan penelitian.

3) Tahap *Development* (Pengembangan)

Proses aktualisasi pengembangan media di SMP IT Bina Insan Batang Kuis merupakan langkah yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi dan pendekatan pembelajaran modern, sekolah ini berkomitmen untuk menciptakan literasi informasi keagamaan berbasis digital yang tidak hanya relevan dengan kebutuhan siswa, tetapi juga efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.

a. Pembuatan draft literasi informasi keagamaan berbasis digital di SMP IT Bina Insan Batang Kuis

Tahapan pertama dalam literasi informasi keagamaan berbasis digital di SMP IT Bina Insan Batang Kuis dimulai dengan pembuatan rancangan awal atau draf I. Pada tahap ini, tim literasi informasi keagamaan berbasis digital yang terdiri dari peneliti dan guru merancang konsep awal literasi informasi keagamaan berbasis digital yang akan digunakan. Rancangan awal ini disusun berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa di sekolah ini serta kurikulum yang diterapkan. Setelah rancangan kasar ini selesai, tim melakukan konsultasi dengan pembimbing akademik, baik dari internal sekolah maupun dari luar, serta berdiskusi dengan rekan sejawat untuk mendapatkan masukan dan saran. Masukan ini sangat penting untuk memperbaiki dan menyempurnakan konsep media sebelum masuk ke tahap berikutnya.

Berdasarkan hasil konsultasi tersebut, dilakukan revisi yang menghasilkan draf II. Draf ini merupakan versi yang lebih matang dari literasi informasi keagamaan berbasis digital, di mana aspek-aspek penting seperti konten, desain visual, dan navigasi telah diperbaiki. Di SMP IT Bina Insan Batang Kuis, revisi ini dilakukan dengan cermat, melibatkan diskusi intensif di antara tim pengembang untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran sekolah. Pada tahap ini, tim juga mulai mempertimbangkan aspek teknis dan operasional, seperti kompatibilitas media dengan perangkat yang digunakan oleh siswa dan guru di sekolah.

Setelah draf II selesai, media tersebut menjalani tahap validasi oleh para ahli. SMP IT Bina Insan Batang Kuis melibatkan sejumlah pakar dalam proses ini, termasuk ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Ahli media menilai kualitas desain dan interaktivitas media, memastikan bahwa tampilan visual dan antarmuka pengguna mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Ahli materi memeriksa keakuratan dan relevansi konten yang disajikan dalam media, memastikan bahwa materi tersebut sesuai dengan kurikulum nasional dan

kebutuhan siswa. Praktisi pembelajaran, yang biasanya adalah guru-guru berpengalaman, menilai efektivitas media dalam mendukung proses belajar mengajar. Hasil dari validasi ini sangat krusial, karena memberikan dasar untuk melakukan revisi lebih lanjut yang akan menghasilkan draf III.

Draf III kemudian diuji dalam uji coba lapangan di SMP IT Bina Insan Batang Kuis. Uji coba ini melibatkan sejumlah siswa yang mewakili kelas dan kemampuan, untuk memastikan bahwa media tersebut efektif dan dapat digunakan oleh semua siswa. Proses ini memungkinkan tim pengembang untuk melihat bagaimana media berfungsi dalam situasi pembelajaran yang nyata, serta mendapatkan umpan balik langsung dari siswa dan guru. Observasi selama uji coba ini memberikan wawasan tentang kelebihan dan kekurangan media, serta area-area yang perlu diperbaiki. Jika ditemukan aspek-aspek yang masih perlu disempurnakan, maka dilakukan revisi pasca uji coba lapangan, yang merupakan tahap revisi terakhir sebelum media benar-benar siap untuk diluncurkan.

Setelah melalui semua tahapan tersebut, literasi informasi keagamaan berbasis digital di SMP IT Bina Insan Batang Kuis siap untuk dikemas dan disebarluaskan. Media ini kemudian dikemas dalam format yang sesuai untuk digunakan baik oleh siswa maupun guru, dan disebarluaskan melalui berbagai saluran, termasuk platform pembelajaran daring yang digunakan oleh sekolah, atau disebarluaskan dalam bentuk cetak atau digital. Media yang telah dikembangkan ini diharapkan tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga menjadi alat yang efektif bagi guru dalam menyampaikan pelajaran.

Melalui proses yang terstruktur dan berulang ini, SMP IT Bina Insan Batang Kuis berkomitmen untuk terus mengembangkan literasi informasi keagamaan berbasis digital yang inovatif dan efektif, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah ini. Dengan demikian, sekolah ini tidak hanya memberikan pendidikan yang relevan dan bermakna bagi siswa-siswanya, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan bekal pengetahuan dan keterampilan yang kuat.

b. Uji Validasi

Uji validasi literasi informasi keagamaan berbasis digital pembelajaran dilakukan untuk mengetahui Tingkat kelayakan e-modul yang dikembangkan dari segi materi dan media. literasi informasi keagamaan berbasis digital divalidasi oleh tiga validator, yaitu satu validasi ahli media, ahli Bahasa dan ahli materi.

Tabel. Daftar Nama Validator

No	Nama Validator	Jabatan	Ahli
1	Subhan Hafiz Nanda, S.Kom., M. Kom	Dosen Sistem Informasi Universitas Battuta Medan	Media
2	Nalaria Mustika, S.Pd., M. Pd	Guru Bahasa Indonesia SMP IT Bina Insan	Bahasa
3	DR. Rustam Effendi, M. Pd	Dosen PAI Universitas Panca Budi Medan	Materi

a) Hasil uji validasi

Program literasi informasi keagamaan berbasis digital telah dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan aplikasi nilai-nilai keagamaan di kalangan siswa melalui penggunaan media digital. *Implementation* (Implementasi)

Berikut adalah hasil uji validasi yang melibatkan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk literasi informasi keagamaan berbasis digital dalam bentuk tabel:

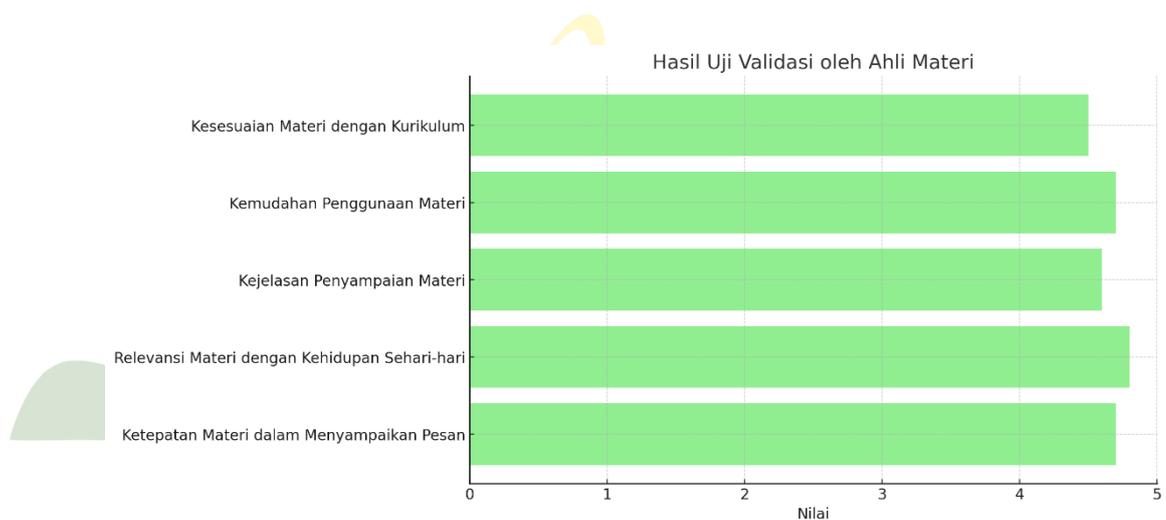
Tabel. Hasil Uji Validasi Yang Melibatkan Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Ahli Materi
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	4.5
Kemudahan Penggunaan Materi	4.7
Kejelasan Penyampaian Materi	4.6
Relevansi Materi dengan Kehidupan Sehari-hari	4.8
Ketepatan Materi dalam Menyampaikan Pesan	4.7
Rata-Rata	4.6

Keterangan:

- Skala penilaian: 1 (Sangat Buruk), 2 (Buruk), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik)
- **Rata-rata:** Merupakan nilai rata-rata dari hasil penilaian semua ahli (Materi).

Gambar. Diagram Hasil Uji Validasi Bahasa



Hasil uji validasi yang melibatkan Ahli Materi terhadap literasi informasi keagamaan berbasis digital di SMP IT Bina Insan Batang Kuis memberikan gambaran yang sangat positif mengenai kualitas materi yang disusun. Penilaian ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi tersebut tidak hanya sesuai dengan kurikulum yang berlaku tetapi juga relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Ahli Materi, melalui penilaiannya, memberikan pandangan yang mendalam tentang bagaimana materi ini memenuhi berbagai aspek penting dalam pendidikan.

Kesesuaian materi dengan kurikulum yang dinilai dengan angka 4.5 menunjukkan bahwa materi ini telah disusun dengan baik dan sejalan dengan kurikulum pendidikan yang diterapkan. Ini berarti bahwa materi tersebut mencakup konsep-konsep dan topik-topik yang diharapkan, memastikan bahwa siswa mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan standar pendidikan yang

berlaku. Meskipun penilaian ini sudah tinggi, ada indikasi bahwa sedikit perbaikan dapat membuat materi ini menjadi lebih sempurna dalam hal kesesuaian dengan kurikulum.

Selanjutnya, kemudahan penggunaan materi yang diberi nilai 4.7 oleh Ahli Materi mengindikasikan bahwa materi ini telah dirancang dengan memperhatikan kebutuhan praktis baik dari sisi guru maupun siswa. Materi yang mudah digunakan adalah kunci dalam proses pembelajaran yang efektif, karena memudahkan integrasi ke dalam kegiatan sehari-hari di kelas, sehingga dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efisien. Selain itu, kejelasan penyampaian materi yang dinilai dengan angka 4.6 memperlihatkan bahwa informasi yang disampaikan dalam materi ini sudah jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Kejelasan dalam penyampaian materi sangat penting untuk memastikan bahwa siswa dapat memahami dan menginternalisasi informasi yang diajarkan tanpa kebingungan. Hal ini juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih percaya diri, karena mereka tahu bahwa materi tersebut dirancang untuk mudah dipahami.

Relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa yang diberi nilai 4.8 adalah aspek yang paling tinggi dalam penilaian ini. Nilai ini menunjukkan bahwa materi yang disusun sangat relevan dengan konteks kehidupan siswa sehari-hari, memungkinkan siswa untuk melihat bagaimana informasi keagamaan yang mereka pelajari dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Relevansi ini meningkatkan keterlibatan siswa, karena mereka dapat menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan pengalaman mereka sendiri.

Ketepatan materi dalam menyampaikan pesan yang mendapatkan nilai 4.7 memperlihatkan bahwa materi ini sangat berhasil dalam menyampaikan pesan-pesan penting yang terkandung di dalamnya. Pesan-pesan moral dan etika disampaikan dengan cara yang dapat dipahami dan diterima oleh siswa, memastikan bahwa nilai-nilai yang diharapkan dapat diinternalisasi dengan baik oleh mereka.

Demikian, rata-rata nilai 4.6 dari semua aspek yang dinilai menunjukkan bahwa materi ini memiliki kualitas yang sangat baik dan memenuhi sebagian

besar standar yang diharapkan. Meskipun hasil ini sudah sangat positif, masih ada ruang untuk perbaikan yang dapat lebih meningkatkan kualitas materi, sehingga memberikan dampak yang lebih besar dan lebih positif terhadap proses pembelajaran siswa di SMP IT Bina Insan Batang Kuis. Materi ini sudah sangat mendukung tujuan pendidikan yang diharapkan dan dapat membantu siswa untuk memahami informasi keagamaan dalam konteks digital yang semakin penting di era modern ini.

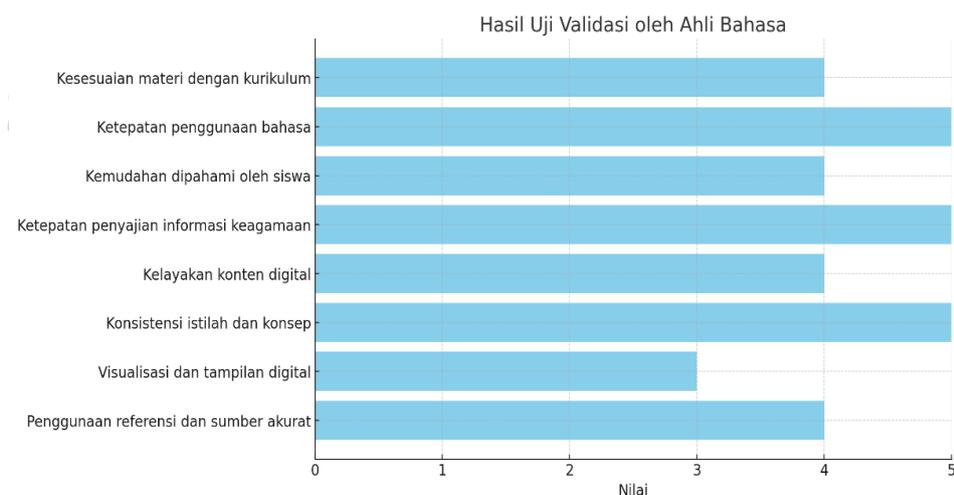
Tabel. Hasil Uji Validasi Yang Melibatkan Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Nilai Ahli	Rata-rata Nilai
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	4.00
2	Ketepatan penggunaan bahasa	5	5.00
3	Kemudahan dipahami oleh siswa	4	4.00
4	Ketepatan penyajian informasi keagamaan	5	5.00
5	Kelayakan konten digital	4	4.00
6	Konsistensi istilah dan konsep	5	5.00
7	Visualisasi dan tampilan digital	3	3.00
8	Penggunaan referensi dan sumber akurat	4	4.00
Total		34	Rata-rata Total: 4.25

Keterangan:

- Skala penilaian: 1 (Sangat Buruk), 2 (Buruk), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik)
- **Rata-rata:** Merupakan nilai rata-rata dari hasil penilaian semua ahli (Bahasa).

Gambar. Diagram Hasil Uji Validasi Bahasa



Berikut adalah penjelasan hasil uji validasi yang dilakukan oleh Ahli Bahasa terhadap literasi informasi keagamaan berbasis digital di SMP IT Bina Insan Batang Kuis

Uji validasi ini dilakukan oleh seorang Ahli Bahasa yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam bidang literasi dan pendidikan, terutama dalam konteks pengembangan bahan ajar berbasis digital. Tujuan dari uji validasi ini adalah untuk mengevaluasi kualitas materi literasi informasi keagamaan yang disusun untuk digunakan oleh siswa di SMP IT Bina Insan Batang Kuis, dengan penekanan pada kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan penggunaan bahasa, kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa, serta kelayakan konten dalam konteks digital.

Dalam proses penilaian, Ahli Bahasa menilai delapan aspek penting dengan skala 1 hingga 5, di mana angka 1 menunjukkan kualitas yang sangat rendah dan angka 5 menunjukkan kualitas yang sangat baik.

Berdasarkan penilaian ahli terhadap materi yang disusun, diperoleh gambaran bahwa secara umum materi sudah cukup sesuai dengan kurikulum, meskipun masih ada ruang untuk penyesuaian lebih lanjut. Ketepatan penggunaan bahasa dinilai sangat baik dengan nilai tertinggi, menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa SMP. Materi juga dinilai cukup mudah dipahami oleh siswa, meskipun ada bagian yang memerlukan penyederhanaan. Informasi keagamaan yang disajikan dinilai sangat tepat dan sesuai dengan prinsip-prinsip agama, menunjukkan keakuratannya. Kelayakan konten digital dianggap cukup baik, walaupun ada beberapa elemen yang bisa ditingkatkan. Konsistensi istilah dan konsep dalam materi dinilai sangat baik, memastikan tidak ada kebingungan bagi siswa. Namun, visualisasi dan tampilan digital mendapat nilai terendah, menunjukkan perlunya perbaikan untuk meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaan. Terakhir, penggunaan referensi dan sumber dinilai cukup akurat, meski ada ruang untuk memperkaya dan memastikan keterkinian sumber.

Ahli Bahasa memberikan nilai total 34 dari maksimal 40, yang menghasilkan rata-rata total sebesar 4.25. Nilai ini menunjukkan bahwa materi literasi informasi keagamaan berbasis digital yang disusun untuk SMP IT Bina Insan Batang Kuis memiliki kualitas yang baik dan cukup memenuhi standar yang diharapkan. Namun, beberapa aspek seperti visualisasi dan tampilan digital masih membutuhkan perhatian lebih untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik materi bagi siswa.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji validasi ini, dapat disimpulkan bahwa materi literasi informasi keagamaan berbasis digital sudah layak digunakan di SMP IT Bina Insan Batang Kuis dengan beberapa perbaikan minor untuk mencapai kualitas yang lebih optimal.

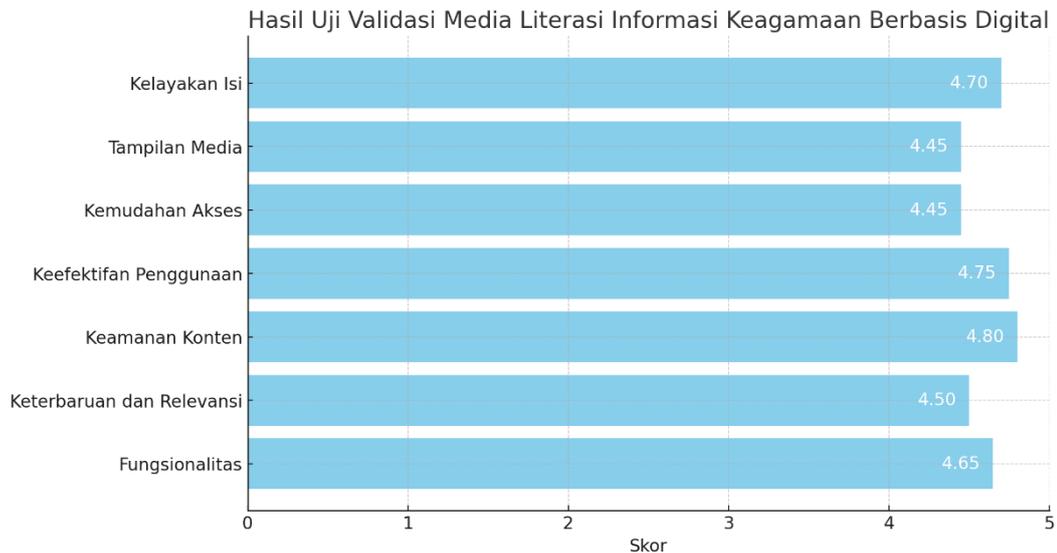
Tabel. Hasil Uji Validasi Yang Melibatkan Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Skor
Kelayakan Isi	Kesuaian dengan tujuan pembelajaran	4.7
Tampilan Media	Kualitas grafis dan visual	4.5
	Konsistensi layout	4.4
Kemudahan Akses	Navigasi yang user-friendly	4.6
	Kecepatan loading halaman	4.3
Keefektifan Penggunaan	Kemudahan penggunaan oleh siswa	4.8
	Kesesuaian dengan kebutuhan pengguna	4.7
Keamanan Konten	Proteksi dari konten negatif	4.8
Keterbaruan dan Relevansi	Relevansi konten dengan perkembangan zaman	4.6
	Update dan penyegaran konten	4.4
Fungsionalitas	Ketersediaan fitur interaktif	4.7
	Keberfungsian semua fitur yang disediakan	4.6
Rata-rata Skor	-	4.60

Keterangan:

- Skala penilaian: 1 (Sangat Buruk), 2 (Buruk), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (Sangat Baik)
- **Rata-rata:** Merupakan nilai rata-rata dari hasil penilaian semua ahli (Media).

Gambar. Diagram Hasil Uji Validasi Media



Hasil uji validasi media literasi informasi keagamaan berbasis digital di SMP IT Bina Insan Batang Kui, yang dilakukan oleh seorang ahli media, menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi sebagian besar kriteria dengan sangat baik. Dari berbagai aspek yang dinilai, terlihat bahwa keseluruhan skor rata-rata yang diperoleh adalah 4.60, yang tergolong dalam kategori "Sangat Baik." Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut dirancang dan dikembangkan dengan mempertimbangkan berbagai standar kualitas yang penting untuk mendukung pembelajaran siswa di era digital ini.

Pada aspek **kelayakan isi**, media ini mendapatkan skor tinggi yaitu 4.7, yang mencerminkan bahwa konten yang disajikan sangat relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran keagamaan yang diinginkan. Ahli media menilai bahwa informasi yang disampaikan dalam media ini sangat mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan dari siswa, terutama dalam konteks pendidikan agama Islam di tingkat sekolah menengah pertama.

Selanjutnya, pada aspek **tampilan media**, skor yang diberikan adalah 4.45, yang menunjukkan bahwa kualitas grafis dan visual dari media ini sudah baik, meskipun masih ada sedikit ruang untuk peningkatan, terutama dalam hal konsistensi layout. Tampilan yang menarik dan profesional tentu memainkan peran penting dalam menarik minat siswa untuk memanfaatkan media ini secara

optimal. Namun, skor ini tetap menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi standar desain yang cukup memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemudahan akses merupakan aspek lain yang juga dinilai cukup baik, dengan skor rata-rata 4.45. Media ini dianggap memiliki navigasi yang user-friendly, memudahkan siswa untuk mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan tanpa hambatan yang berarti. Kecepatan loading halaman juga dianggap cukup baik, yang penting untuk memastikan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan teknis saat menggunakan media ini. Ketersediaan fitur yang mudah diakses dan responsif menjadi nilai tambah tersendiri, terutama di tengah tuntutan teknologi yang semakin tinggi di era digital.

Aspek **keefektifan penggunaan** mendapatkan skor yang cukup tinggi, yaitu 4.75. Ini menunjukkan bahwa media ini dianggap sangat mudah digunakan oleh siswa, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Skor ini menegaskan bahwa media tersebut tidak hanya dirancang dengan baik, tetapi juga sangat fungsional dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Efektivitas ini penting untuk memastikan bahwa media benar-benar memberikan nilai tambah dalam proses belajar mengajar, terutama dalam meningkatkan literasi informasi keagamaan siswa.

Keamanan konten juga dinilai sangat tinggi dengan skor 4.8, yang mengindikasikan bahwa media ini dilengkapi dengan proteksi yang cukup terhadap konten-konten negatif. Dalam konteks pendidikan keagamaan, keamanan konten menjadi sangat krusial untuk memastikan bahwa siswa hanya mengakses informasi yang sesuai dengan nilai-nilai agama dan pendidikan yang diajarkan.

Aspek **keterbaruan dan relevansi** memperoleh skor 4.5, yang berarti bahwa konten yang disajikan masih relevan dengan perkembangan zaman dan cukup up-to-date. Meskipun demikian, skor ini menunjukkan bahwa ada peluang untuk melakukan penyegaran konten secara lebih berkala untuk memastikan media tersebut selalu relevan dengan kebutuhan pendidikan yang terus berkembang.

Aspek **fungsionalitas**, media ini memperoleh skor 4.65. Ini menunjukkan bahwa semua fitur interaktif yang disediakan dalam media ini berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan penggunaannya. Fitur-fitur ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkan media ini secara maksimal.

Demikian, hasil uji validasi ini menunjukkan bahwa media literasi informasi keagamaan berbasis digital yang dikembangkan untuk SMP IT Bina Insan Batang Kuis telah memenuhi standar kualitas yang tinggi dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Rata-rata skor yang tinggi menunjukkan bahwa media ini efektif, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan modern, terutama dalam mendukung literasi informasi keagamaan siswa. Dengan terus dilakukan perbaikan dan pembaruan, media ini dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran di sekolah tersebut.

4) Implementasi

Pada tahap implementasi penelitian, peneliti melakukan serangkaian uji coba produk untuk memastikan kepraktisan penggunaan literasi informasi keagamaan berbasis website. Proses uji coba ini dilakukan setelah produk dinyatakan valid oleh para validator yang bertugas mengevaluasi kesesuaian dan kelayakan produk dari berbagai aspek, termasuk isi, metode, dan teknologi yang digunakan. Validasi oleh para ahli merupakan langkah penting sebelum produk diujicobakan kepada subjek penelitian untuk memastikan bahwa produk tersebut telah memenuhi standar yang diperlukan.

Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan penggunaan literasi informasi keagamaan berbasis digital dalam lingkungan pendidikan. Penilaian kepraktisan ini dilakukan melalui serangkaian uji praktikalitas yang dirancang untuk melihat bagaimana produk tersebut berfungsi dalam situasi nyata, serta bagaimana respon dan adaptasi siswa terhadap penggunaan produk tersebut.

Dalam uji praktikalitas pertama, peneliti melibatkan siswa-siswi kelas VIII-I dari SMP IT Bina Insan Batang Kuis pada tahun ajaran 2023/2024. Sebanyak 10 orang siswa dipilih secara acak untuk menjadi subjek penelitian

dalam uji coba ini. Pemilihan subjek secara acak dilakukan untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh dapat merepresentasikan populasi yang lebih luas, sehingga penilaian kepraktisan produk dapat dilakukan secara objektif. Pada tahap ini, peneliti mengamati dan mencatat bagaimana siswa-siswi tersebut menggunakan literasi informasi keagamaan berbasis digital dalam proses pembelajaran. Peneliti juga mengumpulkan data berupa tanggapan dan umpan balik dari siswa untuk mengevaluasi aspek-aspek tertentu dari produk, seperti kemudahan penggunaan, daya tarik visual, dan relevansi materi dengan kebutuhan belajar siswa.

Tabel Hasil Uji Coba 1 (Kelas VIII-I)

No.	Indikator Kepraktisan	Persentase Kepraktisan
1	Kemudahan Penggunaan	85%
2	Tampilan Visual yang Menarik	88%
3	Relevansi Materi dengan Kebutuhan Siswa	90%
4	Kecepatan Akses dan Responsivitas Aplikasi	83%
5	Kemudahan Akses Informasi Keagamaan	87%
	Rata-rata Total	86.6%

Hasil Uji Coba 1 (Kelas VIII-I) dilakukan melalui serangkaian uji coba yang bertujuan untuk mendapatkan data mengenai persepsi siswa terhadap kepraktisan materi atau alat yang digunakan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk persentase untuk setiap indikator kepraktisan yang dinilai.

Indikator pertama yang diukur adalah kemudahan penggunaan. Berdasarkan hasil evaluasi, 85% siswa menyatakan bahwa materi atau alat yang digunakan cukup mudah untuk dioperasikan. Angka ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak mengalami kesulitan berarti dalam memahami dan menggunakan alat tersebut. Dalam konteks pembelajaran, kemudahan penggunaan adalah faktor penting yang dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar mengajar. Jika siswa merasa nyaman dan tidak terbebani dengan kompleksitas alat atau materi, mereka akan lebih fokus pada konten pembelajaran

itu sendiri. Nilai 85% ini menunjukkan bahwa materi atau alat yang digunakan telah memenuhi standar kemudahan yang diperlukan, meskipun masih ada ruang untuk penyempurnaan agar dapat lebih mudah diakses oleh semua siswa.

Aspek visual dari materi atau alat juga menjadi salah satu indikator yang dinilai dalam uji praktikalitas ini. Sebanyak 88% siswa memberikan penilaian positif terhadap tampilan visual materi atau alat yang digunakan. Ini menunjukkan bahwa tampilan visual tersebut berhasil menarik perhatian siswa, yang merupakan komponen penting dalam mempertahankan minat dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Tampilan visual yang menarik dapat meningkatkan daya tarik materi pembelajaran dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa aspek desain visual dari materi atau alat tersebut telah dirancang dengan baik dan sesuai dengan preferensi siswa.

Indikator berikutnya yang diukur adalah relevansi materi dengan kebutuhan siswa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 90% siswa merasa bahwa materi yang disajikan relevan dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Angka ini merupakan hasil yang sangat positif, menandakan bahwa materi yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan harapan dan kebutuhan belajar siswa. Relevansi materi adalah salah satu faktor kunci dalam pembelajaran yang efektif, karena materi yang relevan akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Tingginya persentase ini juga menunjukkan bahwa materi tersebut telah berhasil menghubungkan teori dengan praktik yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan makna dan manfaat dari pembelajaran tersebut.

Kecepatan akses dan responsivitas aplikasi menjadi indikator penting lainnya dalam penilaian ini. Hasilnya, 83% siswa menilai bahwa aplikasi atau alat yang digunakan cukup responsif dan tidak mengalami masalah signifikan dalam hal kecepatan akses. Meskipun nilai ini sedikit lebih rendah dibandingkan dengan indikator lainnya, ini masih menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa nyaman dengan performa teknis alat atau aplikasi tersebut. Kecepatan akses dan responsivitas merupakan faktor teknis yang dapat mempengaruhi pengalaman

pengguna secara keseluruhan. Jika aplikasi atau alat tersebut lambat atau tidak responsif, siswa mungkin menjadi frustrasi dan kurang termotivasi untuk menggunakan alat tersebut. Oleh karena itu, meskipun hasilnya cukup baik, peningkatan lebih lanjut dalam hal kecepatan dan responsivitas masih bisa dipertimbangkan untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal.

Kemudahan akses informasi, khususnya yang berkaitan dengan aspek keagamaan, juga diukur dalam penelitian ini. Sebanyak 87% siswa menilai bahwa mereka dapat dengan mudah mengakses informasi keagamaan melalui materi atau alat yang digunakan. Ini menunjukkan bahwa materi tersebut tidak hanya fungsional tetapi juga mendukung kebutuhan khusus siswa dalam aspek keagamaan, yang merupakan bagian integral dari pendidikan di SMP IT Bina Insan Batang Kuis. Kemudahan akses informasi keagamaan ini penting karena memungkinkan siswa untuk tidak hanya fokus pada aspek akademis tetapi juga pada pengembangan spiritual mereka. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa materi atau alat yang digunakan telah dirancang dengan mempertimbangkan nilai-nilai keagamaan yang relevan bagi siswa.

Jika dilihat rata-rata total dari seluruh indikator kepraktisan yang dinilai adalah sebesar 86.6%. Angka ini mencerminkan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa materi atau alat yang diuji praktis dan mendukung proses pembelajaran mereka dengan baik. Dengan rata-rata sebesar ini, dapat disimpulkan bahwa materi atau alat tersebut telah memenuhi standar kepraktisan yang diharapkan. Hasil ini memberikan indikasi positif bahwa materi atau alat yang diuji telah diterima dengan baik oleh siswa, dan memiliki potensi besar untuk diterapkan secara lebih luas di lingkungan pembelajaran.

Demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa materi atau alat yang digunakan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi menurut persepsi siswa. Setiap indikator menunjukkan hasil yang positif, meskipun ada beberapa area yang mungkin masih memerlukan peningkatan. Dengan data ini, peneliti dapat memberikan rekomendasi untuk penyempurnaan lebih lanjut atau mempertimbangkan penggunaan materi atau alat ini dalam skala yang lebih besar. Temuan ini juga memberikan dasar yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan ke

tahap pengujian berikutnya atau mengintegrasikan materi atau alat tersebut ke dalam kurikulum sekolah dengan keyakinan bahwa mereka akan diterima dan digunakan dengan baik oleh siswa.

Selanjutnya, pada uji praktikalitas kedua, peneliti melibatkan siswa-siswi kelas VIII-II dari SMP IT Bina Insan Batang Kuis pada tahun ajaran yang sama. Pada tahap ini, sebanyak 15 orang siswa dipilih secara acak sebagai subjek penelitian. Sama seperti pada uji coba pertama, pemilihan subjek dilakukan secara acak untuk mendapatkan sampel yang representatif. Peneliti mengulang proses yang sama dengan uji coba pertama, dengan fokus pada bagaimana siswa-siswi kelas VIII-II merespons dan menggunakan produk tersebut dalam kegiatan belajar mereka.

Uji coba kedua ini dilakukan untuk memperluas cakupan evaluasi praktikalitas produk. Dengan melibatkan kelompok siswa yang berbeda, peneliti dapat memperoleh data yang lebih kaya dan bervariasi, yang dapat digunakan untuk mengevaluasi konsistensi dan generalisasi kepraktisan produk dalam konteks yang berbeda. Data yang dikumpulkan dari kedua uji coba ini kemudian dianalisis untuk menentukan apakah produk literasi informasi keagamaan berbasis digital tersebut dapat dianggap praktis dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran siswa.

Tabel Hasil Uji Coba 2 (Kelas VIII-II)

No.	Indikator Kepraktisan	Persentase Kepraktisan
1	Kemudahan Penggunaan	88%
2	Tampilan Visual yang Menarik	90%
3	Relevansi Materi dengan Kebutuhan Siswa	92%
4	Kecepatan Akses dan Responsivitas Aplikasi	86%
5	Kemudahan Akses Informasi Keagamaan	89%
	Rata-rata Total	89%

Uji praktikalitas kedua terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan, dengan melibatkan siswa-siswi kelas VIII-II dari SMP IT Bina

Insan Batang Kuis. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran yang sama, di mana sebanyak 15 siswa dipilih secara acak sebagai subjek penelitian. Pemilihan siswa dilakukan secara acak untuk memastikan sampel yang representatif, sehingga hasil yang diperoleh dapat menggambarkan tingkat kepraktisan produk secara umum di kalangan siswa kelas VIII-II.

Uji praktikalitas ini merupakan bagian dari rangkaian evaluasi terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan, dengan tujuan utama untuk menilai sejauh mana produk ini memenuhi kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dalam uji ini, peneliti menganalisis lima indikator kepraktisan yang dianggap penting dalam konteks pembelajaran, yaitu: Kemudahan Penggunaan, Tampilan Visual yang Menarik, Relevansi Materi dengan Kebutuhan Siswa, Kecepatan Akses dan Responsivitas Aplikasi, serta Kemudahan Akses Informasi Keagamaan.

Kemudahan Penggunaan menjadi indikator pertama yang dinilai dalam uji praktikalitas ini. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa produk mendapatkan persentase kepraktisan sebesar 88%. Angka ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa produk ini cukup mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran mereka. Namun, terdapat kemungkinan bahwa ada sebagian kecil siswa yang mungkin mengalami kesulitan tertentu saat menggunakan produk, meskipun secara keseluruhan produk ini dinilai cukup user-friendly oleh mayoritas pengguna.

Selanjutnya, Tampilan Visual yang Menarik dinilai dengan hasil persentase kepraktisan sebesar 90%. Indikator ini menilai aspek visual produk, yang penting dalam menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa umumnya menganggap tampilan visual produk ini sangat menarik dan memadai untuk menjaga keterlibatan mereka selama proses belajar. Tampilan yang menarik ini berkontribusi positif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa.

Indikator Relevansi Materi dengan Kebutuhan Siswa mendapatkan persentase kepraktisan tertinggi, yaitu 92%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disediakan dalam produk sangat relevan dengan kebutuhan belajar siswa

kelas VIII-II. Materi yang relevan ini tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga memastikan bahwa pembelajaran yang mereka terima selaras dengan kurikulum dan kebutuhan pendidikan mereka. Persentase tinggi pada indikator ini menegaskan bahwa produk tersebut telah berhasil memenuhi ekspektasi akademis siswa. Sementara itu, Kecepatan Akses dan Responsivitas Aplikasi dinilai dengan persentase kepraktisan sebesar 86%. Meskipun angka ini masih tergolong tinggi, ini adalah nilai terendah di antara indikator lainnya. Persentase ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa merasa aplikasi ini cukup cepat dan responsif saat digunakan. Namun, ada kemungkinan bahwa beberapa siswa mengalami sedikit kendala terkait kecepatan akses atau responsivitas, seperti loading time yang lebih lama dari yang diharapkan. Meskipun demikian, produk ini masih dianggap cukup andal dalam hal performa teknis.

Kemudahan Akses Informasi Keagamaan mendapatkan persentase kepraktisan sebesar 89%. Mengingat bahwa SMP IT Bina Insan Batang Kuis adalah sekolah berbasis agama, indikator ini sangat penting dalam memastikan bahwa produk tersebut mendukung kebutuhan spiritual siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa produk memberikan kemudahan yang memadai bagi siswa dalam mengakses informasi keagamaan yang mereka butuhkan dalam pembelajaran. Nilai tinggi pada indikator ini menandakan bahwa produk tersebut selaras dengan nilai-nilai dan tujuan pendidikan agama di sekolah.

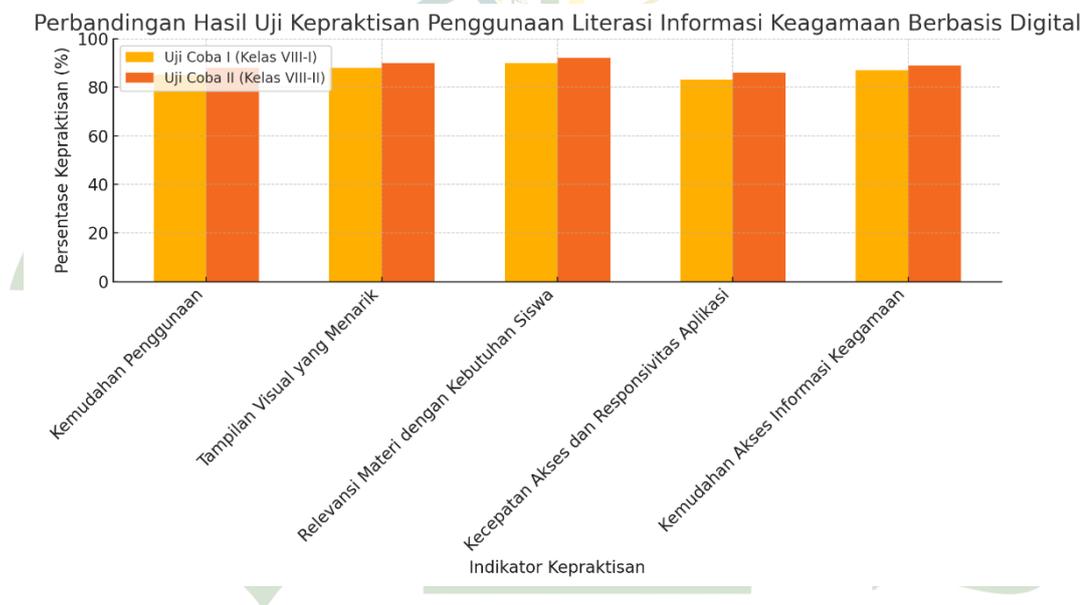
Jika dilihat, rata-rata total persentase kepraktisan yang diperoleh adalah sebesar 89%. Angka ini menunjukkan bahwa produk pembelajaran yang diuji memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik menurut pandangan siswa kelas VIII-II. Produk ini dinilai memenuhi ekspektasi mereka dari berbagai aspek penting dalam pembelajaran, mulai dari kemudahan penggunaan hingga relevansi materi dan kemudahan akses informasi keagamaan.

Hasil uji praktikalitas kedua ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai penerimaan siswa terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian positif yang diterima dari siswa menunjukkan bahwa produk ini sudah berada pada jalur yang benar dalam memenuhi kebutuhan belajar mereka. Hasil

ini dapat digunakan sebagai dasar bagi pengembangan lebih lanjut, baik untuk perbaikan pada aspek tertentu maupun untuk persiapan implementasi dalam skala yang lebih luas di lingkungan pendidikan.

Melalui uji praktikalitas kedua ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa produk pembelajaran yang diuji tidak hanya praktis, tetapi juga relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa di SMP IT Bina Insan Batang Kuis. Hal ini memberikan keyakinan bahwa produk tersebut dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran siswa di masa mendatang.

Gambar. Diagram Hasil Uji Kepraktisan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SUMATERA UTARA MEDAN

Dengan demikian, tahap implementasi ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menguji kepraktisan produk, tetapi juga sebagai langkah penting untuk mendapatkan wawasan tentang bagaimana produk tersebut dapat dioptimalkan lebih lanjut sebelum diterapkan secara lebih luas. Hasil dari uji praktikalitas ini akan menjadi dasar bagi peneliti dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum akhirnya direkomendasikan untuk digunakan secara luas di lingkungan pendidikan.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dan salah satu komponen kunci dalam model pengembangan instruksional ADDIE. Model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama—Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi)—dirancang untuk memastikan bahwa produk atau program yang dikembangkan memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi dan memberikan hasil yang diinginkan.

Konteks model ADDIE, evaluasi dibagi menjadi dua jenis utama, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah evaluasi yang dilakukan secara berkesinambungan selama setiap tahap proses pengembangan. Tujuan dari evaluasi formatif adalah untuk mengumpulkan data dan memberikan umpan balik yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk atau program sebelum finalisasi. Dengan kata lain, evaluasi formatif berfungsi sebagai mekanisme kontrol kualitas yang memastikan bahwa setiap tahapan dalam model ADDIE dilaksanakan dengan tepat dan hasilnya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Evaluasi formatif dilakukan secara iteratif di sepanjang proses pengembangan. Pada tahap analisis, misalnya, evaluasi formatif mungkin melibatkan pengumpulan data untuk memastikan bahwa kebutuhan yang diidentifikasi benar-benar mencerminkan kebutuhan pengguna atau peserta didik. Selanjutnya, pada tahap desain dan pengembangan, evaluasi formatif dapat mencakup uji coba prototipe, peninjauan desain oleh para ahli, dan pengujian fitur-fitur tertentu untuk memastikan bahwa produk yang sedang dikembangkan memenuhi kriteria yang diinginkan. Evaluasi formatif ini memungkinkan peneliti atau pengembang untuk melakukan penyesuaian yang diperlukan sebelum produk diterapkan secara luas.

Sebaliknya, evaluasi sumatif dilakukan setelah produk atau program telah selesai dikembangkan dan diimplementasikan. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai efektivitas keseluruhan dari produk atau program tersebut dalam mencapai tujuan akhir. Evaluasi sumatif sering digunakan untuk menentukan

apakah suatu produk layak diterapkan secara luas atau memerlukan modifikasi lebih lanjut. Dalam konteks pendidikan, evaluasi sumatif biasanya berfokus pada pengaruh produk terhadap hasil belajar siswa atau efektivitas program dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Namun, dalam penelitian pengembangan literasi informasi keagamaan berbasis digital ini, peneliti memilih untuk hanya menggunakan evaluasi formatif. Keputusan ini didasarkan pada tujuan penelitian yang lebih berfokus pada perbaikan dan penyempurnaan produk di setiap tahap pengembangannya, daripada penilaian akhir terhadap dampak produk tersebut. Dengan demikian, evaluasi formatif dilakukan di akhir setiap tahap pengembangan untuk mengukur dan menilai hasil yang diperoleh dari analisis kebutuhan, hasil uji validasi, dan hasil uji praktikalitas.

Pada tahap analisis kebutuhan, evaluasi formatif digunakan untuk memastikan bahwa kebutuhan yang diidentifikasi benar-benar sesuai dengan konteks dan kebutuhan pengguna. Misalnya, peneliti dapat mengumpulkan data dari wawancara, survei, atau kelompok fokus untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan literasi informasi keagamaan di kalangan siswa. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan untuk mengarahkan proses desain dan pengembangan.

Selanjutnya, pada tahap uji validasi, evaluasi formatif memainkan peran penting dalam menilai validitas konten dan desain produk yang dikembangkan. Evaluasi ini dapat melibatkan ahli materi, desain instruksional, atau teknologi untuk meninjau dan memberikan umpan balik mengenai kesesuaian dan kualitas produk. Umpan balik yang diperoleh dari evaluasi formatif ini digunakan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan kepada pengguna.

Pada tahap uji praktikalitas, evaluasi formatif dilakukan untuk mengukur bagaimana produk berfungsi dalam konteks nyata. Peneliti mengumpulkan data dari uji coba yang melibatkan pengguna, dalam hal ini siswa, untuk menilai aspek-aspek seperti kemudahan penggunaan, daya tarik, dan relevansi materi. Data yang dikumpulkan selama evaluasi formatif ini memberikan wawasan yang

penting tentang efektivitas produk dan area mana yang mungkin memerlukan perbaikan lebih lanjut.

Dengan hanya menggunakan evaluasi formatif, peneliti dapat secara kontinu mengadaptasi dan menyempurnakan produk berdasarkan umpan balik yang diperoleh selama proses pengembangan. Ini memastikan bahwa produk akhir tidak hanya valid dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, tetapi juga praktis dan efektif ketika diterapkan dalam konteks pembelajaran sebenarnya

B. Pembahasan

1. Pengembangan Produk Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Website

Pengembangan produk literasi informasi keagamaan berbasis digital di SMP IT Bina Insan Batang Kuis merupakan sebuah upaya strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi teknologi digital dengan materi keagamaan. Proses pengembangan ini melibatkan beberapa tahapan yang sistematis, mulai dari perancangan, validasi, hingga implementasi dalam pembelajaran sehari-hari.

Proses pengembangan literasi informasi keagamaan berbasis digital merupakan sebuah perjalanan yang dimulai dengan langkah awal yang sangat krusial, yaitu pembuatan draft awal. Draft ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan, tetapi juga sebagai fondasi utama dari keseluruhan produk yang akan dikembangkan. Draft awal ini, atau yang biasa disebut dengan Draft I, merupakan hasil dari serangkaian aktivitas yang melibatkan berbagai pemikiran kritis dan analisis mendalam. Dalam tahap awal ini, tim pengembang yang terdiri dari para peneliti dan guru, memulai dengan melakukan analisis kebutuhan yang komprehensif. Analisis kebutuhan ini mencakup berbagai aspek penting, seperti karakteristik siswa yang akan menjadi pengguna akhir produk tersebut, serta kesesuaian produk dengan kurikulum yang telah diterapkan di sekolah-sekolah. Proses ini melibatkan pengumpulan data melalui berbagai metode, seperti wawancara, kuesioner, serta studi literatur yang mendalam. Tujuan utamanya adalah untuk memastikan bahwa produk literasi informasi keagamaan berbasis

digital yang akan dikembangkan benar-benar relevan dan efektif dalam konteks pendidikan yang ada.(Safrudin & Sesmiarni, 2022)

Setelah analisis kebutuhan selesai dilakukan, langkah berikutnya adalah menyusun Draft I. Draft ini mencakup seluruh elemen penting yang telah diidentifikasi dari analisis kebutuhan sebelumnya. Penyusunan draft ini tidak dilakukan secara sembarangan; setiap detail dipertimbangkan dengan seksama. Tim pengembang berusaha untuk menyusun draft yang mencakup seluruh aspek yang dibutuhkan oleh siswa, mulai dari materi ajar, metode penyampaian, hingga alat evaluasi yang akan digunakan. Draft ini juga dirancang untuk bersifat fleksibel, sehingga dapat disesuaikan dengan berbagai konteks sekolah yang berbeda-beda.

Namun, proses penyusunan Draft I bukanlah akhir dari perjalanan pengembangan ini. Draft tersebut kemudian dikonsultasikan dengan berbagai pihak yang berkepentingan. Konsultasi ini dilakukan dengan melibatkan pembimbing akademik yang memiliki keahlian dalam bidang pendidikan dan literasi informasi, serta rekan-rekan sejawat yang memiliki pengalaman dan wawasan dalam pengembangan kurikulum dan materi ajar. Melalui proses konsultasi ini, tim pengembang mendapatkan masukan yang sangat berharga. Masukan ini bisa berupa kritik terhadap beberapa bagian draft yang dianggap kurang sesuai, atau saran konstruktif yang dapat meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan.(Nur, 2019)

Proses konsultasi ini sangat penting karena memastikan bahwa draft yang dihasilkan tidak hanya sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum, tetapi juga memenuhi standar akademik yang tinggi. Dengan adanya masukan dari berbagai pihak, tim pengembang dapat melakukan revisi yang diperlukan, sehingga draft yang dihasilkan menjadi lebih matang dan siap untuk dikembangkan lebih lanjut.

Proses pengembangan literasi informasi keagamaan berbasis digital ini tidak hanya bergantung pada satu pihak saja, tetapi merupakan hasil kolaborasi dari berbagai ahli dan pemangku kepentingan. Setiap tahap dalam proses ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian dan didasarkan pada analisis serta konsultasi yang mendalam, sehingga produk akhir yang dihasilkan benar-benar

berkualitas dan mampu memberikan kontribusi positif dalam pendidikan literasi informasi keagamaan di sekolah-sekolah(Wahyudi & Kurniasih, 2021)

Revisi yang dilakukan berdasarkan masukan tersebut menghasilkan draf II, yang merupakan versi yang lebih matang. Pada tahap ini, tim pengembang juga mulai mempertimbangkan aspek teknis, seperti desain visual, navigasi, dan kompatibilitas dengan perangkat yang digunakan oleh siswa dan guru. Ini menunjukkan bahwa tim pengembang tidak hanya fokus pada konten, tetapi juga pada bagaimana konten tersebut dapat disampaikan dengan cara yang paling efektif dan mudah diakses oleh pengguna.

Pada tahap penyusunan Draft II, tim pengembang tidak hanya fokus pada penyempurnaan konten, tetapi juga mulai mempertimbangkan berbagai aspek teknis yang sangat penting untuk memastikan produk tersebut dapat digunakan secara efektif oleh siswa dan guru. Aspek-aspek ini meliputi desain visual, navigasi, serta kompatibilitas dengan berbagai perangkat yang umum digunakan di sekolah, seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar. Tim pengembang menyadari bahwa sebaik apa pun kualitas konten yang dikembangkan, efektivitas penyampaian sangat bergantung pada bagaimana konten tersebut dipresentasikan dan diakses oleh pengguna. Oleh karena itu, perhatian khusus diberikan pada pembuatan desain antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, navigasi yang jelas dan tidak membingungkan, serta pengoptimalan untuk berbagai jenis perangkat agar produk ini dapat diakses dengan mudah di mana saja dan kapan saja.

Setelah Draft II selesai disusun, langkah berikutnya adalah melakukan proses validasi oleh para ahli yang kompeten di bidangnya. Proses validasi ini melibatkan tiga kelompok ahli utama: ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pembelajaran. Masing-masing kelompok ahli ini memberikan penilaian berdasarkan perspektif keahlian mereka.

Hasil dari proses validasi ini adalah Draft III, yang merupakan versi produk yang sudah sangat mendekati bentuk akhirnya. Draft III ini kemudian diuji dalam uji coba lapangan di sekolah-sekolah yang dipilih. Uji coba lapangan ini adalah tahap yang sangat penting karena memberikan wawasan langsung

mengenai bagaimana produk tersebut berfungsi dalam konteks pembelajaran nyata.

Selama uji coba lapangan, produk ini digunakan oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Tim pengembang mengamati dan mencatat bagaimana siswa berinteraksi dengan produk, bagaimana guru mengintegrasikan produk ini ke dalam pelajaran mereka, serta tantangan apa saja yang muncul selama penggunaan. Selain observasi, tim pengembang juga mengumpulkan umpan balik langsung dari para pengguna, baik melalui wawancara, kuesioner, maupun diskusi kelompok. Umpan balik ini sangat berharga karena memberikan informasi mengenai kelebihan dan kekurangan produk dari perspektif pengguna akhir. (Anggraeni et al., 2020)

Hasil dari uji coba lapangan ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan terakhir pada produk, sehingga produk literasi informasi keagamaan berbasis digital yang dihasilkan benar-benar siap untuk diterapkan secara luas di sekolah-sekolah. Proses pengembangan yang panjang dan mendetail ini memastikan bahwa produk tidak hanya menarik dan mudah diakses, tetapi juga efektif dan relevan dalam mendukung pembelajaran siswa dalam konteks keagamaan.

2. Hasil Validasi Produk Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Digital Berdasarkan Ahli Bahasa, Desain dan Materi

Program literasi informasi keagamaan berbasis digital telah dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman dan aplikasi nilai-nilai keagamaan di kalangan siswa melalui penggunaan media digital. Program ini merupakan upaya untuk mengintegrasikan pembelajaran agama dengan teknologi modern, yang diharapkan dapat memfasilitasi proses belajar mengajar yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman. (Anggraeni et al., 2020)

Validasi produk literasi informasi keagamaan berbasis digital dilakukan oleh tiga validator, yang masing-masing merupakan ahli di bidang media, bahasa, dan materi. Penilaian dari para ahli ini difokuskan pada beberapa aspek penting,

seperti kualitas konten, keterbacaan dan kemudahan akses, desain dan penyajian, serta kebermanfaatan produk dalam mendukung pembelajaran.

Uji validasi pertama dilakukan oleh seorang ahli materi yang bertugas untuk menilai kesesuaian materi dengan kurikulum, kemudahan penggunaan materi, kejelasan penyampaian, relevansi dengan kehidupan sehari-hari, dan ketepatan materi dalam menyampaikan pesan. Dari hasil penilaian, diperoleh skor rata-rata 4.6, yang menunjukkan bahwa materi yang disusun memiliki kualitas yang sangat baik.

Ahli materi memberikan skor 4.5 untuk kesesuaian materi dengan kurikulum, yang menandakan bahwa materi ini telah disusun dengan baik dan sejalan dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah. Kemudahan penggunaan materi mendapatkan skor 4.7, yang menunjukkan bahwa materi ini mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa, memungkinkan integrasi yang lancar dalam proses pembelajaran. Kejelasan penyampaian materi juga dinilai tinggi dengan skor 4.6, yang berarti bahwa informasi dalam materi ini disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari memperoleh skor tertinggi yaitu 4.8, menunjukkan bahwa materi ini sangat relevan dengan konteks kehidupan siswa dan memungkinkan mereka untuk menghubungkan apa yang dipelajari dengan pengalaman nyata mereka. Terakhir, ketepatan materi dalam menyampaikan pesan mendapatkan skor 4.7, yang mengindikasikan bahwa materi ini berhasil dalam menyampaikan pesan-pesan penting secara efektif.

Uji validasi berikutnya dilakukan oleh ahli bahasa yang menilai delapan aspek utama dalam materi literasi informasi keagamaan berbasis digital, yaitu kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan penggunaan bahasa, kemudahan dipahami oleh siswa, ketepatan penyajian informasi keagamaan, kelayakan konten digital, konsistensi istilah dan konsep, visualisasi dan tampilan digital, serta penggunaan referensi dan sumber yang akurat. Dari hasil penilaian ini, diperoleh rata-rata total nilai sebesar 4.25, yang menunjukkan bahwa materi ini sudah memiliki kualitas yang baik dalam aspek bahasa dan penyajian informasi.

Ketepatan penggunaan bahasa dan konsistensi istilah serta konsep mendapatkan nilai tertinggi, yaitu masing-masing 5.0, yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sangat baik dan konsisten, memudahkan siswa dalam memahami materi. Meskipun demikian, visualisasi dan tampilan digital mendapat nilai terendah yaitu 3.0, yang menunjukkan adanya ruang untuk perbaikan dalam hal tampilan dan desain visual agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh siswa.

Uji validasi terakhir dilakukan oleh ahli media yang menilai aspek kelayakan isi, tampilan media, kemudahan akses, keefektifan penggunaan, keamanan konten, keterbaruan dan relevansi, serta fungsionalitas dari media literasi informasi keagamaan berbasis digital ini. Hasil penilaian menunjukkan rata-rata skor 4.60, yang tergolong dalam kategori sangat baik.

Kelayakan isi dan keamanan konten mendapatkan skor yang sangat tinggi, masing-masing 4.7 dan 4.8, menunjukkan bahwa media ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran keagamaan dan dilengkapi dengan proteksi yang cukup terhadap konten negatif. Keefektifan penggunaan juga dinilai sangat tinggi dengan skor 4.75, yang menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan oleh siswa dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Meskipun demikian, ada beberapa aspek seperti kecepatan loading halaman dan konsistensi layout yang mendapat skor lebih rendah, menunjukkan adanya kebutuhan untuk sedikit peningkatan dalam hal ini.

Demikian, hasil uji validasi dari ketiga ahli menunjukkan bahwa program literasi informasi keagamaan berbasis digital yang disusun untuk SMP IT Bina Insan Batang Kuis memiliki kualitas yang sangat baik dan sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan skor rata-rata yang tinggi dari berbagai aspek yang dinilai, media ini telah memenuhi sebagian besar standar yang diharapkan, meskipun ada beberapa area yang masih dapat ditingkatkan untuk mencapai kualitas yang lebih optimal. Program ini, dengan integrasinya ke dalam sistem pendidikan, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai keagamaan dengan lebih baik, terutama di era digital yang semakin berkembang.

Produk ini memiliki kualitas yang sangat baik di semua aspek. Misalnya, kualitas konten yang mencakup relevansi, akurasi informasi, dan kedalaman materi mendapatkan nilai rata-rata yang sangat tinggi, menunjukkan bahwa materi tersebut tidak hanya relevan tetapi juga akurat dan mendalam. Aspek keterbacaan dan kemudahan akses juga mendapatkan penilaian yang sangat baik, dengan bahasa yang mudah dipahami dan struktur navigasi yang jelas, yang memudahkan pengguna dalam mengakses informasi. (Indra, 2020)

Desain dan penyajian produk juga dinilai sangat positif, terutama dalam hal desain visual dan penggunaan media pendukung seperti gambar dan video. Responsivitas produk terhadap berbagai perangkat menunjukkan bahwa produk ini dirancang dengan memperhatikan berbagai kebutuhan teknis pengguna, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran berbasis digital. (Surahman et al., 2022) Akhirnya, aspek kebermanfaatan juga mendapatkan nilai yang sangat baik, menunjukkan bahwa produk ini dianggap sangat efektif dalam mendukung literasi informasi keagamaan dan dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Kepraktisan Penggunaan Literasi Informasi Keagamaan Berbasis Website

Setelah melalui tahap pengembangan, validasi, dan uji coba lapangan, literasi informasi keagamaan berbasis digital di SMP IT Bina Insan Batang Kuis kemudian dievaluasi kepraktisannya dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana produk tersebut mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan sikap siswa terhadap materi keagamaan yang diajarkan, serta dampaknya terhadap keseluruhan proses pembelajaran.

a. Peningkatan Pemahaman dan Pengetahuan Siswa

Salah satu indikator utama kepraktisan produk adalah peningkatan pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai materi keagamaan. Melalui penggunaan literasi informasi keagamaan berbasis website, siswa memiliki akses ke materi yang disajikan secara interaktif dan menarik, yang berbeda dengan metode pembelajaran konvensional. Produk ini dilengkapi dengan fitur-fitur

seperti video, gambar, dan kuis interaktif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep keagamaan.(Pavlik, 2020)

Hasil observasi dan tes yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan produk menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa. Siswa yang awalnya kesulitan dalam memahami materi tertentu menunjukkan peningkatan dalam hasil tes setelah menggunakan media digital ini. Misalnya, konsep-konsep keagamaan yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui ilustrasi visual dan penjelasan interaktif yang disediakan oleh produk ini. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif, terutama dalam menyampaikan materi yang kompleks.

b. Peningkatan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Selain peningkatan pemahaman, literasi informasi keagamaan berbasis website juga terlihat dari peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika menggunakan media digital ini dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Hal ini terlihat dari tingginya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, kuis, dan aktivitas-aktivitas pembelajaran lainnya yang disediakan oleh produk ini.

Salah satu faktor yang berkontribusi pada peningkatan motivasi ini adalah sifat interaktif dari media digital. Dengan adanya elemen visual dan audio yang menarik, siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan eksplorasi dan penemuan mandiri. Ini mendorong siswa untuk lebih tertarik dan terlibat dalam belajar, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka.

c. Kepraktisan dalam Mendukung Pembelajaran yang Fleksibel

Literasi informasi keagamaan berbasis digital juga terbukti praktis dalam mendukung pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Dalam era digital saat ini, kemampuan untuk mengakses materi pembelajaran di luar jam sekolah atau di luar lingkungan kelas menjadi semakin

penting. Produk ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara yang lebih fleksibel, sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing (Surahman et al., 2022).

Evaluasi menunjukkan bahwa siswa memanfaatkan fleksibilitas ini dengan baik. Mereka dapat mengakses materi pelajaran di rumah atau di tempat lain menggunakan perangkat mereka sendiri, seperti smartphone atau tablet. Hal ini tidak hanya meningkatkan kesempatan belajar, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab atas proses pembelajaran mereka sendiri. Produk ini juga mendukung pembelajaran yang bersifat diferensiasi, di mana siswa dapat menyesuaikan tempo dan intensitas belajar sesuai dengan kebutuhan pribadi mereka.

d. Pengaruh Terhadap Kualitas Pengajaran Guru

Literasi informasi keagamaan berbasis website juga terlihat dari dampaknya terhadap kualitas pengajaran guru. Dengan adanya media digital ini, guru memiliki alat bantu yang lebih kaya dan variatif untuk menyampaikan materi pelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai fitur yang ada dalam produk ini untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa mereka merasa lebih terbantu dalam menyampaikan materi keagamaan, terutama yang bersifat abstrak atau memerlukan penjelasan yang mendalam. Guru juga melaporkan bahwa media digital ini membantu mereka dalam memantau perkembangan siswa secara lebih efektif, karena produk ini dilengkapi dengan fitur evaluasi yang dapat memberikan feedback langsung mengenai pemahaman siswa. Dengan demikian, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran mereka berdasarkan kebutuhan dan kemampuan siswa.

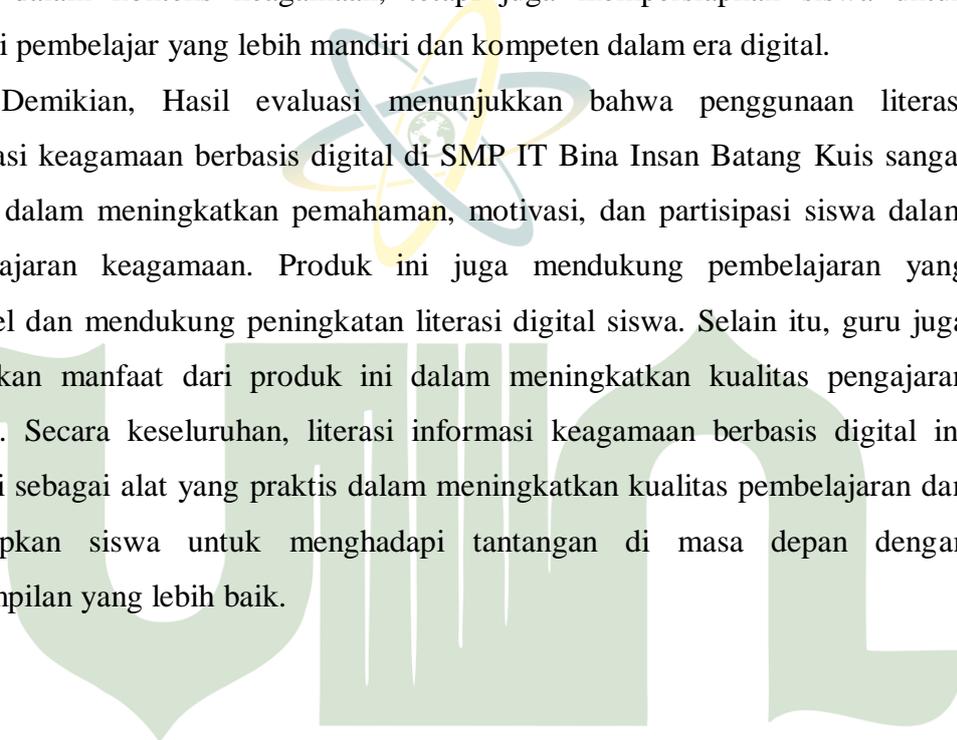
e. Peningkatan Literasi Digital Siswa

Selain dampak langsung terhadap pembelajaran keagamaan, literasi informasi keagamaan berbasis digital juga berkontribusi pada peningkatan literasi digital siswa. Melalui penggunaan produk ini, siswa menjadi lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam proses belajar, yang merupakan keterampilan

penting di era digital saat ini. Siswa belajar untuk mengoperasikan perangkat digital, menavigasi antarmuka pengguna, dan menggunakan berbagai alat digital untuk mencari dan memproses informasi.

Peningkatan literasi digital ini tidak hanya bermanfaat untuk pembelajaran di bidang keagamaan, tetapi juga memperluas kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi untuk berbagai tujuan pendidikan lainnya. (Fatmawati & Sholikin, 2019) Dengan demikian, produk ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar dalam konteks keagamaan, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan kompeten dalam era digital.

Demikian, Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan literasi informasi keagamaan berbasis digital di SMP IT Bina Insan Batang Kuis sangat praktis dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran keagamaan. Produk ini juga mendukung pembelajaran yang fleksibel dan mendukung peningkatan literasi digital siswa. Selain itu, guru juga merasakan manfaat dari produk ini dalam meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Secara keseluruhan, literasi informasi keagamaan berbasis digital ini terbukti sebagai alat yang praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menyiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan dengan keterampilan yang lebih baik.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN