

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *GOOGLE SITES* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PAI  
(Pengembangan Media Pada Kelas III di SDITAhmad Yani)**

**TESIS**

Oleh:

Riza Rizqiana Awwalul Huda

NIM. 210103210018



**PROGRAM MAGISTER  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2024**

Halaman Sampul

Tesis

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *GOOGLE SITES* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PAI  
(Pengembangan Media Pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani)**

Oleh:

**Riza Rizqiana Awwalul Huda  
NIM. 210103210018**

**Dosen Pembimbing:**

**Dr. H. Rahmat Aziz, M. Si  
NIP. 197008132001121001**

**Drs. H. Djoko Susanto, M. Ed., Ph.D  
NIP. 196705292000031001**



**PROGRAM MAGISTER**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2024**

# LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

## LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Naskah tesis dengan judul “Pengembangan Media Berbasis *Google sites* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani”, yang disusun oleh Riza Rizqiana Awwalul Huda (NIM. 210103210018) ini telah diperiksa secara keseluruhan dan disetujui oleh tim pembimbing untuk diajukan kepada Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diuji dalam Sidang Ujian Tesis.

### Pembimbing I



Drs. H. Rahmat aziz, M. Si  
197008132001121001

### Pembimbing II



Drs. H. Djoko Susanto, M. Ed., Ph.D  
NIP. 196705292000031001

Malang, 14, Desember 2023

### Mengetahui

#### Ketua Program Studi



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd  
NIP. 19760619 200501 2 005

## LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

### LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran PAI (Pengembangan Media Pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani)” ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada hari Kamis, 18 Januari 2024.

**Dosen Penguji**

Tanggal

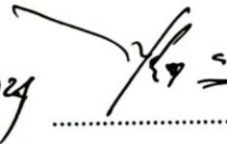
Tanda Tangan

**Ketua Penguji,**

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

NIP. 19740228 200801 1 003

13/  
Maret 2024



**Penguji Utama,**

Dr. Alfiana Yuli Efianti, M.A.

NIP. 19710701 200604 2 001

13/  
3 2024



**Penguji/Pembimbing I,**

Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.

NIP. 19700813 200112 1 001

13/03/2024

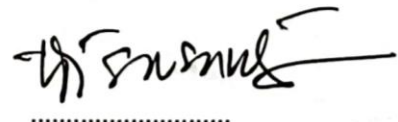


**Sekretaris/Pembimbing II,**

Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D.

NIP. 19670529 200003 1 001

13/3 2024



Mengesahkan,  
Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd

NIP. 19690303 200003 1 002

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah* puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berbagai nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Shalawat dan salam juga tercurahkan kehadiran baginda Rasulullah SAW.

Karya ilmiah tesis ini peneliti persembahkan kepada: pertama, keluarga besar peneliti khususnya kedua orang tua peneliti Bapak Zakori dan Ibu Siti Qomariyah yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan karya ilmiah tesis ini berlangsung, juga kepada nenek dan adik peneliti Nenek Sinem, adik Ziyyan Fathul Karomah. yang telah ikut serta memberikan dorongan dan motivasi kepada peneliti. Kedua, bapak Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si. dan bapak Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph. D selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan telaten dalam memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan tesis ini. Peneliti berterimakasih atas berbagai kritik dan saran yang telah diberikan, dan mohon maaf apabila kiranya masih terdapat kekurangan dalam penulisan karya ilmiah skripsi ini.

## MOTTO

*“And be patient! Certainly Allah does not discount  
the reward of the good doers”<sup>1</sup>*

(QS. Hud: 115)

---

*“Let’s walk slowly enjoying every step of the journey”  
(Mark Lee)<sup>2</sup>*

---

<sup>1</sup> AL Qur’an, 10: 115, 234

<sup>2</sup> Kutipan Mark Lee - NCT

# LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riza Rizqiana Awwalul Huda

NIM : 210103210018

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Pengembangan Media Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani

Menyatakan dengan sebenarnya bahwasanya dalam laporan tesis penelitian dan pengembangan saya ini tidak ada unsur penjiplakan atau plagiasi karya ilmiah atau karya penelitian orang lain, kecuali yang tertulis sebagai sumber acuan atau rujukan dalam naskah penelitian ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Demikian pernyataan yang saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 2 Desember 2023

Hormat Saya



Riza Rizqiana A. Huda

210103210018

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang, dan segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam. Peneliti mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena atas izin, rahmat, dan hidayah-Nya penulisan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *Google sites* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani” dapat diselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyajian tesis ini masih belum bisa dikatakan mendekati istilah sempurna. Oleh karena itu, dengan hati terbuka peneliti menerima segala koreksi, kritik, dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan masukan dan perbaikan dalam kepenulisan karya tulis ilmiah oleh peneliti selanjutnya. Peneliti berharap segala jenis masukan dan saran dapat membantu peningkatan diri kita semua dalam memahami ilmu pengetahuan dan penelitian.

Tesis ini merupakan sebuah keberhasilan peneliti dalam menempuh *study* yang tentunya dimudahkan oleh Allah swt atas perantarnya. Sehingga peneliti sangat bersyukur kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk terus belajar serta telah memberikan kelancaran dalam proses penelitian dan pengembangan ini.
2. Rasulullah SAW yang telah mengajarkan kepada peneliti untuk selalu memperbaiki diri dan tidak mudah menyerah atas sesuatu.



Keberhasilan penyusunan tesis ini juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan secara nyata dan moral dari berbagai pihak. Dengan demikian, peneliti menyadari bahwa sudah sepatutnya pada kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada :

3. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan para Wakil Rektor.
4. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. AK selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. dan Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd. selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
6. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si. dan bapak Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan telaten dalam memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan tesis.
7. Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag selaku validator materi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap konsep materi yang akan disajikan pada produk media di penelitian pengembangan ini.
8. H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd. selaku validator desain media yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap desain produk media di penelitian pengembangan ini.
9. Shofia Fajrin Hardianti, S. Pd. I., M. Pd selaku validator pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk memberikan penilaian terhadap konsep pembelajaran pada produk media di penelitian pengembangan ini.

10. Nurdiah Rachmawati, S.Pd., M. Pd. dan Aziz Azhari, S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Guru PAI SDIT Ahmad Yani serta segenap guru SDIT Ahmad Yani yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
11. Bapak Zakori, Ibu Siti Qomariyah, S. Pd., Nenek Sinem, Adik Ziyyan Fathul Karomah selaku keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan dorongan baik material maupun spiritual untuk keberlangsungan penelitian ini.
12. Seluruh mahasiswa MPGMI angkatan 2021 ganjil yang telah berjuang bersama dalam proses meraih cita-cita di bangku perkuliahan.
13. Sahabat-sahabat tercinta Shyda yang selalu mengingatkan untuk mengerjakan tesis, Firda, Risma, Bilqis, Agung, Aziz, Rama, Ovi, Asa, Shofi, Dhyla yang selalu memberikan saran, semangat, dan dorongan dalam proses penyelesaian penelitian ini.
14. Seluruh mahasiswa MPGMI B angkatan 2021 ganjil yang selalu memberikan bantuan, semangat, dan dorongan kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan proses pengembangan produk dan penulisan tesis ini dengan baik.
15. Semua pihak yang membantu penulis dalam proses penyelesaian produk pengembangan media dan penulisan tesis ini. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan semoga berbagai bantuan yang telah diberikan dapat menjadi amal kebaikan yang diridhoi oleh Allah SWT.

Akhir kata, peneliti berharap tesis ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi pemikiran untuk perkembangan pengetahuan baik bagi peneliti maupun untuk pihak lain yang berkepentingan.

Malang, 20 November 2023

Peneliti

Riza Rizqiana Awwalul Huda

NIM. 210103210018

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi yang didasarkan pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

### A. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

### B. Vokal Diphthong

أو	=	Aw
أَي	=	Ay
أُو	=	Û
إِي	=	Î

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
ABSTRAK .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Pengembangan .....	7
D. Manfaat Pengembangan .....	8
E. Spesifikasi Produk.....	9
F. Asumsi Pengembangan .....	10
G. Ruang Lingkup Pengembangan .....	11
H. Orisinalitas Penelitian.....	11
I. Definisi Operasional.....	18
J. Sistematika Pembahasan .....	20
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>22</b>
A. Landasan Teori.....	22
1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites .....	22
2. Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites ..	27
3. Media Pembelajaran <i>Google Sites</i> .....	29
4. Kualitas Pembelajaran PAI.....	32

B. Kerangka Berpikir .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Batasan Penelitian .....	35
B. Jenis Penelitian .....	35
C. Model Penelitian & Pengembangan .....	36
D. Prosedur Penelitian & Pengembangan .....	37
E. Uji Coba Produk .....	39
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>48</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	48
B. Analisis Data .....	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>79</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
A. Kajian Produk .....	79
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	96
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Situs <i>Google</i> .....	25
Gambar 2. 2 Halaman Baru <i>Google Sites</i> .....	25
Gambar 2. 3 Halaman Template <i>Google Sites</i> .....	26
Gambar 4.1 Halaman website sebelum di desain.....	53
Gambar 4.2 Desain Canva.....	53
Gambar 4. 3 Desain media pada <i>google sites</i> .....	54
Gambar 4. 4 panduan dan profil pengembangan .....	54
Gambar 4. 5 Situs Page " <i>Create Your Own</i> " .....	89
Gambar 5. 1 Halaman cover.. .....	89
Gambar 5. 2 Kompetensi Inti .....	90
Gambar 5. 3 Halaman menu.....	90
Gambar 5. 4 halaman profil dan fitur panduan .....	90
Gambar 5. 5 Halaman Kompetensi Dasar.....	91
Gambar 5. 6 halaman materi tata cara sholat .....	91
Gambar 5. 7 halaman materi makna sholat.....	91
Gambar 5. 8 halaman materi hikmah sholat.....	92
Gambar 5. 9 <i>cover</i> halaman tugas .....	92
Gambar 5. 10 Halaman tugas .....	92
Gambar 5. 11 halaman kuis.....	93
Gambar 5. 12 halaman Asesmen.....	93
Gambar 5. 13 Halaman Panduan.....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Tabel .....	16
Tabel 3. 1 Akrifitas Rancangan Objektif Model Pengembangan ADDIE .....	36
Tabel 3. 2 Kriteria Validitas Produk .....	44
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk .....	45
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi .....	55
Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Ahli materi .....	57
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Desain Media .....	58
Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Ahli Desain Media .....	59
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran .....	60
Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran .....	61
Tabel 4. 7 Respon Peserta didik terhadap Kemenarikan Media .....	62
Tabel 4. 8 Nilai <i>Pre-test</i> .....	64
Tabel 4. 9 Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen .....	65
Tabel 4. 10 Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelompok Kontrol .....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 3 Surat Izin Validator Ahli Materi
- Lampiran 4 Surat Izin Validator Ahli Media
- Lampiran 5 Surat Izin Validator Praktisi Pembelajaran
- Lampiran 6 Pernyataan Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7 Instrumen Validasi Ahli Materi
- Lampiran 8 Pernyataan Validasi Ahli Desain Media
- Lampiran 9 Instrumen Validasi Ahli Desain Media
- Lampiran 10 Instrumen Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran
- Lampiran 11 Hasil Respon Kemenarikan Peserta Didik
- Lampiran 12 Lembar *Pre-Test* Penguasaan Materi
- Lampiran 13 Lembar *Post-Test* Penguasaan Materi
- Lampiran 14 Instrumen Wawancara
- Lampiran 15 Instrumen Observasi
- Lampiran 16 Dokumentasi

## ABSTRAK

Huda, Riza Rizqiana Awwalul. 2023. Pengembangan Media Berbasis *Google sites* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani. Tesis, Prodi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (1) Dr. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si., (2) Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D.

---

Media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Penggunaan media pembelajaran terkadang sering tidak memperhatikan keefektifan dan efisiensi penggunaan media. Sangat banyak *platform* yang sudah ada namun belum adanya penggunaan yang maksimal. Media berbasis *google sites* dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran dengan mudah dan dapat digunakan dimanapun berada. Pengembangan media ini ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SDIT Ahmad Yani. Pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media juga menjelaskan keefektifan media pembelajaran berbasis *google sites*.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian Research and Development yang menerapkan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Sampel penelitian ini diambil 19 peserta didik kelas III SDIT Ahmad Yani Kota Malang yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Dan didesain dengan cara melakukan tes eksperimen *pre-test and post-test control group design*.

Produk media pembelajaran berbasis *google sites* ini diberi nama “Belajar PAI Asik”. Hasil dari validasi produk ini memenuhi kriteria sangat valid. Hasil dari validator materi sebesar 88, validator desain media diperoleh nilai 86, dan validator ahli pembelajaran diperoleh nilai 90. Media “Belajar PAI Asik” mempunyai berbagai fitur yaitu halaman utama sebagai menu, materi, tugas, kuis, asesmen, dan panduan yang tentunya menarik dan dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Respon kemenarikan peserta didik diukur dengan menggunakan angket dengan nilai sebesar 88 yang memenuhi kriteria sangat menarik. Keefektifan media ini diukur dengan uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh hasil  $t_{hitung} (6.34) > t_{tabel} (2.110)$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga media pembelajaran berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” terdapat perbedaan peningkatan penguasaan materi sholat dalam pembelajaran PAI antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media “Belajar PAI Asik”. Dengan itu media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI pada kelas III di SDIT Ahmad Yani.

**Kata Kunci:** Pengembangan media, Media berbasis *google sites*, Pendidikan Agama Islam

## ABSTRACT

Huda, Riza Rizqiana Awwalul. 2023. Development of *Google sites*-Based Media to Improve the Quality of PAI Learning in Class III at SDIT Ahmad Yani. Thesis, Master's Study Program in Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Postgraduate, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor: (1) Dr. H. Rahmat Aziz, M.Sc., (2) Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D.

---

Learning media really helps children's psychological development in terms of learning. The use of learning media sometimes often does not pay attention to the effectiveness and efficiency of media use. There are many *platforms* that already exist but there is not yet maximum use. *Google sites* based media was developed to help the learning process easily and can be used wherever you are. This media development is aimed at improving the quality of PAI learning at SDIT Ahmad Yani. This development aims to describe media development procedures as well as explain the effectiveness of *Google sites*-based learning media.

The research is a type of Research and Development research that applies the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The sample for this research was taken from 19 class III students at SDIT Ahmad Yani, Malang City, who were divided into experimental and control groups. Data collection techniques in this research used questionnaires, tests, interviews, observation and documentation. Data was analyzed using quantitative and qualitative techniques. And it was designed by conducting experimental pre-test and post-test control group design tests.

*Google sites* based learning media product is named "Fun PAI Learning". The results of this product validation meet the very valid criteria. The results from the material validator were 88, the media design validator got a score of 86, and the learning expert validator got a score of 90. The "Fun PAI Learning" media has various features, namely the main page as a menu, materials, assignments, quizzes, assessments and guides, of course. attractive and can be used anywhere and anytime. Students' attractiveness responses were measured using a questionnaire with a score of 88 which met the criteria of being very attractive. And it is also measured by increased student learning outcomes. The effectiveness of this media was measured using the t-test with a significance level of 5%. The result was  $t_{count} (6.34) > t_{table} (2.110)$ , meaning that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted. So the learning media based on *Google sites* "Belajar PAI Asik" there is a difference in the increase in mastery of prayer material in PAI learning between the experimental group and the control group who did not use the media "Belajar PAI Asik". With this media, it can improve the quality of PAI learning in class III at SDIT Ahmad Yani.

**Keywords:** Media development, *Google sites* based media, Islamic religious education

## البحث ملخص

هدى، رضا رزقيانا أولول. 2023. تطوير الوسائط المستندة إلى مواقع PAI لتحسين جودة تعلم Google في الصف الثالث في مدرسة أحمد ياني الابتدائية الإسلامية المتكاملة. أطروحة، برنامج دراسة الماجستير في المدرسة الابتدائية، تعليم المعلمين، الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: (1) د. دكتور. رحمة عزيز ماجستير (2) د. إتش. دجوكو سوسانتو، دكتوراه في التربية، دكتوراه

تساعد الوسائط التعليمية حقاً على التطور النفسي للأطفال من حيث التعلم. إن استخدام الوسائط التعليمية في كثير من الأحيان لا ينتبه إلى مدى فعالية وكفاءة استخدام الوسائط، فهناك العديد من المنصات الموجودة بالفعل للمساعدة في Google ولكن ليس هناك الحد الأقصى للاستخدام بعد. تم تطوير الوسائط المستندة إلى مواقع عملية التعلم بسهولة ويمكن استخدامها أينما كنت. يهدف هذا التطوير الإعلامي إلى تحسين جودة تعلم التربية الدينية الإسلامية في مدرسة أحمد ياني الابتدائية الإسلامية المتكاملة. يهدف هذا التطوير إلى وصف إجراءات Google تطوير الوسائط بالإضافة إلى شرح فعالية وسائط التعلم المستندة إلى مواقع.

التحليل والتصميم) ADDIE هذا البحث هو نوع من أبحاث البحث والتطوير الذي يطبق نموذج التطوير والتطوير والتنفيذ والتقييم). تم أخذ عينة هذا البحث من 19 طالباً من طلاب الصف الثالث بمدرسة أحمد ياني الابتدائية الإسلامية المتكاملة بمدينة مالانج، والذين تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة. استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذا البحث الاستبيانات والاختبارات والمقابلات والملاحظة والتوثيق. وتم تحليل البيانات باستخدام التقنيات الكمية والنوعية. وقد تم تصميمه من خلال إجراء اختبارات تصميم المجموعة الضابطة التجريبية قبل الاختبار وبعد الاختبار.

تتوافق نتائج "Belajar PAI Asik" اسم Google يُطلق على منتج الوسائط التعليمية القائم على مواقع التحقق من صحة المنتج مع المعايير الصالحة للغاية. كانت نتائج مدقق المواد 88، وحصل مدقق تصميم بميزات "Belajar PAI Asik" الوسائط على 86، وحصل مدقق خبير التعلم على 90. تتميز وسائط مختلفة، وهي الصفحة الرئيسية كقائمة، والمواد والواجبات والاختبارات والتقييمات والأدلة بالطبع جذابة ويمكن استخدامها في أي مكان وفي أي وقت. تم قياس استجابات جاذبية الطلاب باستخدام استبيان حصل على 88 درجة وهو ما يلبي معايير الجاذبية العالية. ويتم قياسه أيضاً من خلال زيادة نتائج تعلم الطلاب. تم قياس  $tcount (6.34) > ttable$  بمستوى دلالة 5%، وكانت النتيجة t فعالية هذه الوسائط باستخدام اختبار "Belajar" لذا فإن وسائل التعلم المعتمدة على مواقع جوجل.  $H_0$  و  $H_a$  ، مما يعني رفض (2.110) بين المجموعة التجريبية والمجموعة PAI هناك اختلاف في زيادة إتقان مواد الصلاة في تعلم "Belajar PAI Asik" باستخدام هذه الوسائط، يمكن تحسين جودة تعلم "Belajar PAI Asik" الضابطة التي لم تستخدم وسائط في الصف الثالث في مدرسة أحمد ياني الابتدائية الإسلامية المتكاملة PAI.

الكلمات المفتاحية: تطوير الإعلام، الإعلام القائم على مواقع جوجل، التربية الدينية الإسلامية

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era industri 5.0 berkembang begitu cepat dimana mengharuskan adanya transformasi digital perkembangan melalui teknologi. Era ini sering juga disebut dengan era digital.<sup>3</sup> Adanya perkembangan teknologi yang pesat saat ini akan terus menghasilkan pola baru dalam pembelajaran dan mendorong beradaptasi dengan cepat. Dalam proses pembelajaran penggunaan serta pemanfaatan teknologi di kelas telah menjadi kebutuhan sekaligus menjadi tuntutan di era global.<sup>4</sup> Salah satu, unsur penting pendidikan dalam proses pembelajaran yang harus mengikuti alur perkembangan teknologi adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar, beberapa kegunaan media pembelajaran di sekolah dasar diantaranya yaitu sebagai alat yang membantu proses pembelajaran dalam penyajian materi yang menarik dengan membuat situasi belajar menjadi aktif, lebih mudah dimengerti oleh peserta didik, meningkatkan kualitas pembelajaran secara efektif dan efisien, membantu proses kegiatan belajar yang bertujuan untuk memperjelas penyampaian makna pembelajaran

---

<sup>3</sup> Alami, *Media Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19*. Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI), Vol. 2, No. 1 (2020). hlm 49–56

<sup>4</sup> Rijal, A. S., & Jaya, R. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru*. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Budaya. Vol. 6, No. 1 (2020), hlm. 81

sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih sempurna dan baik karena dapat memperjelas materi yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata).<sup>5</sup>

Seiring dengan banyaknya penggunaan media pembelajaran terkadang seorang guru sering tidak memperhatikan keefektifan dan efisiensi penggunaan media yang sudah di desain. Dalam penggunaan media pembelajaran tentunya yang harus dilakukan yaitu menganalisis media tersebut sesuai dengan kebutuhan dan tujuan materi yang akan di pelajari siswa. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk meminimalisir kegagalan dalam penggunaan media dan mengakibatkan siswa terdiverifikasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pustika sari, terdapat beberapa penyebab kegagalan implementasi media yang terjadi di sekolah dasar yaitu guru menyajikan media yang tidak relevan dengan materi pembelajaran yang mengakibatkan siswa semakin sulit memahami materi, keterbatasan sarana dan prasarana, guru tidak menguasai materi dan cara penggunaan media.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru PAI di Sekolah Dasar Islam Terpadu Ahmad Yani (SDIT Ahmad Yani) terdapat beberapa persoalan yang terjadi terkait media pembelajaran yang digunakan, diantaranya yaitu (a) penggunaan media visual gambar siswa hanya tertarik dengan gambar dan lebih dominan bercerita menyebabkan siswa kurang fokus, (b) media yang

---

<sup>5</sup> Audia, C., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., & Zulherman. *Development of Smart Card Media for Elementary Students*. Journal of Physics: Conference Series, Vol. 1 No.2 (2021). Hlm. 1783

<sup>6</sup> Pustika Sari, *Faktor kegagalan penggunaan media pembelajaran*, Journal of Education & Pedagogy, Vo. 1 No. 1 (2022). hlm. 73-83

berupa diorama tidak bertahan lama karena tidak adanya tempat untuk menyimpan media tersebut, (c) media tidak dapat digunakan oleh semua siswa secara langsung, (d) kurangnya ketersediaan waktu yang cukup untuk membuat media pembelajaran, (e) media pembelajaran yang di buat terlalu kompleks dan dapat mengalihkan pusat perhatian siswa. Dari persoalan tersebut maka di analisis oleh guru PAI bahwa pada media yang sudah di buat terdapat beberapa kelemahan media yang sudah diterapkan yaitu (a) media audio visual : terlalu menekankan pada penugasan materi dari pada proses pengembangan masalah, (b) media 3D : penyimpanan memerlukan ruang, butuh perawatan dan harus mempunyai keterampilan khusus, (c) media cetak : cepat rusak dan mudah hilang, (d) media visual : menyesuaikan keserasian antara elemen visual dengan materi ajar. Pembelajaran saat ini memasuki era digital, dimana seorang guru dituntut menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi, karena perkembangan teknologi yang akan terus meningkat senantiasa harus sejalan dengan kreativitas dari seorang guru dalam merancang pembelajaran. Salah satu inovasi media pembelajaran di era digital adalah media berbasis *web*.

Media atau *platform* berbasis *web* yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu *google sites*. *Google sites* adalah salah satu produk yang dimiliki oleh google sebagai tools pembuatan situs. *Google sites* dapat digunakan dalam membuat situs website baik digunakan untuk keperluan pribadi maupun kelompok. Bagi pengguna baru (awam) *google sites* ini

sangat mudah dikelola serta digunakan karena menu dan fitur-fitur yang dimiliki mudah dimengerti dan familiar.<sup>7</sup> *Google sites* juga dapat terhubung dengan produk *google* lainnya seperti *google docs*, *google form*, *google sheet*, *google drive*, *google calendar*, *youtube* dan lain sebagainya.<sup>8</sup>

Beberapa kelebihan dalam penggunaan *google sites* yaitu dapat digunakan secara gratis dan keamanan data-data akan terjaga karena aman dari virus sehingga materi dan informasi tentang pembelajaran tidak mudah hilang. *Google sites* dapat diakses kapanpun dan dimanapun serta praktis dan sederhana karena dikemas dalam satu web yang terintegrasi. *Google sites* mudah digunakan karena berbasis website, peserta didik hanya perlu membuka link (alamat web) dan dokumen yang diberikan guru melalui web browser yang sudah tersedia di smartphone, sehingga peserta didik tidak memerlukan aplikasi lain untuk membukanya. Berbagai macam materi pembelajaran dan informasi dapat diberikan dan dikumpulkan melalui *google sites* sehingga peserta didik tidak ada tertinggal.<sup>9</sup> Dengan media *google sites* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dan juga guru dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih mudah, sederhana dan menarik.

Kelemahan yang terdapat pada *google sites* diantaranya yaitu tidak menyediakan fitur drag and drop atau bisa kita sebut dengan seret dan lepas

---

<sup>7</sup> Harsanto, *Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Menggunakan Google sites dan Media Sosial*. UNPAD PRESS. (2014). hlm. 27.

<sup>8</sup> Arief, R. *Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail*. Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan V (2017), hlm. 137–144

<sup>9</sup> Azis, T. *NStrategi Pembelajaran Era Digital. The Annual Conference on Islamic Education and Social Sains*. Vol. 1 No. 2 . (2019).. hlm. 308–318



untuk mendesain halaman web, *google sites* tidak mendukung script dan iframe pada halamannya,<sup>10</sup> selain pada aplikasinya sendiri juga terdapat permasalahan dan hambatan dalam penggunaan *Google sites* dari sisi peserta didik yang mana peserta didik kurangnya pemahaman dalam bidang teknologi dan penggunaan *Google sites* tersebut, terutama pada peserta didik kelas III yang mana peserta didik kelas III merupakan peserta didik dalam golongan kelas bawah yang belum mengetahui atau peserta didik yang masih dalam tahap proses bimbingan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Septiana Rofika sari kelebihan pada media *google sites* yang sudah diterapkan yaitu media dapat digunakan secara berulang-ulang, media dapat diakses kapanpun dan dimanapun, tetapi terdapat kelemahan pada penggunaan media *google sites* yaitu media hanya bisa diakses menggunakan koneksi internet dan guru tidak mengetahui tingkat kemandirian siswa selama pembelajaran.<sup>11</sup> Hasil penelitian yang dilakukan oleh K.A. Nalasari bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *google sites* dapat menyajikan materi dengan gambar, suara, dan video yang didapat menggambarkan berbagai kekayaan alam yang ada di Indonesia dan berbagai pemanfaatannya, tanpa perlu siswa keluar rumah dan berkunjung ke daerah lain untuk melihat sumber daya alam yang ada ataupun tidak ada ditempat tinggalnya, hal tersebut pembelajaran menjadi

---

<sup>10</sup> Fadillah salsabila, *Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Jurnal BASICEDU. Vol. 6 No. 4. (2022). Hlm. 6088-6096

<sup>11</sup> Septiana Rofika Sari, *Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-nilai Pancasila*. Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi. Vol. 9 No. 3 (2022). hlm. 774-785.

lebih mudah diterima oleh siswa atau praktis selain itu dapat meningkatkan kebermaknaan dari suatu pembelajaran bagi dirinya sendiri.<sup>12</sup> Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lenthera mega bahwasanya pembelajaran dengan menggunakan *google sites* aktivitas dan dan kemampuan literasi siswa kelas III SD dapat mengalami peningkatan.<sup>13</sup>

SDIT Ahmad Yani merupakan sekolah yang mengedepankan pendidikan karakter yang mengedepankan proses pembelajaran dengan sistem 5.0 yaitu berbasis teknologi. SDIT Ahmad Yani memanfaatkan *platform Google Classroom, Google sites, Google Meet, dan platform lainnya* untuk memudahkan peserta didik dan pendidik dalam memberikan pembelajaran. Pendidik yang biasanya melakukan pembelajaran dengan metode dan teknik secara tatap muka, berbagai teknik dan metode telah dilakukan oleh pendidik di SDIT Ahmad Yani untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Salah satunya yaitu belajar menggunakan beberapa media yang telah ada dan diterapkan di SDIT Ahmad Yani. Namun pendidik harus memahami beberapa penggunaan *platform* tersebut agar dapat mengembangkan strategi yang diterapkan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *pengembangan*

---

<sup>12</sup> K.A. Nalasari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia. Vol. 11 No. 2 (2021). hlm. 135-146.

<sup>13</sup> Lenthera Mega, *Penggunaan Google Sites Materi Pecahan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol. 6 No. 4 (2022). Hlm. 7518-7525

*media berbasis google sites untuk meningkatkan hasil pembelajaran PAI pada kelas III di SDIT Ahmad Yani.*

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, berikut rumusan masalah yang terdapat pada penelitian pengembangan media berbasis *google sites* untuk meningkatkan hasil pembelajaran PAI siswa kelas III SDIT Ahmad Yani.

1. Bagaimana prosedur pengembangan media berbasis *google sites* untuk meningkatkan hasil pembelajaran PAI pada kelas III SDIT Ahmad Yani?
2. Bagaimana keefektifan media berbasis *google sites* untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran PAI pada kelas III SDIT Ahmad Yani?

**C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut tujuan yang terdapat pada penelitian pengembangan media berbasis *google sites* untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran PAI siswa kelas III SDIT Ahmad Yani.

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media berbasis *google sites* untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran PAI pada kelas III SDIT Ahmad Yani.
2. Menjelaskan keefektifan media berbasis *google sites* untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran PAI pada kelas III SDIT Ahmad Yani.

## **D. Manfaat Pengembangan**

Pengembangan media berbasis *google sites* merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI pada kelas III SDIT Ahmad Yani. Berdasarkan pemaparan tujuan pengembangan diatas, manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan terkait proses pengembangan media berbasis *google sites* dalam meningkatkan kualitas pembelajarn PAI pada kelas III melalui media yang efektif, inovatif dan tepat sasaran.

### **2. Manfaat Praktis**

Berikut manfaat praktis penelitian pengembangan ini untuk beberapa kalangan, diantaranya:

#### **a. Bagi Lembaga Sekolah**

Media berbasis *google sites* dikembangkan untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Media ini diharapkan dapat memberi inovasi bagi lembaga sekolah dalam penyelenggaraan media pembelajaran yang bervariasi guna meningkatkan minat belajar siswa terutama pada kompetensi agama. Secara khusus media PAI berbasis *google sites* ini dapat bermanfaat untuk memperkaya media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dikelas, terutama pada pembelajaran tematik kompetensi dasar pembelajaran agama.

#### **b. Bagi Pendidik**

Pengembangan media PAI berbasis *google sites* dapat digunakan oleh pendidik sebagai sarana maupun media yang dapat meningkatkan keberagaman serta kualitas pembelajaran PAI pada kelas III.

#### **c. Bagi Siswa**

Media PAI berbasis *google sites* ini diharapkan dapat membantu proses guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Media PAI berbasis *google sites* ini dapat dioperasikan dengan mudah secara daring (dalam jaringan). Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI yang diberikan kepada siswa. Kualitas pembelajaran tentunya akan berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

#### **d. Bagi Peneliti**

Penelitian dan pengembangan media PAI berbasis *google sites* dapat menambah pengetahuan serta wawasan peneliti dalam hal penelitian. Secara tidak langsung kegiatan ini merupakan pengalaman belajar yang dapat menumbuhkan keterampilan peneliti selama memproses pengembangan media *google sites*.

### **E. Spesifikasi Produk**

Produk pengembangan dari penelitian ini berupa media pembelajaran daring dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media PAI berbasis *google sites* yang didasarkan pada mata pelajaran PAI SD/MI materi sholat yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka.
2. Media PAI berbasis *google sites* dilengkapi dengan materi yang mana disesuaikan dengan karakteristik cara berpikir konkret siswa kelas III SD/MI.
3. Media PAI berbasis *google sites* dikemas dalam bentuk media daring (dalam jaringan).
4. Pengembangan media pembelajaran dari *google sites* ini berbentuk aplikasi yang terdiri dari beberapa bagian berikut ini:
  - a. Media utama berupa Aplikasi yang di dalamnya termuat gambar ilustrasi
  - b. Kumpulan kosakata istilah sholat
  - c. Petunjuk pelaksanaan sholat
  - d. Panduan penggunaan aplikasi
5. Isi media berbasis *google sites* ini berupa kumpulan petunjuk materi tentang sholat mulai dari bacaan, ilustrasi, istilah sholat, manfaat, dan juga hikmah dibentuk untuk memudahkan peserta didik belajar dengan antusias yang mana disesuaikan dengan pembelajaran PAI kelas III Materi Sholat

#### **F. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media PAI berbasis *google sites* dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI pada kelas III.
2. Peningkatan kualitas pembelajaran PAI melalui media berbasis *google sites* akan berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
3. Pengembangan media PAI berbasis *google sites* dapat digunakan secara individu ataupun secara kelompok dalam kelas.

#### **G. Ruang Lingkup Pengembangan**

Ruang lingkup atau fokus pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas III SDIT Ahmad Yani.
2. Pengembangan media PAI berbasis *google sites* didasarkan pada pembelajaran PAI materi kelas III tentang sholat.
3. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI pada kelas III SDIT Ahmad Yani.

#### **H. Orisinalitas Penelitian**

Penelitian tentang implementasi media *Google sites* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI ini tidak sepenuhnya dari hasil pemikiran peneliti. Peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan pada penelitian-penelitian yang ada pada jurnal online maupun thesis terdahulu. Peneliti memaparkan penelitian terdahulu ini

dengan tujuan dapat menjadi perbandingan dan repetisi dalam penelitian yang diteliti oleh peneliti lain dengan permasalahan yang sama.

Pertama, artikel yang ditulis oleh Agus Rahmat Yunar, Marianus Subandowo, dan Hari karyono (2021) Artikel JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) Universitas PGRI Adibuana Surabaya dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Informatika Berbasis *Google site Custom Domain*. Artikel ini meneliti tentang pengembangan bahan ajar berbasis *google sites* dengan menggunakan custom domain agar siswa mudah menemukan dan menghafal domain yang akan menjadi acuan pembelajaran. kemudian judul thesis yang peneliti akan lakukan adalah mengambil tentang *google sites* sebagai media pembelajaran PAI.

Kedua, artikel yang ditulis oleh Sugama Maskar, dkk. (2021) artikel dari jurnal Coomunnity Development Universitas Teknokrat Indonesia dengan judul Catatan Daring matematika: Pelatihan Pemanfaatan *Google site* Sebagai Media Pembelajaran Daring. Artikel ini membahas tentang pelaksanaan pelatihan kegiatan pemanfaatan *google site* sebagai media pembelajaran daring. Artikel ini meneliti pada sekolah menengah ke atas atau SMA sedangkan penelitian yang akan saya lakukan fokus penelitiannya pada sekolah dasar atau SD. Artikel ini membahas mengenai *google site* sebagai catatan daring dan penelitian yang akan saya angkat *google site* akan dijadikan sebagai media untuk pembelajaran pada mata pelajaran PAI.

Ketiga, artikel yang ditulis oleh Dilla Safira Adzkiya dan Maman Suryaman (2021) artikel dari jurnal Educate jurnal teknologi pendidikan



Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia. Artikel ini berjudul Penggunaan Media Pembelajaran *Google site* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. Artikel ini meneliti mengenai *google site* yang bertujuan untuk memperkenalkan pembelajaran online dengan menggunakan *google sites*. Penelitian yang akan peneliti lakukan ini mengacu pada artikel ini yaitu menggunakan *google sites* sebagai media pembelajaran. dan thesis ini juga akan meneliti *google site* yang dijadikan sebagai media pembelajaran. perbedaannya artikel ini subjeknya adalah kelas V SD sedangkan thesis ini akan fokus pada kelas III SD. Objek pada artikel ini dalam pembelajaran Bahasa Inggris sedangkan thesis ini dengan pembelajaran PAI.

Keempat, artikel yang ditulis oleh Putri Laisya Abdurrochim, dkk. (2022) dengan judul Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. Artikel ini dari Jurnal BASICEDU jurnal Universitas Pendidikan Indonesia. Artikel ini bertujuan untuk melaksanakan urgensi media pembelajaran digital pada proses pembelajaran. artikel ini mengambil variable aplikasi atau media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian thesis ini dengan variable untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Sehingga dari situlah muncul ide untuk menuliskan judul thesis mengenai penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan jaringan. Penelitian ini sama sama menggunakan mata pelajaran pendidikan agama

islam namun bedanya artikel ini meneliti kelas 5 dan thesis ini nanti akan meneliti kelas 3 sekolah dasar.

Kelima, thesis yang ditulis oleh Bakri (2021) dengan judul implementasi media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan penguasaan materi PAI pada SMA Negeri 3 Pinrang. Thesis ini dari Institut Agama Islam Negeri Parepare pada tahun 2021, yang mana thesis ini membahas mengenai implementasi tentang media pembelajaran yang berbasis audio visual, yang variable media itu ditujukan untuk meningkatkan penguasaan materi PAI. Sedangkan thesis yang akan saya lakukan adalah implementasi media pembelajaran dengan berbasis website dengan menggunakan *google sites* dan variable ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Thesis yang ditulis oleh Bakri ini subjeknya adalah siswa SMA sedangkan thesis yang akan saya lakukan subjeknya ditujukan pada siswa SD.

Keenam, thesis yang ditulis oleh Ahmad Khoiruddin (2019) dengan judul Implementasi Blended Learning dalam pembelajaran PAI dari Universitas Islam Negeri Sunan Ampel . Thesis ini juga meneliti tentang penerapan dan ditujukan pada pembelajaran PAI. Bedanya dengan thesis yang akan saya teliti adalah pada subjeknya yang mana subjek penelitian yang akan saya lakukan fokus pada sekolah dasar dan mengambil di SDIT Ahmad Yani, sedangkan thesis yang ditulis Ahmad Khoiruddin ini mengambil di sekolah menengah pertama atau SMP. Hasil dari thesis yang ditulis oleh

Ahmad Khoiruddin ini yang pertama media pembelajaran daring menambah antusiasme belajar PAI. Sehingga semua siswa menikmati pembelajaran.

Ketujuh, thesis yang ditulis oleh M. Ichsan Nawawi Sahal (2018) dengan judul *Lesson Study* sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SD Global Surya Bandar Lampung Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, dan penelitian yang akan saya lakukan adalah dengan menggunakan metode kualitatif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penelitian ini meneliti penerapan lesson study pada pembelajaran PAI di SD. Thesis ini nanti sama sama meneliti pada sekolah dasar. Thesis dengan judul implementasi lesson study dalam pembelajaran PAI di SD Global Surya Bandar Lampung menggunakan teknik pengumpulan data yang menekankan pada observasi dan wawancara. Penelitian thesis yang akan saya lakukan akan menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi dan wawancara.

Kedelapan, thesis yang ditulis oleh Rio Romanda Hamidi (2018) dengan judul peran guru PAI dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SDIT Baitul Jannah Kecamatan Kemiling Raya Bandar Lampung Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penelitian yang ditulis oleh Rio Romanda ditujukan untuk mengetahui dan memahami peranan guru, sedangkan penelitian yang akan saya teliti ditujukan untuk meneliti penerapan media berbasis *google sites* pada mata pelajaran PAI. Penelitian thesis yang ditulis Rio dan yang akan saya teliti sama-sama

menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif meneliti sesuai apa adanya yang ada di lapangan.

**Tabel 1. 1 Orisinalitas Tabel**

No	Nama, Tahun, Jurusan, Jenis, Judul	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Agus Rahmat Yunar, 2021, Universitas PGRI Adibuana Surabaya, Artikel JIPI, Pengembangan Bahan Ajar Informatika Berbasis <i>Google site</i> Custom Domain.	R&D	Sama-sama menggunakan <i>Google sites</i> sebagai media	Artikel ini menggunakan pengembangan sedangkan thesis yang akan disusun menggunakan kualitatif
2	Sugama Maskar, dkk., 2021, Universitas Teknokrat Indonesia, Artikel Jurnal Community Development, Pelatihan Pemanfaatan <i>Google site</i> Sebagai Media Pembelajaran Daring	Kualitatif	Artikel dan thesis ini sama-sama membahas tentang <i>Google sites</i> sebagai penggunaan daring, dan sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.	Artikel ini fokus penelitiannya adalah SMA sedangkan pada thesis ini akan berfokus pada sekolah dasar.
3	Dilla Safira Adzkiya & Maman Suryaman, 2021, Universitas Singaperbangsa Karawang, Artikel dari jurnal Educate, Penggunaan Media Pembelajaran <i>Google site</i> dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD	Kualitatif	Artikel dan thesis ini fokus penelitiannya sama-sama pada sekola dasar dan sama-sama meneliti media pembelajaran <i>google sites</i> .	Artikel ini subjeknya pada SD kelas V dan thesis ini subjeknya pada kelas III, objek artikel ini pada bahasa Inggris dan thesis ini akan fokus pada pembelajaran PAI.
4	Putri Laisya Abdurrochim, dkk., 2022, Universitas Pendidikan Indonesia, Artikel Jurnal BASICEDU, Pengembangan Aplikaso BEAT	R&D	Artikel ini sama-sama objek penelitiannya ini pembelajaran PAI, dan subjek	Artikel ini menggunakan media pembelajaran Aplikasi BEAT sedangkan thesis ini menggunakan media berbasis

	(Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar.		penelitiannya adalah sama-sama pada sekolah dasar (SD)	<i>google sites</i> , metode penelitiannya pengembangan dan artikel ini menggunakan kualitatif. Artikel ini berfokus pada kelas 5 dan thesis ini berfokus pada kelas 3.
5	Bakri, 2021, Institut Agama Islam Negeri Pare-Pare, Thesis, implementasi media pembelajaran berbasis audio visual untuk meningkatkan penguasaan materi PAI pada SMA Negeri 3 Pinrang.	Kualitatif	Objek yang dituju yaitu sama-sama menggunakan pembelajaran PAI, dan metode penelitiannya sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.	Thesis yang ditulis Bakri mengimplementasi media pembelajaran berbasis audio visual, sedangkan thesis ini akan mengimplementasi media berbasis website yaitu <i>google sites</i> . Subjek dari thesis Bakri ini pada siswa SMA sedangkan thesis ini pada siswa SD.
6	Ahmad Khoiruddin, 2019, UIN Sunan Ampel, Thesis, judul Implementasi Blended Learning dalam pembelajaran PAI	Kualitatif	Thesis ini dan thesis yang akan peneliti lakukan sama-sama mengambil objek pelajaran PAI, dan metode penelitiannya kualitatif.	Thesis yang ditulis Ahmad fokus penelitiannya ditujukan pada siswa SMP, sedangkan thesis ini objek penelitiannya adalah sekolah dasar, thesis yang ditulis Ahmad mengimplementasi blended learning, sedangkan thesis ini akan mengimplementasi <i>Google sites</i> .
7	M. Ichsan Nawawi Sahal, 2018, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Thesis,	Kualitatif	Thesis ini sama-sama menggunakan metode kualitatif,	Thesis Ichsan meneliti penerapan lesson study sedangkan thesis ini akan

	Lesson Study sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SD Global Surya Bandar Lampung.		sama-sama menggunakan pembelajaran PAI di SD	meneliti pembelajaran menggunakan media berbasis website yaitu <i>google sites</i> .
8	Rio Romanda Hamidi, 2018, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Thesis, peran guru PAI dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SDIT Baitul Jannah Kecamatan Kemiling Raya Bandar Lampung	Kualitatif	Objek yang ditujukan sama-sama menggunakan pelajaran PAI di SD. Dan metode penelitiannya sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif.	Penelitian yang ditulis Rio ini variabelnya adalah meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah meningkatkan kualitas pembelajaran, dan yang diteliti adalah peranan guru, sedangkan penelitian ini adalah meneliti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis website yaitu <i>google sites</i> .

## I. Definisi Operasional

Berikut dipaparkan definisi operasional yang berhubungan dengan penelitian pengembangan ini untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap judul penelitian:

### 1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merujuk pada upaya pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan produk yang efektif dalam meningkatkan keterampilan dan kemampuan siswa dalam proses belajar. Tujuan dari

penelitian pengembangan adalah memberikan solusi terhadap masalah-masalah pendidikan dan pembelajaran yang dihadapi oleh para pendidik. Hasil dari penelitian ini berupa produk yang dapat langsung digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## **2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merujuk pada perangkat atau desain yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan oleh pendidik sebagai alternatif untuk memfasilitasi komunikasi yang lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien.

## **3. Media *Google sites***

Media pembelajaran adalah bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi. *Google sites* adalah suatu produk dari google sebagai alat untuk membuat situs. *Google sites* merupakan salah satu keluaran dari *google*.

## **4. Pembelajaran PAI**

Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah usaha yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagaman subyek peserta didik agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam.

## **5. Kualitas Pembelajaran**

Kualitas pembelajaran ini didalamnya berfungsi untuk pembentuk watak, mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kemampuan. kualitas pendidikan diartikan sebagai kondisi baik-kurangnya sistem pendidikan pada satuan pendidikan, ada yang memandang untuk mengantarkan peserta didiknya mencapai tujuan pendidikan.

### **J. Sistematika Pembahasan**

Sebagai acuan dalam penulisan dan pengembangan penelitian, berikut sistematika pembahasan yang akan peneliti paparkan pada penelitian ini:

BAB I: Bab ini memuat penjelasan awal penelitian berupa pembahasan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional, serta sistematika pembahasan.

BAB II: Pada bab ini dijelaskan berbagai teori yang terdapat pada penelitian tentang hakikat media pembelajaran, media pembelajaran *Google site* yang dijadikan aplikasi, pembelajaran PAI Bab Sholat, serta kerangka berpikir penelitian.

BAB III: Bab ini memuat cara pemrosesan data penelitian yang didalamnya termuat jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba pengembangan.

BAB IV: Pada bab ini dipaparkan hasil pengembangan dan pembahasan hasil penelitian yang memuat deskripsi prosedur pengembangan media sesuai



dengan model pengembangan yang digunakan, hasil validasi dan uji coba media, serta analisis hasil pengembangan media.

BAB V: Bab ini menjelaskan kesimpulan akhir penelitian pengembangan yang mana didalamnya juga memuat saran pemanfaatan produk media PAI berbasis *google sites*.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

Kajian teori memuat tentang landasan teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan. Landasan teori ini mengacu pada judul penelitian yaitu tentang pengembangan media berbasis *google sites* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI pada kelas III di SDIT Ahmad Yani

##### **1. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites**

Pengembangan penelitian adalah sebuah proses penting dalam dunia akademik yang bertujuan untuk menghasilkan penelitian berkualitas dan relevan. Dengan mengikuti prosedur yang tepat, peneliti dapat memastikan bahwa penelitian mereka dilakukan secara sistematis dan dapat diandalkan. Pengembangan media pembelajaran merupakan langkah penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik.

Adapun langkah-langkah prosedur pengembangan media pembelajaran yang dapat menjadikan lebih berkualitas dan menciptakan pengalaman belajar yang efektif serta menarik untuk siswa:

**a) Identifikasi Tujuan Pembelajaran**

Langkah pertama dalam pengembangan media pembelajaran adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik membantu dalam merancang konten yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Tujuan pembelajaran dapat mencakup pemahaman konsep, pengembangan keterampilan, atau penguasaan pengetahuan baru.<sup>14</sup>

**b) Penelitian dan Analisis Kebutuhan**

Setelah tujuan pembelajaran teridentifikasi, langkah selanjutnya adalah melakukan penelitian dan analisis kebutuhan. Ini melibatkan memahami karakteristik siswa, lingkungan pembelajaran, dan tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dapat melibatkan pengumpulan data kualitatif maupun kuantitatif untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik siswa dan menciptakan media pembelajaran yang relevan.<sup>15</sup>

**c) Desain dan Pengembangan Konten**

Setelah analisis kebutuhan dilakukan, langkah selanjutnya adalah merancang dan mengembangkan konten media pembelajaran. Pada tahap ini, perhatian harus diberikan pada penyusunan struktur konten,

---

<sup>14</sup> Morrison G.R. , S. M. Ross., J. E. Kemp., *Designing Effective Instruction*. John Wiley & Sons, 2020, hlm. 78

<sup>15</sup> B.B. Seels., & R. C. Richey, *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. (Routledge, 2020), hlm. 91

pengaturan informasi, pemilihan media yang tepat, dan pengembangan aktivitas yang relevan. Desain visual yang menarik dan penggunaan multimedia yang tepat dapat meningkatkan daya tarik media pembelajaran.<sup>16</sup>

**d) Pengujian dan Evaluasi**

Setelah media pembelajaran dikembangkan, penting untuk melakukan pengujian dan evaluasi untuk memastikan keefektifan dan kebermanfaatannya. Proses ini melibatkan pengumpulan umpan balik dari siswa dan pendidik, serta pengujian media pembelajaran dalam situasi nyata. Evaluasi yang terus-menerus memungkinkan penyesuaian dan perbaikan untuk mencapai hasil yang lebih baik.<sup>17</sup>

**e) Implementasi dan Pembaruan**

Setelah media pembelajaran dievaluasi dan disempurnakan, langkah terakhir adalah implementasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan oleh pendidik dan siswa sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, penting untuk terus memantau dan memperbarui media pembelajaran sesuai dengan perubahan kebutuhan atau kemajuan teknologi.<sup>18</sup>

Tahapan-tahapan yang ada pada pembahasan di atas nantinya akan dilanjutkan untuk mengembangkan penelitian media pembelajaran

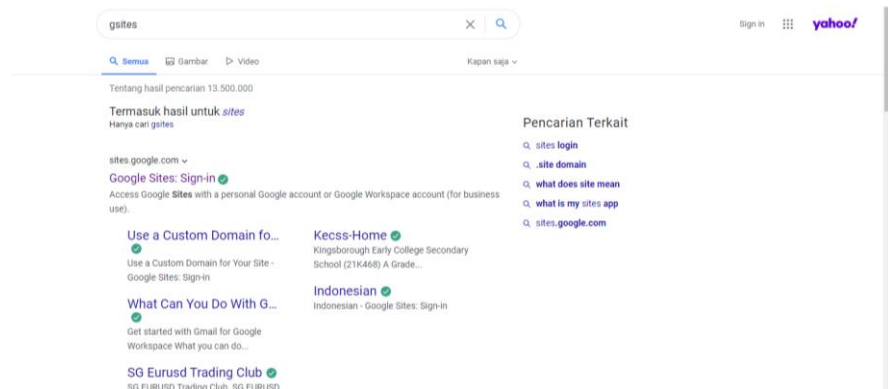
---

<sup>16</sup> Mayer R. E, *Multimedia Learning*, (Cambridge University Press, 2019), hlm 146

<sup>17</sup> Dick & Carey, *Op. Cit*, hlm. 103

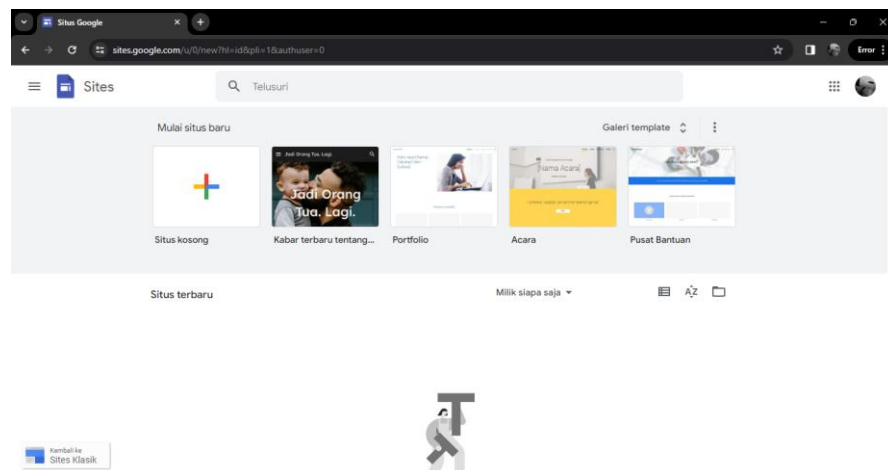
<sup>18</sup> R. A. Reiser., & J. V. Dempsey, *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*, (Pearson Education, 2018), hlm 98

menggunakan *platform google sites*. Cara penggunaan fitur *platform google sites* ini langsung masuk dalam *website google sites*. Yang mana cara penggunaannya adalah menetik pada situs google sendiri dengan tulisan “*google sites*” kemudian nanti akan muncul domain *google sites*.



**Gambar 2. 1 Situs Google**

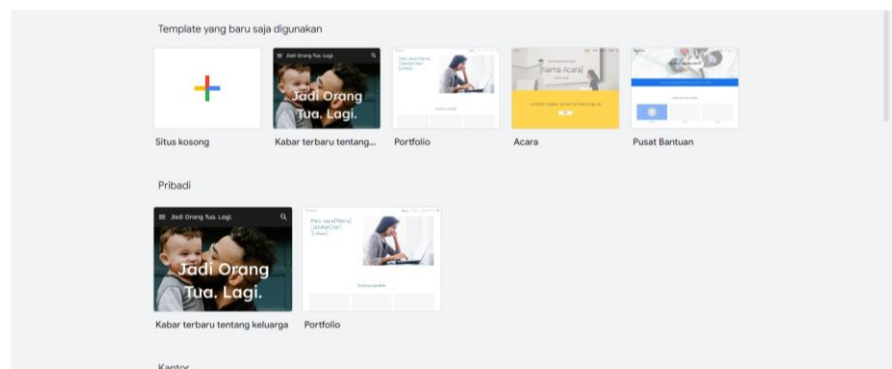
*sign in* terlebih dahulu dengan menggunakan email yang sudah ada dan setelah itu akan muncul halaman sites yang masih baru.



**Gambar 2. 2 Halaman Baru Google Sites**

Kemudian untuk membuatnya pada *platform google sites* ini langsung membuat situs. Dalam pembuatan situs ini ditata langsung dengan fitur-fitur yang ada pada *platform google sites*. Untuk membuat

halaman-halaman yang nantinya akan mengisi situs baru, peneliti menyusun rancangan terlebih tentang rancangan halaman yang akan digunakan. Pada *google sites* ini disediakan halaman kosong juga *template* yang sudah ada, sehingga memudahkan untuk memasukkan desain dan juga halaman digunakan media pembelajaran.



**Gambar 2. 3 Halaman Template Google Sites**

Pilihan jenis *template* ini dapat digunakan untuk penggunaan berbagai halaman khususnya halaman media pembelajaran. peneliti bebas ingin memasukan *template* yang mana atau menggunakan situs yang baru. Pengembangan media pembelajaran ini nanti akan menggunakan “*Web Page*” yaitu halaman kosong yang dapat dibuat bebas untuk halaman, disini peneliti perlu menuliskan judul dan konten informasi di dalamnya melalui desain yang sudah disiapkan dan desain sesuai yang diinginkan peneliti.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Nyoto Kurniawan, dan Ridwan Sanjaya, Website Praktis dengan Google Sites, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010, hlm. 20

Situs sites ini juga menyediakan template *action items*, *List*, *Unit Status*, dan *Create Your Own*. Pemilihan ini dapat dipilih oleh semua kalangan yang ingin menyesuaikan desain yang mereka buat. Kebanyakan orang-orang lebih memilih template *Create Your Own*, karena template *Create Your Own* ini dapat disesuaikan oleh pilihan kita masing-masing. Dan kita bisa menyusun sendiri poin-poin atau daftar yang diinginkan dan dibutuhkan termasuk status maupun urutan prioritasnya. Setelah dilakukan desain, *site* ini dapat di unggah dan bisa digunakan dengan menggunakan alamat sites seperti <https://sites/namayangdiinginkan> sesuai dengan *sites* yang kita buat. Setelah itu sites dapat digunakan sesuai tujuan. Jika *site* digunakan untuk tujuan pemberian informasi data diri sendiri maka disini tujuan *site* adalah digunakan untuk informasi data diri. Jika *site* digunakan untuk media pembelajaran berarti *site* dapat digunakan untuk media pembelajaran.

## **2. Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites**

Media Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mengubah cara kita belajar dan mengajar. Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keefektifan pengembangan media belajar diukur dari meningkatnya keterlibatan dan motivasi peserta didik, pembelajaran yang

berpusat pada peserta didik, peningkatan pemahaman dan retensi informasi peserta didik, mendukung pembelajaran kolaboratif.

Keefektifan pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Salah satu keunggulan utama pengembangan media pembelajaran adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>20</sup> Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berbasis teknologi dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif, dan meningkatkan retensi informasi.

Pembelajaran menjadi efektif dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang mana salah satunya dilihat dari keefektifan media tersebut yang mana dapat memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.<sup>21</sup> Pengembangan media pembelajaran juga dapat membantu menerapkan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam seperti video, simulasi, atau permainan edukatif, peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam eksplorasi materi pembelajaran, membangun pengetahuan sendiri, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

---

<sup>20</sup> Wang H. H., & C. H. Chen, *The Effects of Interactive Multimedia Learning System on Motivation and Achievement*, Computers & Education, 142, 103647, 2019

<sup>21</sup> Mayer & Moreno, 2021



Keefektifan media juga dilihat dari meningkatnya pemahaman dan retensi informasi peserta didik<sup>22</sup> Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi peserta didik. Studi menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual, audio, dan interaktif dalam media pembelajaran dapat membantu peserta didik memproses dan mengingat informasi dengan lebih baik. Hal ini dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan kemampuan peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang berbeda.

Mendukung pembelajaran kolaboratif dan interaktif juga salah satu keefektifan dari pengembangan media. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan baik juga dapat mendukung pembelajaran kolaboratif dan interaktif antara siswa. Melalui media pembelajaran yang memfasilitasi kerja kelompok, diskusi, dan berbagi pemikiran, siswa dapat belajar dari dan dengan satu sama lain, membangun keterampilan sosial, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam melalui kolaborasi.

### **3. Media Pembelajaran *Google Sites***

Kata "media" berasal dari kata jamak "medium" dalam bahasa Latin yang memiliki arti pengantar atau perantara. Secara luas, istilah "media" saat ini digunakan baik dalam bentuk tunggal maupun jamak. Dalam bahasa Arab, istilah "media" dikenal sebagai "wasaa'ila", yang merujuk pada alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dengan demikian,

---

<sup>22</sup> Hoffler & Leutner, 2019

pada dasarnya "media" mengacu pada alat komunikasi yang berfungsi sebagai perantara dan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Media dalam lingkup pendidikan dimanfaatkan sebagai sarana pembawa pesan dari pendidik kepada siswa untuk memberikan pemahaman atas suatu materi kepada siswa. Hal tersebut selaras dengan firman Allah SWT dalam Q.S.

An-Nahl: 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِلَّتِي هِيَ أَحْسَنُ  
إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.

Melalui penyampaian proses pembelajaran yang baik, maka akan didapatkan hasil belajar yang baik pula. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan salah satu contoh perantara bagi pendidik untuk mengajarkan ilmu kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media dibutuhkan untuk membantu merangsang serta menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media yang tepat sasaran dalam kegiatan belajar mengajar akan membantu efektivitas dan kelancaran pencapaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pemanfaatan media secara tepat sasaran akan membantu pendidik untuk menghadirkan berbagai kejadian yang sulit dijelaskan dan divisualisasikan secara nyata menjadi kejadian yang dekat dan mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran yang semula bersifat

abstrak atau tidak jelas, dapat menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui perantara media pembelajaran.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.<sup>23</sup>

*Google sites* adalah salah satu produk dari google sebagai alat atau *tools* untuk membuat situs. Penggunaan dapat memanfaatkan *google sites* karena *google sites* sangat mudah dibuat dan dikelola oleh pengguna awam.<sup>24</sup> Cocok untuk dosen maupun pendidik dalam kegiatan pembelajaran. *Google sites* menjadi alat yang menarik untuk dipelajari. *Google sites* ini merupakan *platform* yang disediakan google untuk memudahkan orang dalam melaksanakan pekerjaan.

*Google sites* ini cocok digunakan pendidik yang sangat sibuk, fitur-fitur yang ada di *google sites* ini menawarkan situs yang sangat friendly dan menggunakan *dashboard* yang mudah dimengerti oleh pengguna umum. *Google sites* dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.

---

<sup>23</sup> Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media

<sup>24</sup> Harsanto, *Op. Cit*, hlm. 30

contohnya sebagai media *e-learning* atau *electronic learning*. Berikut merupakan fitur-fitur dari *google sites* diantaranya adalah mengunggah atau upload materi, menyimpan silabus, memberikan tugas, memberikan pengumuman, dan pengumpulan tugas.<sup>25</sup>

#### 4. Kualitas Pembelajaran PAI

Pengertian pembelajaran dikemukakan oleh beberapa ahli, seperti Pellegrino mengemukakan bahwa “*Instruction is the communication between a student and teacher (expert)*”. Schunk juga mengemukakan bahwa didalam pembelajaran terdapat interaksi antara peserta didik, pendidik, metode pembelajaran, konteks pembelajaran, dan teknik pembelajaran. Dalam UUSPN No. 20 Tahun 2003 dikemukakan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan bahan ajar.<sup>26</sup>

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar peserta didik memperoleh ilmu dan pengetahuan, serta membentuk karakter, sikap, dan percaya diri. Pembelajaran dilakukan dan dialami oleh sepanjang hayat manusia dan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> *Ibid*

<sup>26</sup> Halimah, *Keterampilan Mengajar Sebagai Inspirasi Untuk Menjadi Guru Yang Excellent di Abad ke-21*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2017), hlm 71

<sup>27</sup> Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama Deepublish, 2018), hlm.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhubungan erat dengan kegiatan peserta didik dan pendidik saat belajar mengajar. Belajar yang dilakukan peserta didik dapat dilakukan tanpa seorang pendidik, dan pembelajaran yang formal. Dan didalam pembelajaran merupakan aktivitas memperoleh ilmu dan pengetahuan, dan membantu peserta didik belajar dengan baik. Dalam proses pembelajaran hal yang utama adalah bagaimana pendidik mampu menciptakan interaksi dengan peserta didik dengan berbagai sumber dalam kegiatan belajar-mengajar.

Kualitas pendidikan dalam penyelenggaraan pembelajaran berfungsi untuk pembentuk watak, mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kemampuan. Oleh karena itu kualitas pendidikan diartikan sebagai kondisi baik-kurangnya sistem pendidikan pada satuan pendidikan, ada yang memandang untuk mengantarkan peserta didiknya mencapai tujuan pendidikan. Selain itu juga untuk menggambarkan keseluruhan kondisi infrastuktur, fasilitas, serta berbagai alat dan sumber belajar yang modern dan canggih.

Penjelasan diatas disimpulkan bahwa pendidikan yang bermutu dapat ditentukan melalui pembelajaran yang bermutu, sehingga menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran berkualitas bisa dilihat dari hasil belajar siswa seperti nilai autentik yang dihasilkan dari tugas-tugas, nilai keterampilan siswa, dan nilai sikap siswa. Dimana pembelajaran yang berkualitas tersebut ditujukan untuk mengantarkan peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya, seperti paham dalam

penjelasan materi, mampu mengerjakan tugas dari pendidik, dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah usaha yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagaman subyek peserta didik agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam. Selain itu PAI bukanlah sekedar proses usaha mentransfer ilmu pengetahuan atau norma agama melainkan juga berusaha mewujudkan perwujudan jasmani dan rohani dalam peserta didik agar kelak menjadi generasi yang memiliki watak, budi pekerti, dan kepribadian yang luhur serta kepribadian muslim yang utuh.<sup>28</sup>

Sebagai salah satu mata pelajaran yang mengandung muatan ajaran Islam dan tatanan nilai kehidupan Islami, pembelajaran PAI perlu diupayakan melalui perencanaan yang baik agar dapat mempengaruhi pilihan, putusan dan pengembangan kehidupan peserta didik. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran PAI diantaranya adalah PAI sebagai usaha sadar, dan mengarahkan untuk meningkatkan keyakinan.<sup>29</sup>

- a. Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.

---

<sup>28</sup> Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1992), hlm. 7

<sup>29</sup> Haidar Putra Daulay, *Pemberdaya Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 40

- b. Peserta didik disiapkan untuk mencapai tujuan, dalam arti dibimbing, diajari atau dilatih dalam meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan terhadap ajaran agama Islam.
- c. Pendidik melakukan kegiatan bimbingan dan latihan secara sadar terhadap peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan agama Islam.
- d. Kegiatan (pembelajaran) PAI diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran Islam peserta didik.

Pembelajaran PAI ini tentunya adanya perencanaan yang sering disebut *planning*, perencanaan menurut William menjelaskan perencanaan merupakan rangkaian putusan yang luas mulai dari tujuan, penentuan kebijakan, penentuan program, metode, dan langkah-langkah pembelajaran. pembelajaran PAI mengikuti dan harus sesuai prosedur tersebut.<sup>30</sup> Pembelajaran PAI juga harus mengikuti dua tahap langkah pembelajaran. yang pertama pra kegiatan atau yang sudah dijelaskan di atas, dan aktifitas dari kegiatan yang sudah dirancang.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran PAI diantaranya adalah:

- a. Mempelajari keadaan siswa. Guru mencari dan menemukan perilaku siswa yang positif atau negatif, yang mana perilaku

---

<sup>30</sup> Buna'I, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidika Agama Islam*, (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2021), hlm. 65

siswa yang positif akan diperkuat sedangkan perilaku negatif diperlemah atau dikurangi.

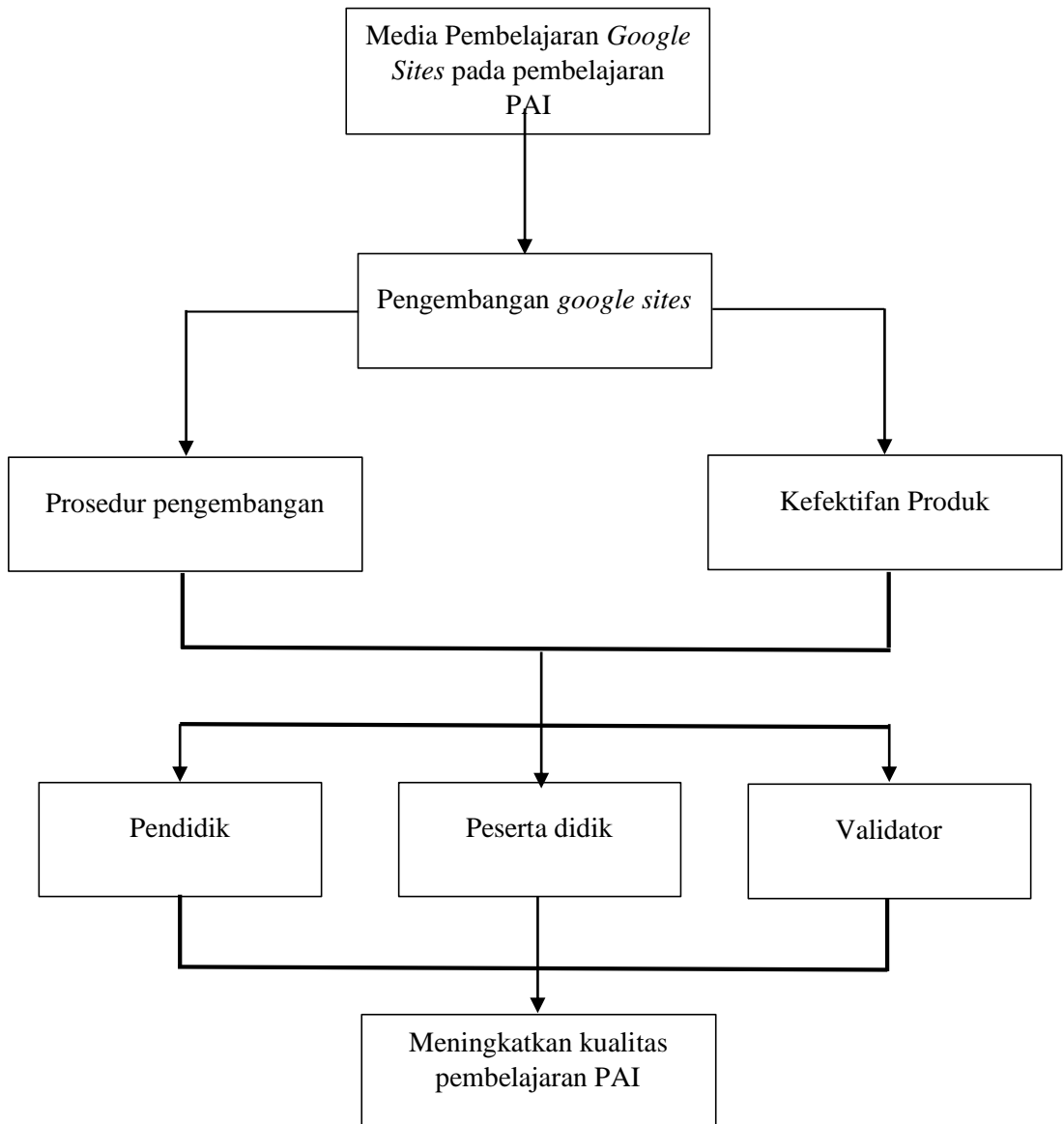
- b. Membuat daftar penguat positif. Guru mencari perilaku yang lebih disukai oleh siswa, perilaku yang kena hukuman dan kegiatan luar sekolah yang dapat dijadikan penguat.
- c. Memilih dan menentukan urutan tingkah laku yang dipelajari serta jenis penguatnya.
- d. Membuat program pembelajaran. Program pembelajaran ini berisi urutan perilaku yang dikehendaki, penguatan, waktu mempelajari dan evaluasi.



## B. Kerangka Berpikir

**Bagan 1.1**

### **Kerangka Berpikir**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Batasan Penelitian**

Pembahasan mengenai batasan penelitian ini memiliki tujuan untuk membatasi subjek dan lokasi dari penelitian. Subjek penelitian merujuk pada lembaga atau responden yang menjadi sampel dalam penelitian tersebut. Dalam penelitian ini, subjek penelitian yang ditetapkan adalah SDIT Ahmad Yani yang terletak di Jalan Kahuripan No. 12, kota Malang. Secara spesifik, responden yang menjadi fokus penelitian ini adalah 19 siswa dari kelas III SDIT Ahmad Yani.

#### **B. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang disebutkan di atas adalah *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* bertujuan untuk menciptakan produk berdasarkan analisis hasil pengujian temuan kebutuhan pengguna. Setelah itu, dilakukan perbaikan hingga produk tersebut dapat digunakan secara luas di lapangan.<sup>31</sup> Penelitian pengembangan ini memiliki pendekatan analitis untuk menguji efektivitas suatu produk dalam kegiatan pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan adalah media berbasis *google sites* yang digunakan dalam pelajaran PAI dalam materi Sholat.

---

<sup>31</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugiyanti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, ( Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institue, 2020 ), hlm. 19.

### C. Model Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, yang dikenal sebagai model ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yang sesuai dengan singkatan ADDIE, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).<sup>32</sup> Model ini dipilih peneliti karena telah teruji dari berbagai konteks penelitian yang sudah dilakukan oleh para peneliti terdahulu yang telah banyak meneliti pengembangan berdasarkan kebutuhan maupun karakteristik peserta didik. Model ini juga dapat digunakan dan diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran, karena penelitian ini diterapkan dalam sekolah sehingga sangat cocok untuk melakukan penelitian dengan ADDIE dan langkah-langkahnya terstruktur dan fleksibel.

**Tabel 3. 1 Aktifitas Rancangan Objektif Model Pengembangan ADDIE**

<b>Tahapan</b>	<b>Aktivitas Rancangan Objektif</b>
Analisis	- Konten / materi - Siswa dan pendidik - Kebutuhan dan hasil instruksional
Desain	- Tujuan instruksional - Analisis tugas - Kriteria penilaian
Pengembangan	- Pengembangan konten / materi instruksional

---

<sup>32</sup> Robert M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (New York : Springer, 2009), hlm. 2.

Implementasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik memberikan pengarahan penggunaan konten / materi hasil pengembangan</li> <li>- Siswa menerima arahan cara pemakaian produk pengembangan</li> <li>- Fokus pada pencapaian siswa secara objektif</li> </ul>
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari informasi tentang “apakah siswa mendapat pengetahuan baru?”</li> <li>- Mencari informasi tentang pengetahuan baru yang didapat siswa serta cara siswa mendapat pengetahuan tersebut.</li> </ul>

#### **D. Prosedur Penelitian & Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini, menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE yang dapat dijelaskan seperti berikut:

##### **1. Analisis (*Analysis*)**

Tahap analisis pada pengembangan model ADDIE ini melibatkan identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan, dan analisis keterampilan siswa. Seperti manusia yang mengumpulkan informasi melalui wawancara, peneliti juga mengumpulkan data melalui wawancara dengan wali kelas III SDIT Ahmad Yani. Peneliti kemudian merancang solusi yang tepat berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa.

##### **2. Desain (*Design*)**

Peneliti merancang produk yang tepat berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Rancangan produk meliputi pemilihan kosakata yang sesuai, ilustrasi gambar, kalimat penjelas, serta aspek-aspek lain seperti bentuk, ukuran, desain media, dan warna. Dalam proses

merancang produk, peneliti juga berkolaborasi dengan dosen validator untuk mendapatkan masukan dan konsultasi.

### **3. Pengembangan (*Development*)**

Tahap pengembangan ini melibatkan pengumpulan dan penyatuan berbagai materi seperti kosakata, gambar ilustrasi, kalimat penjelas, dan desain editing. Peneliti melakukan pengeditan untuk mengembangkan rancangan menjadi produk media berbasis *google sites*. Setelah itu, produk media tersebut divalidasi dan direvisi oleh tim ahli sesuai dengan penelitian pengembangan ini.

### **4. Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi melibatkan uji coba terbatas produk media *google sites* pada pembelajaran PAI di SD. Setelah itu, dilakukan evaluasi untuk menilai keefektifan, kualitas, dan kemenarikan produk tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

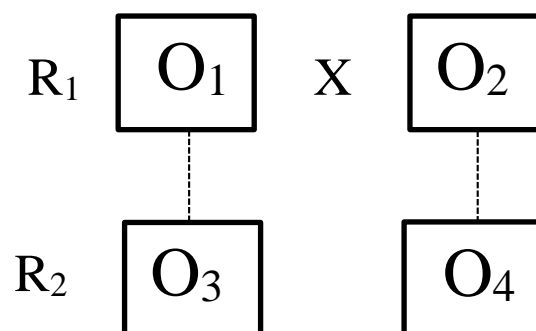
Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan keberhasilan produk media yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan melakukan *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas III sebagai subjek uji coba. Jika hasil evaluasi menunjukkan kebutuhan perbaikan, maka dilakukan revisi dan uji coba ulang hingga produk media tersebut dianggap efektif dan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas III. Produk media dilakukan revisi pada desain sebelum di ujikan pada peserta didik.

## E. Uji Coba Produk

### 1. Desain Uji Coba

Pengujian produk dilaksanakan untuk mengetahui nilai validitas dan tingkat keefektifan media berbasis *google sites* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas III SDIT Ahmad Yani. Uji coba dilaksanakan dengan berdasar pada desain eksperimen *pre-test and post-test control group design*. Pengujian dilakukan dengan cara membagi kelas menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan kualifikasi yang berdasakan hasil penilaian *pre-test*. Percobaan dilakukan dengan membandingkan hasil pembelajaran PAI siswa pada kelompok kontrol dan eksperimen. Berikut desain eksperimen *pre-test and post-test control group design* yang digunakan pada penelitian pengembangan ini:<sup>33</sup>

**Gambar 3.1** Desain Eksperimen *pre-test and post-test control group design*



Keterangan:

R<sub>1</sub>: Kelompok eksperimen

R<sub>2</sub>: Kelompok kontrol

---

<sup>33</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 303.

X: Perlakuan berupa penggunaan media *google sites*

O<sub>1</sub>: Kegiatan *Pre-test* kelompok eksperimen

O<sub>2</sub>: Kegiatan *Post-test* kelompok eksperimen

O<sub>3</sub>: Kegiatan *Pre-test* kelompok kontrol

O<sub>4</sub>: Kegiatan *Post-test* kelompok kontrol

Hasil pengembangan produk media anagram dan gambar dapat dikatakan efektif apabila hasil uji coba menunjukkan *post-test* kelompok kontrol (O<sub>4</sub>) lebih kecil dari *post-test* kelompok eksperimen (O<sub>2</sub>).

## **2. Subjek Uji Coba**

Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas III SDIT Ahmad Yani. Pemilihan SDIT Ahmad Yani sebagai subjek uji coba didasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap berapa SD/MI di wilayah kota Malang. Dari beberapa sekolah yang telah menggunakan media berbasis *google sites*, penggunaan media di SDIT Ahmad Yani dianggap kurang efektif karena hasil dari kualitas pembelajaran PAI masih kurang . Siswa kelas III SDIT Ahmad Yani yang menjadi subjek penelitian ini berjumlah 19 siswa. Pemilihan subjek siswa kelas III ini didasarkan pada alasan berikut ini:

- a. Pembelajaran PAI pada bab sholat terdapat pada kelas III.
- b. Berdasarkan data wawancara pra-lapangan diketahui bahwa 80% siswa kelas III SDIT Ahmad Yani memiliki penguasaan

dan pemahaman istilah-istilah shalat serta hikmah shalat yang rendah.

- c. Penggunaan media pembelajaran berupa buku ajar dianggap kurang efektif untuk diterapkan pada pembelajaran PAI bab shalat.

### **3. Jenis Data**

Data dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan cara pengolahan atau analisis masing-masing data. Data kuantitatif dan kualitatif adalah jenis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini. Berikut pemaparan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berdasarkan jenisnya:

#### **a. Data kualitatif**

- 1) Hasil wawancara dengan wali kelas III SDIT Ahmad Yani.  
Adapun guru PAI kelas III SDIT Ahmad Yani yang menjadi subjek wawancara adalah Aziz Azhari S.Pd.
- 2) Hasil observasi pada kegiatan pembelajaran PAI di SDIT Ahmad Yani.
- 3) Saran dan kritik yang diberikan oleh validator materi, desain media, dan pembelajaran.

#### **b. Data kuantitatif**

- 1) Penilaian angket validasi oleh validator materi, desain media, dan pembelajaran.
- 2) Angket respon siswa terhadap kemenarikan media berbasis *google sites*.



3) Penilaian hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

#### **4. Instrumen Pengumpul Data**

Instrumen pengumpul data pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

##### **a. Angket**

Kuesioner atau angket dimanfaatkan untuk mencari informasi yang berkaitan dengan validitas, kualitas, dan efektivitas media pembelajaran dan gambar yang diterapkan pada pembelajaran PAI.

Berikut daftar angket yang digunakan dalam penelitian ini:

- 1) Angket penilaian validasi ahli materi.
- 2) Angket penilaian validasi ahli desain.
- 3) Angket penilaian validasi ahli pembelajaran.
- 4) Angket respon siswa terhadap kemenarikan media berbasis *google sites*.

##### **b. Tes**

Penelitian ini menggunakan tes tulis *pre-test* dan *post-test* sebagai salah satu instrument pengumpul data. Tes ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media berbasis *google sites* pada pembelajaran PAI. Melalui tes *pre-test* dan *post-test* ini peneliti dapat menyimpulkan tingkat keefektifan penggunaan media berbasis *google sites* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI siswa kelas III SDIT Ahmad Yani.

### **c. Wawancara**

Peneliti melakukan wawancara untuk mencari informasi dari responden terkait beberapa hal yang menunjang kegiatan penelitian. Beberapa informasi yang dicari peneliti melalui kegiatan wawancara diantaranya:

- 1) Studi awal berupa wawancara dengan wali kelas untuk mengidentifikasi permasalahan, menganalisis kebutuhan, dan menganalisis keterampilan siswa sebagai subjek penelitian.
- 2) Wawancara dengan wali kelas untuk mengetahui perkembangan penggunaan produk media berbasis *google sites* pada pembelajaran PAI di kelas.

### **d. Observasi**

Observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan berbagai kegiatan serta fenomena yang terjadi selama proses penelitian. Data hasil observasi merupakan salah satu data penunjang penelitian. Komponen yang perlu diamati dalam penelitian pengembangan ini adalah kondisi siswa baik dari segi antusias, respon, keaktifan, dan tingkah laku lain selama proses uji coba media berbasis *google sites* berlangsung.

### **e. Dokumentasi**

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai bukti foto maupun data-data lain sebagai data pendukung yang berkaitan dengan penelitian disebut dengan dokumentasi. Bentuk dokumentasi yang diperlukan pada penelitian ini adalah dokumentasi

foto kegiatan *pre-test* dan *post test* siswa, serta dokumentasi uji coba produk media.

## 5. Teknik Analisis Data

Analisis data angket dan penilaian hasil *pre-test* serta *post-test* siswa dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan, dan keefektifan penggunaan media berbasis *google sites* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI peserta didik kelas III SDIT Ahmad Yani. Berikut teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini:

### a. Analisis kevalidan produk

Instrumen penilaian validasi produk berbentuk angket yang berisi beberapa kalimat pernyataan dan skor pilihan. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara skala 1-5. Berikut rumus yang digunakan pada kegiatan analisis validasi produk:<sup>34</sup>

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

Keterangan: P = Nilai akhir  
F = Perolehan skor  
N = Skor maksimal

**Tabel 3. 2 Kriteria Validitas Produk**

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat valid
60 – 80	Valid

---

<sup>34</sup> Sepna Gitnita, dkk., *Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual pada Materi Fisika tentang Vektor dan Gerak Lurus*, *Pillar of Physics Education*, Volume 11 Nomor 2 Oktober tahun 2018, hlm. 156.

Nilai	Kriteria
40 – 60	Cukup valid
20 – 40	Kurang valid
0 – 20	Tidak valid

### b. Analisis kemenarikan produk

Instrumen kemenarikan produk diperoleh dari angket respon peserta didik terhadap media berbasis *google sites*. Penilaian angket respon peserta didik berpedoman pada skala likert. Rumus yang digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan produk adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai daya tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Berikut rentang nilai kriteria penilaian kemenarikan produk:<sup>35</sup>

**Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk**

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat menarik
60 – 80	Menarik
40 – 60	Cukup Menarik
20 – 40	Kurang Menarik
0 – 20	Tidak Menarik

### c. Analisis keefektifan produk

Uji efektivitas produk media berbasis *google sites* dapat diketahui berdasarkan hasil perbandingan nilai hasil *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen melalui perhitungan uji *independent sample t-test* atau

---

<sup>35</sup> *Ibid.*

uji-t. Rumus uji-t yang digunakan dalam analisis keefektifan produk yaitu sebagai berikut:<sup>36</sup>

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

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = nilai rata-rata kelompok eksperimen

$\bar{X}_2$  = nilai rata-rata kelompok kontrol

$n_1$  = jumlah responden kelompok eksperimen

$n_2$  = jumlah responden kelompok kontrol

$S_1^2$  = nilai varians kelompok eksperimen

$S_2^2$  = nilai varians kelompok kontrol

Hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol dapat diketahui melalui perbandingan  $t_{hitung}$  dan  $T_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5% dan db = n -2 melalui hipotesis sebagai berikut:

- a)  $H_a$ : terdapat perbedaan peningkatan kualitas pembelajaran PAI antara kelompok eksperimen yang menggunakan media berbasis *google sites* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media berbasis *google sites*.
- b)  $H_o$ : tidak terdapat perbedaan peningkatan kualitas pembelajaran PAI antara kelompok eksperimen yang menggunakan media

---

<sup>36</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm 138.

berbasis *google sites* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media berbasis *google sites*.

Uji efektivitas produk media berbasis *google sites* dapat diketahui melalui pengambilan keputusan berikut:

- 1) Jika  $t_{hitung} > T_{tabel}$  berarti, terdapat perbedaan peningkatan kualitas pembelajaran PAI antara kelompok eksperimen yang menggunakan media berbasis *google sites* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media berbasis *google sites*, dengan kata lain  $H_a$  diterima.
- 2) Jika  $t_{hitung} < T_{tabel}$  berarti, tidak terdapat perbedaan peningkatan kualitas pembelajaran PAI antara kelompok eksperimen yang menggunakan media berbasis *google sites* dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *google sites*, dengan kata lain  $H_a$  ditolak

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN**

#### **A. Penyajian Data Uji Coba**

Penelitian serta pengembangan produk media berbasis *google sites* ini dilaksanakan di SDIT Ahmad Yani. Subjek pada penelitian ini mengambil 19 subjek peserta didik kelas 3 di SDIT Ahmad Yani. penelitian juga pengembangan menghasilkan produk media berbasis *google sites* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SDIT Ahmad Yani. produk media berbasis *google sites* ini termasuk media pembelajaran dengan berbasis *website* yang dikemas dalam bentuk aplikasi dengan tambahan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran. Media berbasis *google sites* diberi nama media “Belajar PAI Asik”. Nama media diambil dari pembelajaran PAI dan juga gabungan dari penggunaan media *google sites* yang bisa digunakan secara daring (dalam jaringan) dengan menggunakan *device* masing-masing di rumah maupun yang lainnya. maupun luring (luar jaringan).

Penelitian dan pengembangan media berbasis *google sites* menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Berikut dipaparkan tahapan penelitian dan pengembangan produk media berbasis *google sites*.

## 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis terdiri dari beberapa tahapan diantaranya identifikasi permasalahan, analisis kebutuhan, dan analisis keterampilan. Proses pengumpulan data analisis dilakukan melalui proses wawancara dengan guru mata pelajaran PAI kelas III SDIT Ahmad Yani untuk mengetahui informasi-informasi terkait kondisi peserta didik dan kondisi pembelajaran PAI pada materi sholat di kelas tersebut. Berikut hasil identifikasi masalah yang diperoleh peneliti dari proses wawancara dengan guru mata pelajaran PAI kelas III di SDIT Ahmad Yani:

- a. Penggunaan media visual gambar siswa hanya tertarik dengan gambar dan lebih dominan bercerita menyebabkan peserta didik kurang fokus.
- b. Media yang berupa diorama tidak bertahan lama karena tidak adanya tempat untuk menyimpan media tersebut.
- c. Media tidak dapat digunakan oleh semua peserta didik secara langsung.
- d. Kurangnya ketersediaan waktu yang cukup untuk membuat media pembelajaran.
- e. Media pembelajaran yang dibuat terlalu kompleks dan dapat mengalihkan pusat perhatian peserta didik.

Berdasarkan paparan hasil identifikasi permasalahan di atas analisis kebutuhan sebagai solusi yang ditawarkan untuk permasalahan tersebut adalah pengembangan media audio visual berbasis *google*



*sites*. Bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI pada materi sholat kelas III di SDIT Ahmad Yani melalui pengembangan media dibuat dan dikembangkan dengan berdasarkan kepada identifikasi permasalahan dan analisis kebutuhan yang telah diketahui peneliti sebelumnya. Proses penyesuaian dan pengembangan produk media tersebut disebut dengan analisis keterampilan. Hasil proses analisis keterampilan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan wawancara dengan guru PAI kelas III SDIT Ahmad Yani, diketahui bahwa penguasaan awal materi sholat peserta didik kelas masih rendah.
- b. Peneliti memberikan materi pembelajaran PAI sesuai dengan materi sholat pada kelas III dan sesuai dengan kurikulum yang digunakan yakni kurikulum 2013. SDIT Ahmad Yani menerapkan 2 kurikulum yaitu kurikulum 2013 untuk kelas III dan VI dan kurikulum merdeka untuk kelas I, II, IV, dan V sesuai dengan ketetapan pemerintah agar tepat sasaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- c. Peneliti memilih dan memilah konsep pengajaran pembelajaran PAI. Dalam hal ini peneliti memutuskan untuk menggunakan gambar dan visual terkait pembelajaran tentang materi sholat yang ada pada kompetensi inti pada pembelajaran ke 5 yaitu Makna Sholat dan pembelajaran ke 11 Hikmah sholat. pemilihan tersebut diterapkan pada media pembelajaran media berbasis

*google sites* dan disesuaikan dengan karakteristik media *google sites* tersebut.

## **2. Perancangan (*Design*)**

Penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan *platform google sites* pada mata pelajaran PAI materi sholat. Media ini didalamnya memuat pembelajaran PAI materi sholat tentang tata cara sholat, makna sholat, dan hikmah sholat. Desain media pembelajaran “Belajar PAI Asik” ini dikembangkan dengan *platform google sites* kemudian dijadikan aplikasi menjadi aplikasi media pembelajaran yang dinamakan “Belajar PAI Asik”. Proses pembuatan aplikasi ini yaitu dengan menempatkan materi pada desain yang telah dibuat.

Tahapan desain ini merancang dan menentukan model produk media yang meliputi bentuk aplikasi. Produk medianya meliputi bentuk aplikasi yang didesain langsung pada *platform google sites*. Komponen pendukung media, desain media, serta warna dan jenis font yang digunakan pada produk. Komponen pada media pembelajaran aplikasi “Belajar PAI Asik” ini diantaranya adalah 1) halaman pertama (*HOME*) yang isinya adalah beberapa halaman yang ditunjukkan untuk halaman selanjutnya, 2) halaman kedua adalah materi sholat yang didalamnya ada materi yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pelajaran PAI kelas III, 3) halaman ketiga adalah tugas tentang materi yang sesuai, 4) halaman keempat adalah kuis yang sesuai dengan materi yang tertera, 5) halaman keenam adalah asesmen yang sesuai dengan

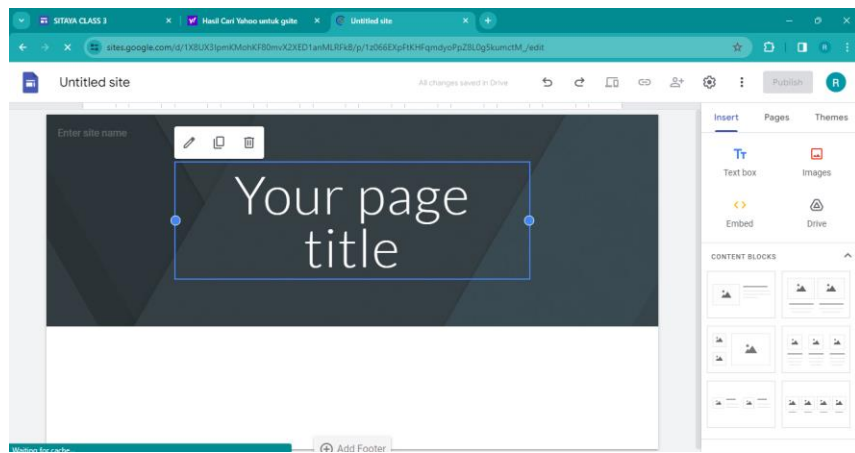
pembelajaran PAI yang berupa latihan-latihan soal yang berupa form dari google form dengan tujuan memberikan latihan soal kepada peserta didik.

### **3. Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat sekaligus mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan tahap perancangan. Pengembangan media pembelajaran ini hasilnya adalah media pembelajaran berbasis *google sites* yang secara fisik berbentuk aplikasi. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *platform google sites* dan langsung mendesain pada *platform* tersebut. Selain itu pengembangan media ini juga menggunakan *canva* untuk mendesain logo, *background*, gambar, untuk kebutuhan tambahan fitur-fitur yang digunakan untuk mengisi kekelengkapan media berbasis *google sites*. Spesifikasi dari media ini, terdapat berbagai fitur yang memudahkan untuk proses belajar mengajar, dan terdapat berbagai visualisasi dalam pembelajarannya.

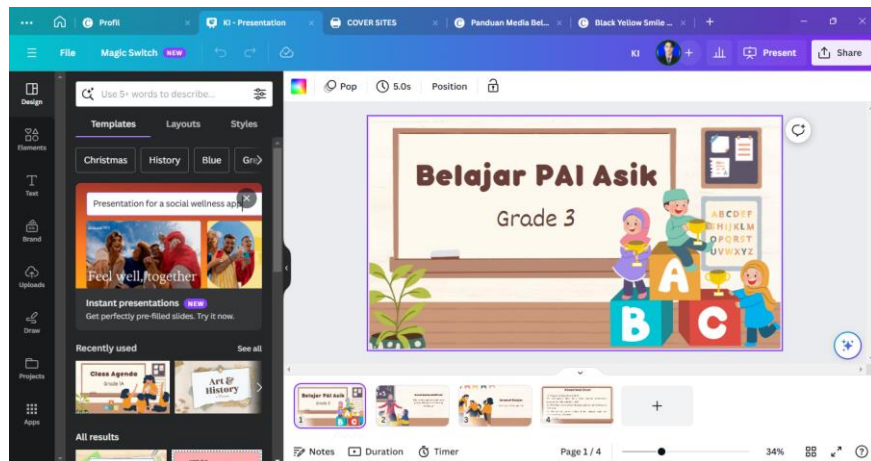
Pembuatan media ini membutuhkan jaringan komputer dan juga *device* komputer ataupun laptop untuk mendesain media pembelajaran. dan tentunya adalah buku pelajaran PAI yang sesuai. Tentunya pembuatan media ini menggunakan biaya yang sangat minim dan sangat terjangkau. Berikut dipaparkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *website* dengan menggunakan *platform google sites* yang dijadikan aplikasi dan diberi nama media pembelajaran “Belajar PAI Asik”

- 1) Halaman website *platform google sites* sebelum di desain



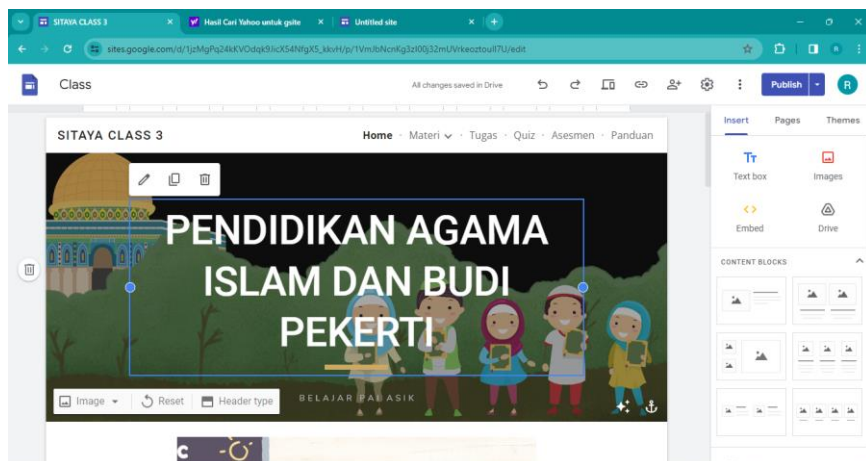
**Gambar 4.1 Halaman *website* sebelum di desain**

- 2) Desain kebutuhan fitur pada aplikasi *canva*



**Gambar 4.2 Desain *Canva***

- 3) Desain pengembangan pada aplikasi media pada *google sites*



Gambar 4. 3 Desain media pada *google sites*

4) Kertas panduan dan profil pengembang



Gambar 4. 4 panduan dan profil pengembangan

Pada tahap ini juga dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi kelayakan produk dilakukan oleh validator ahli desain media, ahli materi, dan validator praktisi pembelajaran. data validasi ini diperoleh dari penilaian secara kuantitatif dan kualitatif oleh tim validator atau tim ahli. Data kuantitatif didapat melalui hasil penilaian angket oleh tim ahli. Data

kualitatif didapat dari kritik saran dari tim ahli. Berikut merupakan saran dan kritik dari para validator ahli dan pembelajaran.

**a. Validasi ahli materi**

Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi pembelajaran PAI yaitu salah satu dosen pembelajaran PAI jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag. Hasil validasi oleh validator materi sebagai berikut:

**1) Data kuantitatif**

Hasil validasi materi oleh Bapak Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag.

Sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum.	5	5	100	Sangat valid
2	Kesesuaian materi media dengan KI dan KD.	4	5	80	Valid
3	Kesesuaian konten media (gambar dan video pembelajaran) dengan materi pembelajaran.	5	5	100	Sangat valid
4	Materi sholat yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.	4	5	80	Valid
5	Materi disajikan secara runtut.	5	5	100	Sangat valid

6	Terdapat pembahasan pada konten yang disajikan.	4	5	80	Valid
7	Materi yang disajikan melalui media mudah dipahami oleh pengguna (terutama siswa)	5	5	100	Sangat valid
8	Materi yang disajikan melalui media dapat menarik minat belajar siswa.	4	5	80	Valid
9	Media “Belajar PAI Asik” berbasis <i>google sites</i> merupakan inovasi media pembelajaran PAI.	4	5	80	Valid
10	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan penguasaan materi sholat siswa kelas III.	4	5	80	Valid
<b>Nilai akhir (P)</b>		44	50	88	Sangat Valid

$$\text{Perhitungan : } P = \frac{42}{50} \times 100$$

$$= 88$$

Berdasarkan rekapitulasi nilai secara keseluruhan didapatkan nilai akhir validasi materi sebesar 88. Skor 88 berada pada kriteria nilai sangat valid. Maka dari itu, materi yang disajikan pada media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, melainkan tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kritik dan saran yang disampaikan oleh

validator agar materi yang disajikan pada media memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa kritik dan saran yang diperoleh dari validator materi sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Kritik dan Saran Ahli materi**

<b>Nama Validator</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Dr. H. Ahmad Sholeh, M. Ag.	Do'a Iftitah, perlu ditambahai dengan bermadzhab Imam Syafi'I yang sudah kebanyakan dibaca dan dianjurkan di Indonesia yang diriwayatkan Ibnu Abbas

Penambahan saran yang telah dilakukan oleh validator ahli materi bahwa, perlu ada tambahan tentang bacaan sholat dalam media dari berbagai madzhab sehingga tidak paten dalam satu madzhab saja yang mana itu juga menjadi tujuan dari pembelajaran sholat yang ada di SDIT Ahmad Yani. Peneliti menambahkan bacaan sholat dari berbagai madzhab dengan menambahkan pada fitur materi pembelajaran.

### b. Validasi ahli desain media

Validasi ahli desain media dilakukan oleh ahli desain media yaitu salah satu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Bapak H. Ahmad Makki Hasan, M. Pd. Hasil validasi oleh validator desain media sebagai berikut:

#### 1) Data kuantitatif



Hasil validasi desain media oleh Bapak H. Ahmad Makki Hasan,  
M. Pd. Sebagai berikut:

**Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Desain Media**

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Ketepatan tata letak komponen media	5	5	100	Sangat valid
2	Ketepatan pemilihan ukuran dan font huruf.	4	5	80	Valid
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.	5	5	100	Sangat valid
4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.	4	5	80	Valid
5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.	4	5	80	Valid
6	Gambar karakter pada huruf sesuai dengan karakteristik siswa.	4	5	80	Valid
7	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa.	4	5	80	Valid
8	Media mudah dipahami oleh pendidik dan siswa.	4	5	80	Valid
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.	4	5	80	Valid
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.	5	5	100	Sangat valid
<b>Nilai akhir (P)</b>		43	50	86	Sangat Valid

$$\text{Perhitungan : } P = \frac{43}{50} \times 100$$

= 86

Berdasarkan rekapitulasi nilai secara keseluruhan didapatkan nilai akhir validasi desain media sebesar 86. Skor 86 berada pada kriteria nilai sangat valid. Maka dari itu, desain yang disajikan pada media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, melainkan tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kritik dan saran yang disampaikan oleh validator agar desain media yang disajikan pada media memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif ini diambil dari kritik dan saran yang diperoleh dari validator desain media sebagai berikut:

**Tabel 4. 4 Kritik dan Saran Ahli Desain Media**

Nama Validator	Kritik dan Saran
H. Ahmad Makki Hasan, M. Pd	pada media ini secara keseluruhan sudah bagus, perlu ada tambahan pada media tentang profil pengembang dan panduan pada halaman pertama. Kemudian desain media ditambah ilustrasi agar lebih menarik.

### c. Validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh ahli pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini yaitu salah satu praktisi pembelajaran di MIN 2 Magetan dan dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Sekolah Tinggi Agama Islam Madiun Ibu

Shofia Fajrin Hardianti, S. Pd. I., M. Pd. Hasil validasi oleh validator desain media sebagai berikut:

**1) Data kuantitatif**

Hasil validasi desain media oleh Bapak Shofia Fajrin Hardianti, S. Pd. I., M. Pd Sebagai berikut:

**Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran**

No.	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Penggunaan media pembelajaran mudah ( <i>useable</i> ).	4	5	80	Valid
2	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaannya mudah dipahami.	5	5	100	Sangat Valid
3	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami pengguna.	5	5	100	Sangat valid
4	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	5	80	Valid
5	Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam meningkatkan penguasaan materi sholat siswa dalam pembelajaran PAI.	5	5	100	Sangat valid
6	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI sholat.	5	5	100	Sangat valid
7	media pembelajaran sesuai dengan karakteristik berfikir siswa kelas III	4	5	80	Valid
8	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada	4	5	80	Valid

	siswa untuk belajar secara mandiri.				
9	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara berkelompok maupun individu.	4	5	80	Valid
10	Media pembelajaran dapat menambah variasi cara pendidik dalam mengajarkan pembelajaran.	5	5	100	Sangat valid
<b>Nilai akhir (P)</b>		45	50	90	Sangat Valid

$$\begin{aligned} \text{Perhitungan : } P &= \frac{45}{50} \times 100 \\ &= 90 \end{aligned}$$

Berdasarkan rekapitulasi nilai secara keseluruhan didapatkan nilai akhir validasi praktisi pembelajaran sebesar 90. Skor 90 berada pada kriteria nilai sangat valid. Maka dari itu, pembelajaran yang disajikan pada media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” tidak memerlukan revisi secara keseluruhan, melainkan tetap memperhatikan dan mempertimbangkan kritik dan saran yang disampaikan oleh validator agar pembelajaran yang disajikan pada media memiliki kualitas dan kualifikasi yang lebih baik.

## 2) Data Kualitatif

**Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran**

<b>Nama Validator</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Ibu Shofia Fajrin Hardianti, S. Pd. I., M. Pd	Media pembelajaran ini merupakan pengembangan literasi digitalisasi saat ini, hal ini selain memudahkan

	pendidik untuk memberikan materi dimanapun berada, juga memberikan pengalaman baru untuk siswa. Mungkin akan bisa dikembangkan untuk siswa difabel atau unlimited jaringan.
--	---

Media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” diujikan dan dicobakan kepada 10 siswa SDIT Ahmad Yani, 10 siswa tersebut merupakan terklasifikasi sebagai kelompok eksperimen uji coba media “Belajar PAI Asik”. Upaya ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan tingkat kemenarikan media, siswa kelompok eksperimen diberi angket sebagai instrument dalam menilai media “Belajar PAI Asik”. Berikut hasil respon 10 peserta didik terhadap kemenarikan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik”:

**Tabel 4. 7 Respon Peserta didik terhadap Kemenarikan Media**

No	Nama Siswa	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kemenarikan
1	Abhinaya Diangga	23	25	92	Sangat Menarik
2	Ainiya Faída L.	21	25	84	Sangat Menarik
3	Aruna Kanya Putri	21	25	84	Sangat Menarik
4	Hayunaji Imam	21	25	84	Sangat Menarik
5	Kaisar Muhammad	23	25	92	Sangat Menarik
6	M. Umar Kafie	21	25	84	Sangat Menarik
7	Qinara Askana	23	25	92	Sangat Menarik
8	Quthbie Assyauqie	25	25	100	Sangat Menarik

9	Rasyifa Putri	21	25	84	Sangat Menarik
10	Zivanya Azzalea	21	25	84	Sangat Menarik
<b>Total skor perolehan</b>		<b>220</b>			
<b>Total skor maksimal</b>		<b>250</b>			
<b>Rata-rata</b>		<b>88</b>			

Berdasarkan data di atas diperoleh skor dengan jumlah 88 yang mana skor tersebut merupakan perolehan skor kemenarikan media. Skor 88 berikut termasuk kategori sangat menarik, dimana hasil tersebut menunjukkan adanya respon positif dari peserta didik kelas III SDIT Ahmad Yani yang mana tergabung dalam kelompok eksperimen terhadap media berbasis *google sites* yang dinamakan “Belajar PAI Asik”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media “Belajar PAI Asik” merupakan media yang menarik untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam.

Media pembelajaran “Belajar PAI Asik” ini diujicobakan dengan pemberian *pre-test* dan *post-test*. Dari pemberian *pre-test* dan *post-test* didapatkan hasil uji coba berupa nilai dari *pre-test* dan *post-test*. Penilaian *pre-test* dan *post-test* dilakukan oleh 19 siswa kelas III SDIT Ahmad Yani. data hasil *pre-test* digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik tentang pemahaman materi PAI sholat serta digunakan untuk mengklasifikasikan untuk peserta didik menjadi kelompok eksperimen dan control yang memenuhi kriteria kemampuan pemahaman peserta didik agar seimbang. Data hasil *post-test* digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman materi

sholat peserta didik setelah diberikan perlakuan melalui kegiatan pembelajaran.

Berikut data kuantitatif hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas III SDIT Ahmad Yani Kota Malang yang terbagi dalam kelompok eksperimen dan kelompok control:

**Tabel 4. 8 Nilai *Pre-test***

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai</b>	<b>Ket. (Kelompok)</b>
1	Abhinaya Diangga	35	Eksperimen
2	Afta Khaliva	45	Kontrol
3	Ainiya Faida L.	35	Eksperimen
4	Arsya Ubaidillah	40	Kontrol
5	Aruna Kanya Putri	45	Eksperimen
6	Devlin Faith Irhab	35	Kontrol
7	Dzaki Adi Prabowo	50	Kontrol
8	Hayunaji Imam	25	Eksperimen
9	Kaisar Muhammad	45	Eksperimen
10	Mochammad Alvaro	45	Kontrol
11	M. Akhdan Tsaqif	45	Kontrol
12	M. Umar Kafie	50	Eksperimen
13	Qinara Askana	45	Eksperimen
14	Quthbie Assyauqie	50	Eksperimen
15	Rasyifa Putri	35	Eksperimen

16	Valya Rasyida	55	Kontrol
17	Zahira Anindya	35	Kontrol
18	Zivanya Azzalea	45	Eksperimen
19	Zulfan Azhar	45	Kontrol
<b>Rata-rata</b>		<b>43</b>	

**Tabel 4. 9 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen**

No.	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Abhinaya Diangga	35	75
2	Ainiya Faída L.	35	70
3	Aruna Kanya Putri	45	80
4	Hayunaji Imam	25	73
5	Kaisar Muhammad	45	78
6	M. Umar Kafie	50	81
7	Qinara Askana	45	80
8	Quthbie Assyauqie	50	83
9	Rasyifa Putri	35	80
10	Zivanya Azzalea	45	82
<b>Rata-rata</b>		<b>41</b>	<b>78</b>

**Tabel 4. 10 Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Kontrol**

No.	Nama Siswa	Nilai
-----	------------	-------



		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	Afta Khaliva	45	65
2	Arsya Ubaidillah	40	60
3	Devlin Faith Irhab	35	55
4	Dzaki Adi Prabowo	50	70
5	Mochammad Alvaro	45	65
6	M. Akhdan Tsaqif	45	55
7	Valya Rasyida	55	70
8	Zahira Anindya	35	50
9	Zulfan Azhar	45	55
<b>Rata-rata</b>		<b>46</b>	<b>61</b>

Berdasarkan pemaparan data di atas, diketahui bahwasanya rata-rata hasil penilaian *post-test* kelas eksperimen sebesar 78 dan rata-rata hasil penilaian *post-test* kelas kontrol sebesar 63. Secara sederhana perbedaan nilai tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil penguasaan kosakata antara siswa kelompok eksperimen dengan adanya perlakuan khusus yaitu penggunaan media ‘Belajar PAI Asik’ dengan siswa kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus selama proses pembelajaran.

#### **4. Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi dilaksanakan setelah produk media telah selesai divalidasi oleh validator. Validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli desain media, dan ahli praktisi pembelajaran. implementasi atau uji coba lapangan ini dilakukan di SDIT Ahmad Yani kelas III. Tahap implementasi ini dilakukan kepada 19 peserta didik kelas III SDIT

Ahmad Yani. kegiatan implementasi ini dilakukan untuk mengetahui kemenarikan serta pengaruhnya terhadap hasil pembelajaran peserta didik. Hasil tersebut menjadi acuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Ahmad Yani.

Implementasi dilakukan langsung di lapangan yakni di SDIT Ahmad Yani pada kelas III dengan proses implementasi yang dilakukan oleh peneliti. Pada tahap awal, keseluruhan siswa diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal penguasaan pemahaman materi PAI tentang sholat. Berdasarkan nilai hasil *pre-test* peserta didik dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah dilakukan pembagian kelompok, tahap selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kelompok eksperimen. Tahap uji coba produk media “Belajar PAI Asik” ini dilakukan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran secara konvensional pada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat proses pembelajaran menggunakan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” di kelas eksperimen, ditemukan fakta bahwasanya terdapat perbedaan perilaku peserta didik dalam menggunakan media ini. Pada saat akan menjelaskan tata sholat dengan runtut, beberapa peserta didik beradu kecepatan untuk mengurutkan sholat dengan fitur quiz dengan bermain. Di sisi lain ada pula peserta didik melihat gambar dan melihat video pada media dengan antusias bermain pada devicenyaa,. Berdasarkan perbedaan

perilaku tersebut pendidik dapat mengetahui karakteristik pola belajar siswa.

Pada proses uji coba ketika pelaksanaan pembelajaran dengan pendidik menggunakan media “Belajar PAI Asik” dan media yang dilakukan oleh pendidik. Dari kegiatan tersebut terlihat perbedaan yang menonjol. Kelompok eksperimen cenderung aktif dan antusias pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen, kelompok kontrol cenderung pasif dan kurang semangat karena mendengarkan penjelasan guru, hanya beberapa siswa yang dominan aktif dan semangat pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## **5. Evaluasi (*Evaluation*)**

Evaluasi dilakukan untuk menganalisis hasil validasi media oleh validator, respon peserta didik terhadap kemenarikan media, dan nilai *pre-test* dan *post-test* hasil uji coba media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik”. Proses evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran PAI pada kelas III di SDIT Ahmad Yani.

## **B. Analisis Data**

### **1. Analisis Desain Pengembangan Media**

Pengembangan media “Belajar PAI Asik” merupakan produk pengembangan media belajar berbasis *google sites*. Media ini bertujuan untuk membantu meningkatkan penguasaan pembelajaran PAI pada materi sholat untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran

PAI materi sholat pada kelas III di SDIT Ahmad Yani. media ini termasuk media audio-visual yang dapat digunakan secara konvensional dalam proses pembelajaran di kelas.

Media “Belajar PAI Asik” dikembangkan dengan menggunakan *platform google sites* proses pengembangan media “Belajar PAI Asik” ini selain menggunakan *platform google sites* juga menggunakan *canva* untuk kebutuhan desain yang akan dimasukkan pada *platform google sites*. Pemilihan bahan utama, warna, jenis font huruf, dan berbagai perlengkapan lainnya dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III. Hal tersebut ditujukan untuk media “Belajar PAI Asik” ini sesuai dengan peserta didik kelas III dan peserta didik antusia dalam menggunakan media saat pembelajaran berlangsung. Sehingga pembelajaran menggunakan media ini tidak bersifat monoton dan tidak membuat peserta didik bosan. Sedangkan materi yang dikembangkan pada media ini didasarkan pada buku PAI kelas III materi sholat.

## **2. Analisis Hasil Validasi**

Proses awal validasi dilakukan pada validasi ahli materi yang disajikan bersifat umum. Berdasarkan konsultasi peneliti dengan para ahli dengan perolehan hasil validasi sebagai berikut:

### **a. Validasi ahli materi**

Hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 88 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya materi yang disajikan dalam media “Belajar PAI Asik” layak untuk diujicobakan dengan kriteria sangat baik. Validator ahli

materi juga memberikan saran kepada peneliti untuk menambahkan konten bacaan do'a iftitah dari berbagai madzhab dalam media agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan.

**b. Validasi ahli desain media**

Hasil validasi ahli desain media diperoleh skor sebesar 86 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya materi yang disajikan dalam media "Belajar PAI Asik" layak untuk diujicobakan dengan kriteria sangat baik. Sehingga media pembelajaran layak untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas III SDIT Ahmad Yani. Validasi ahli desain media memberikan kritik dan saran untuk menambahkan profil pengembangan dan menambahkan ilustrasi pada tiap halaman konten. Penambahan konten dan ilustrasi ini dilakukan untuk menambah daya tarik peserta didik serta penambahan profil pada media dilakukan agar tidak disalahgunakan atau diklaim oleh pihak lain yang tidak bertanggung jawab.

**c. Validasi ahli pembelajaran**

Hasil validasi ahli praktisi diperoleh skor sebesar 90 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasanya materi yang disajikan dalam media "Belajar PAI Asik" layak untuk diujicobakan dengan kriteria sangat baik. Validator ahli materi juga memberikan saran kepada peneliti agar media ini dapat digunakan oleh difabel dan unlimited jaringan.

### 3. Analisis Tingkat Kemenarikan Media

Pengembangan media pembelajaran “Belajar PAI Asik” menggunakan angket untuk mengetahui penilaian respon peserta didik terhadap kemenarikan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik”. Berikut analisis penjelasan tentang penilaian dan respon siswa terhadap kemenarikan media “Belajar PAI Asik”:

- a. Pernyataan “media Belajar PAI Asik menambah semangat belajar” mendapatkan nilai sebesar 92. Sehingga peserta didik sangat setuju bahwa media belajar PAI Asik diketahui dapat menambah semangat belajar. Nilai ini didapat dari skor peserta didik dan secara kuantitatif diketahui mendapat nilai mutlak sebesar 88 untuk instrument ini. Kemudian secara kualitatif diketahui bahwa selama pendidik menyiapkan media “Belajar PAI Asik” untuk proses pembelajaran, peserta didik sangat tertarik untuk mengetahui komponen belajar dengan media. Hal ini didapatkan dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti.
- b. Pernyataan “tampilan media menarik minat belajar” mendapatkan nilai 84 yang mana nilai ini menunjukkan bahwa media ini sangat menarik. Instrument ini 70% peserta didik menjawab setuju, sedangkan sisanya menjawab sangat setuju. Hal ini juga diketahui saat observasi saat pembelajaran dilakukan yang mana siswa sangat antusia dengan media. Peserta didik antusia ketika belajar dengan media “Belajar PAI Asik”.

- c. Pernyataan “media Belajar PAI Asik membantu meningkatkan penguasaan materi” mendapatkan perolehan nilai sebesar 84 sehingga dapat membantu meningkatkan penguasaan materi sholat peserta didik. Pernyataan tersebut dapat diketahui dari adanya peningkatan nilai hasil belajar *pre-test* dan *post-test* siswa kelompok eksperimen. Rata-rata nilai *pre-test* kelompok eksperimen adalah sebesar 41, setelah mendapat perlakuan menggunakan media “Belajar PAI Asik” perolehan hasil *post-test* mereka meningkat menjadi sebesar 78. Setiap individu peserta didik menyadari bahwa media “Belajar PAI Asik” dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran PAI pada kelas III di SDIT Ahmad Yani.
- d. Pernyataan “media Belajar PAI Asik mudah difahami” mendapatkan perolehan nilai 82. Berdasarkan penilaian respon kemenarikan, rata-rata siswa kelompok eksperimen setuju bahwasanya media “belajar PAI asik” termasuk media yang mudah difahami oleh siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh pernyataan guru PAI kelas III yang menyatakan bahwasanya media “belajar PAI Asik” menyajikan materi yang didukung oleh gambar ilustrasi sehingga dapat lebih mudah difahami oleh siswa. Disamping itu media ini juga dikembangkan sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, sehingga penggunaan media “belajar PAI Asik” dapat lebih mudah difahami oleh siswa karena materi yang

disajikan pada media “belajar PAI Asik” sesuai dengan buku pedoman siswa.

- e. Pernyataan “media Belajar PAI Asik mudah digunakan” mendapatkan skor nilai 88. Pernyataan mayoritas peserta didik kelas III yang tergabung dalam kelompok eksperimen sangat setuju bahwasanya media “belajar PAI Asik” merupakan media yang mudah dioperasikan. Bentuk dan ukuran media “belajar PAI Asik” dikembangkan dengan memperhatikan kondisi pembelajaran dan karakteristik fisik peserta didik kelas III. Media “belajar PAI Asik” dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang terdapat pada papan utama yang dapat memudahkan pengguna dalam memahami tata cara pengoperasian media “belajar PAI Asik”. Disamping itu, media “belajar PAI Asik” termasuk media sederhana yang mudah dipahami oleh peserta didik terkait tata cara pengoperasiannya. Berbagai gambar dan video materi pada media ini telah diklasifikasikan sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat pada rencana pembelajaran, sehingga pendidik dan peserta didik dapat menggunakan media ini dengan tepat sasaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwasanya media “belajar PAI Asik” termasuk media yang mudah untuk digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran PAI materi sholat.



#### 4. Analisis Tingkat Keefektifan Media

Penelitian pengembangan dilakukan untuk mendapatkan produk yang lebih efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu produk media, maka harus dilakukan uji coba terhadap media tersebut. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait apakah produk media yang baru lebih efektif dan efisien jika dibandingkan dengan produk media yang lama.<sup>37</sup> Untuk menguji keefektifan media "Belajar PAI Asik", telah dilakukan ujicoba penilaian *post-test* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Data perbandingan nilai hasil *post-test* siswa kelompok eksperimen dan kontrol perlu diproses dan dianalisis menggunakan uji-t untuk membuktikan keefektifan media "Belajar PAI Asik" dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI pada kelas III di SDIT Ahmad Yani. Adapun langkah-langkah pengujian data nilai tersebut adalah sebagai berikut:

##### a. Membuat $H_0$ dan $H_a$ dalam bentuk kalimat.

- 1)  $H_0$ : tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan materi sholat antara kelompok eksperimen yang menggunakan media berbasis *google sites* "Belajar PAI Asik" dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media berbasis *google sites* "Belajar PAI Asik".
- 2)  $H_a$ : terdapat perbedaan peningkatan penguasaan materi sholat antara kelompok eksperimen yang menggunakan media berbasis *google*

---

<sup>37</sup> Sugiyono, *op.cit*, hlm. 302.

sites “Belajar PAI Asik” dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik”.

**a. Menentukan kriteria uji-t**

Uji-t produk media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” dapat diketahui melalui pengambilan keputusan berikut:

- 3) Jika  $t_{hitung} > T_{tabel}$  berarti  $H_a$  diterima.
- 4) Jika  $t_{hitung} < T_{tabel}$  berarti  $H_a$  ditolak.

**b. Menentukan nilai rata-rata dan varians masing-masing kelompok**

Berikut disajikan tabel untuk mempermudah perhitungan nilai rata-rata dan varians masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

**Tabel 4.12 Nilai Rata-Rata dan Varians Masing-Masing Kelompok**

<b>n<sub>1</sub></b>	<b>X<sub>1</sub></b>	<b>(X<sub>1</sub> - <math>\bar{X}_1</math>)<sup>2</sup></b>	<b>n<sub>2</sub></b>	<b>X<sub>2</sub></b>	<b>(X<sub>2</sub> - <math>\bar{X}_2</math>)<sup>2</sup></b>
<b>1</b>	75	9	<b>1</b>	65	16
<b>2</b>	70	64	<b>2</b>	60	1
<b>3</b>	80	4	<b>3</b>	55	36
<b>4</b>	73	25	<b>4</b>	70	81
<b>5</b>	78	0	<b>5</b>	65	16
<b>6</b>	81	9	<b>6</b>	55	36
<b>7</b>	80	4	<b>7</b>	70	81
<b>8</b>	83	25	<b>8</b>	50	121
<b>9</b>	80	4	<b>9</b>	55	36
<b>10</b>	82	12			

<b>Jumlah</b>	782	156	<b>Jumlah</b>	545	424
<b>Rata-Rata</b>	78		<b>Rata-Rata</b>	61	

Mencari nilai varians dengan rumus berikut:

1) Varians kelompok eksperimen

$$S_1^2 = \frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1} = \frac{156}{10-1} = \frac{156}{9}$$

$$S_1^2 = 17$$

2) Varians kelompok kontrol

$$S_2^2 = \frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n-1} = \frac{424}{9-1} = \frac{424}{8}$$

$$S_2^2 = 53$$

### c. Uji Homogenitas

1) Menentukan F hitung

$$F_{hitung} = \frac{S^2 \text{ terbesar}}{S^2 \text{ terkecil}} = \frac{S_2^2}{S_1^2} = \frac{53}{17}$$

$$F_{hitung} = 3.11$$

2) Menentukan F tabel

$$F_{tabel} \left( \alpha ; \frac{dk_2}{dk_1} \right) = \left( \alpha ; \frac{n_2-1}{n_1-1} \right) = \left( 0.05 ; \frac{9-1}{10-1} \right) = \left( 0.05 ; \frac{8}{9} \right)$$

$$F_{tabel} \left( 0.05 ; \frac{8}{9} \right) = 3.23$$

### d. Kesimpulan

$$F_{hitung} (3.11) < F_{tabel} (3.23)$$

Berarti sampel bersifat homogen, sehingga dapat menggunakan rumus

$dk = n_1 + n_2 - 2$  untuk perhitungan uji t.

### e. Menentukan nilai $t_{hitung}$

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

$$t = \frac{78 - 61}{\sqrt{\frac{(10-1)17 + (9-1)53}{10+9-2} \left(\frac{1}{10} + \frac{1}{9}\right)}}$$

$$t = \frac{17}{\sqrt{\frac{577}{17} \left(\frac{19}{90}\right)}} = \frac{17}{\sqrt{7.2}} = \frac{17}{2.68}$$

$$t = 6.34$$

**f. Menentukan  $t_{\text{tabel}}$**

$$t_{\text{tabel}} (\alpha ; dk) = (0.05 ; n_1 + n_2 - 2) = (0.05 ; 10+9-2) = (0.05 ; 17)$$

$$t_{\text{tabel}} (0.05 ; 17) = 2.110$$

**g. Membandingkan  $t_{\text{hitung}}$  dan  $t_{\text{tabel}}$**

$$t_{\text{hitung}} (6.34) > t_{\text{tabel}} (2.110)$$

**h. Kesimpulan**

Berdasarkan pernyataan di atas diketahui bahwasanya nilai  $t_{\text{hitung}}$  lebih besar dari nilai  $t_{\text{tabel}}$ , maka dari dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dengan deskripsi sebagai berikut:

$H_o$  : tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan materi sholat pada pembelajaran PAI antara kelompok eksperimen yang menggunakan media *google sites* “Belajar PAI Asik” dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media “Belajar PAI Asik”. (DITOLAK)

$H_a$  : terdapat perbedaan peningkatan penguasaan materi sholat pada pembelajaran PAI antara kelompok eksperimen yang menggunakan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik”

dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik”. (DITERIMA)

Berdasarkan hasil pengujian di atas dapat disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan peningkatan penguasaan materi sholat pada pembelajaran PAI antara siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *post-test* siswa kelompok eksperimen adalah sebesar 17, sedangkan hasil *post-test* siswa kelompok kontrol adalah sebesar 53. Pernyataan tersebut juga didukung dengan hasil analisis uji-t yang menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  (6.34) lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  (2.110) sehingga pernyataan pada  $H_a$  diterima.

Hasil ujicoba media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” menunjukkan bahwasanya media ini efektif untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran PAI pada materi sholat.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kajian Produk

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” didesain untuk meningkatkan serta mengukur kemampuan pembelajaran PAI pada materi sholat. Pada pembahasan ini peneliti menjelaskan prosedur pengembangan media pembelajaran itu sendiri serta keefektifan pengembangan media pembelajaran.

##### 1. **Prosedur Pengembangan Media Berbasis *Google sites*.**

Prosedur pengembangan penelitian pada media pembelajaran berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” ini bertujuan untuk menghasilkan penelitian berkualitas dengan prosedur yang tepat. Dalam era digital penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfalsifikasi pemahaman yang lebih baik. Pembelajaran merupakan salah satu pembelajaran awal yang harus diberikan kepada setiap manusia agar mereka dapat membedakan setiap benda yang ada disekitar mereka sehingga benda-benda tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik oleh setiap manusia. Praktiknya, media pembelajaran dapat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, di samping itu media pembelajaran juga mempunyai karakteristik yang sesuai dengan taraf berpikir siswa yang

dimulai dari taraf konkret menuju abstrak maupun dari pola pikir sederhana menjadi pola pikir yang lebih kompleks.<sup>38</sup>

Adapun langkah untuk mengembangkan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” ini terdapat beberapa langkah diantaranya sebagai berikut: Langkah pertama adalah identifikasi tujuan pembelajaran mengidentifikasi karakteristik peserta didik dan lingkungan pembelajaran. penelitian ini digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan keadaan di lapangan. Peneliti melakukan observasi awal di lapangan tepatnya di SDIT Ahmad Yani untuk melihat bagaimana proses pembelajaran PAI di SDIT Ahmad Yani khususnya kelas III. Pengembangan desain produk media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” dilaksanakan berdasar kepada karakteristik siswa usia kelas rendah khususnya kelas III SD.

Kajian psikologi menyatakan bahwasanya siswa pada usia tingkat dasar lebih mudah memahami hal yang bersifat konkret dibandingkan dengan hal yang sifatnya abstrak, maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik usia siswa.<sup>39</sup> Media belajar PAI Asik dikembangkan berdasarkan prinsip tersebut, dimana media ini dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang dapat mempermudah pemahaman anak atas suatu kondisi.

---

<sup>38</sup> M. Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), hlm. 74.

<sup>39</sup> *Ibid.*, hlm.70.

Proses pengembangan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” didasarkan pada dua hal utama, yaitu yang berkaitan dengan desain media dan materi yang akan disajikan pada media. Pemilihan bahan utama, warna, jenis font huruf, dan berbagai perlengkapan desain media dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III. Hal tersebut bertujuan agar media belajar PAI Asik dapat menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran dengan media sedang berlangsung. Hal ini juga ditegaskan dengan hasil wawancara serta hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa. Tujuan pembelajaran ini disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah.

Tingkat kelayakan produk media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” dapat diketahui melalui hasil validasi produk media yang dilakukan oleh tim ahli. Tim ahli dalam hal ini terdiri dari ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran. Analisis hasil validasi dari ahli materi bahwasanya materi yang disajikan dalam media “Belajar PAI Asik” layak untuk diujicobakan dengan kriteria sangat baik. Validator ahli materi juga memberikan saran kepada peneliti untuk menambahkan konten bacaan do’a iftitah dari berbagai madzhab dalam media agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Hasil validasi materi diperoleh skor 88 dengan kriteria sangat valid.

Validasi kedua dilakukan peneliti kepada validasi ahli desain media untuk melihat dan memvalidasi desain media. Materi yang disajikan dalam media “Belajar PAI Asik” layak untuk diujicobakan dengan kriteria sangat baik. Sehingga media pembelajaran layak untuk



diujicobakan kepada peserta didik kelas III SDIT Ahmad Yani. Validasi ahli desain media memberikan kritik dan saran untuk menambahkan profil pengembangan dan menambahkan ilustrasi pada tiap halaman konten. Penambahan konten dan ilustrasi ini dilakukan untuk menambah daya tarik peserta didik serta penambahan profil pada media dilakukan agar tidak disalahgunakan atau diklaim oleh pihak lain yang tidak bertanggung jawab. Hasil skor dari validasi ahli desain media diperoleh sebesar 86 dan masuk pada kriteria sangat valid.

Ahli desain media menyarankan untuk memberikan keterangan nama pengembang media pada *cover* media “Belajar PAI Asik”. Selain itu, ahli media juga memberikan saran untuk menambahkan identitas pengembang melalui adanya profil pengembang media. Pada dasarnya media merupakan suatu karya yang mana juga terdapat hak cipta atas karya tersebut. Melalui hak cipta yang terlindungi, perancang ataupun pengembang media pembelajaran memiliki hak istimewa untuk menciptakan, mengedarkan, menggandakan, dan memberi izin untuk melakukan hal tersebut kepada orang lain.<sup>40</sup>

Validasi ketiga dilakukan kepada validator ahli praktisi pembelajaran. hal ini dilakukan untuk melihat dan mengukur tingkat kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” ini divalidasikan kepada ahli praktisi pembelajaran diperoleh skor sebesar 90 dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan kriteria tersebut dapat ditarik kesimpulan

---

<sup>40</sup> Akhmad Hidayatno, dkk., *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*, (Yogyakarta: LeutikaPrio, 2018), hlm. 217.

bahwasanya materi yang disajikan dalam media “Belajar PAI Asik” layak untuk diujicobakan dengan kriteria sangat baik. Validator ahli materi juga memberikan saran kepada peneliti agar media ini dapat digunakan oleh difabel dan *unlimited* jaringan. Namun pengembangan untuk difabel dan unlimited jaringan ini perlu adanya tindakan dan langkah khusus dalam pengembangan medianya.

Media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan sebagai perantara oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.<sup>41</sup> Media sebagai perantara pembelajaran harus dikemas secara menarik untuk dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Pada pengembangan media berbasis *google sites* “belajar PAI asik” ini, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui penilaian dan respon siswa terhadap kemenarikan media. Didapatkan hasil dari nilai angket yang sudah diisi oleh peserta didik dari kelompok eksperimen bahwa respon peserta didik terhadap media berbasis *google sites* “belajar PAI asik” ini merupakan media yang menarik, menarik minat belajar, dan mudah digunakan.

Berdasarkan penilaian peserta didik kelas III SDIT Ahmad Yani atas lima instrument penilaian tentang respon siswa terhadap kemenarikan media diperoleh skor atau nilai kemenarikan media sebesar 88, nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik. Pernyataan tersebut didukung oleh respon positif yang diberikan oleh peserta didik kelas III SDIT Ahmad Yani. Poin tertinggi adalah 88 yaitu

---

<sup>41</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riana, *op.cit.*, hlm. 6.

menambah semangat siswa dan juga media mudah digunakan. Dengan adanya nilai tersebut media berbasis *google sites* “belajar PAI Asik” membuat peserta didik kelas III SDIT Ahmad Yani lebih semangat dalam belajar. dan poin terendah adalah 82 yaitu pada instrument pernyataan tampilan media “Belajar PAI Asik” berbasis *google sites* membantu meningkatkan penguasaan materi PAI.

Berdasarkan pernyataan di atas disimpulkan bahwa prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* yang dinamakan “Belajar PAI Asik” ini dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Hasil dari proses penelitian dan pengembangan tersebut yaitu berupa produk media serta data hasil uji coba penelitian. Setelah melalui beberapa tahap dan analisis media ini secara keseluruhan dapat dikembangkan dan dilakukan sebagai pelaksanaan pembelajaran di kelas bersama pendidik.

## **2. Keefektifan Media Berbasis *Google sites*.**

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mengubah cara kita belajar dan mengajar. Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Keefektifan pengembangan media belajar diukur dari meningkatnya hasil belajar peserta didik. Penelitian pengembangan dilakukan untuk mendapatkan produk yang lebih efektif. Untuk

mengetahui tingkat keefektifan suatu produk media, maka dilakukan uji coba terhadap media. Uji coba produk dilakukan di SDIT Ahmad Yani pada kelas III.

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait apakah produk media yang baru lebih efektif dan efisien jika dibandingkan dengan produk media yang lama.<sup>42</sup> Untuk menguji keefektifan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik”, telah dilakukan ujicoba penilaian *post-test* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data perbandingan nilai hasil *post-test* siswa kelompok eksperimen dan kontrol perlu diproses dan dianalisis menggunakan uji-t.

Kefektifan pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Salah satu keunggulan utama pengembangan media pembelajaran adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.<sup>43</sup> Berdasarkan hasil pengujian di atas dapat disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan peningkatan penguasaan materi sholat pada pembelajaran PAI antara siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *post-test* siswa kelompok eksperimen adalah sebesar 78, sedangkan hasil *post-test* siswa kelompok kontrol adalah sebesar 61. Pernyataan tersebut juga didukung dengan hasil

---

<sup>42</sup> Sugiyono, *op.cit*, hlm. 302.

<sup>43</sup> Wang H. H., & C. H. Chen, *The Effects of Interactive Multimedia Learning System on Motivation and Achievement*, *Computers & Education*, 142, 103647, 2019

analisis uji-t yang menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  (6.34) lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  (2.110) sehingga pernyataan pada  $H_a$  diterima.

Hasil ujicoba media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” menunjukkan bahwasanya media ini efektif untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Indonesia di kelas III SDIT Ahmad Yani. Media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” dikemas secara berbeda dengan media pembelajaran PAI materi sholat lainnya. Media ini tidak hanya terdiri dari materi saja, melainkan juga dilengkapi dengan gambar ilustrasi yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami ilustrasi dan tambahan video yang dapat diikuti peserta didik untuk pembelajaran sholat, makna sholat, dan hikmah sholat yang akan mereka pelajari. Gambar ilustrasi tersebut dapat membantu peserta didik dalam melaksanakan sholat yang benar. Sesuai dengan karakteristik berpikir siswa kelas III yang masih konkret, konsep media ini berfungsi untuk memudahkan peserta didik mengingat dan memahami tata cara sholat serta makna sholat dengan lebih mudah dan konkret.

Bukti hasil ujicoba keefektifan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” dalam meningkatkan penguasaan materi PAI tentang sholat dapat dinyatakan dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Secara sederhana nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia. Nilai rata-rata *pre-test* kelompok eksperimen pada mulanya hanyalah sebesar 41, setelah kelompok ini diberi perlakuan khusus

menggunakan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” hasil nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 78. Sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelompok kontrol pada mulanya sebesar 46, setelah proses pembelajaran secara konvensional pada kelompok ini dilakukan, nilai rata-rata *post-test* kelompok kontrol juga meningkat menjadi 61. Dari peningkatan nilai rata-rata *post-test* antara kelompok eksperimen dan kontrol, secara sederhana telah diketahui bahwa nilai hasil belajar kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelompok kontrol.

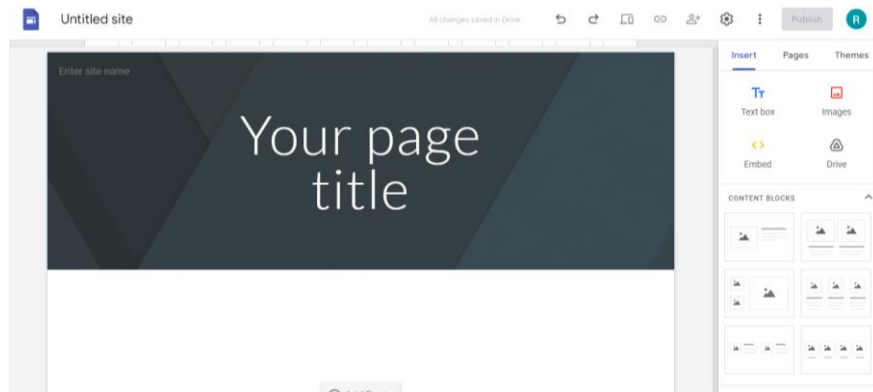
Peningkatan nilai rata-rata *post-test* yang dimiliki kelompok eksperimen dan kontrol dianalisis menggunakan rumus uji-t dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5% dan  $db = n - 2$  untuk menguji hipotesis terkait keefektifan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” yang telah ditetapkan. Berdasarkan analisis menggunakan rumus uji-t diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 6.34 dan  $t_{tabel}$  2.110. Penghitungan tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} (6.34) > t_{tabel} (2.110)$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan penguasaan materi sholat antara kelompok eksperimen yang menggunakan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik”.

Hasil penghitungan uji-t menunjukkan adanya perbedaan peningkatan penguasaan pembelajaran PAI materi sholat antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan peningkatan materi sholat tersebut disebabkan adanya perlakuan khusus berupa pembelajaran

menggunakan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” yang diberikan kepada kelompok eksperimen. Dengan adanya penguasaan materi sholat menggunakan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” menjadikan hasil belajar peserta didik juga meningkat dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” dapat mempermudah siswa dalam memahami materi sholat dikarenakan media ini dilengkapi dengan gambar ilustrasi serta komponen-komponen media lain berupa kata petunjuk dan video pembelajaran serta didesain semenarik mungkin untuk membangun semangat belajar siswa.

Media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” dilengkapi dengan video, soal-soal, kuis, juga ilustrasi atau gambar petunjuk yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengklasifikasikan suatu materi. Penggunaan video, kuis, tugas, asesmen. dan gambar petunjuk pada media ini berfungsi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi sholat yang akan atau sedang dipelajari.

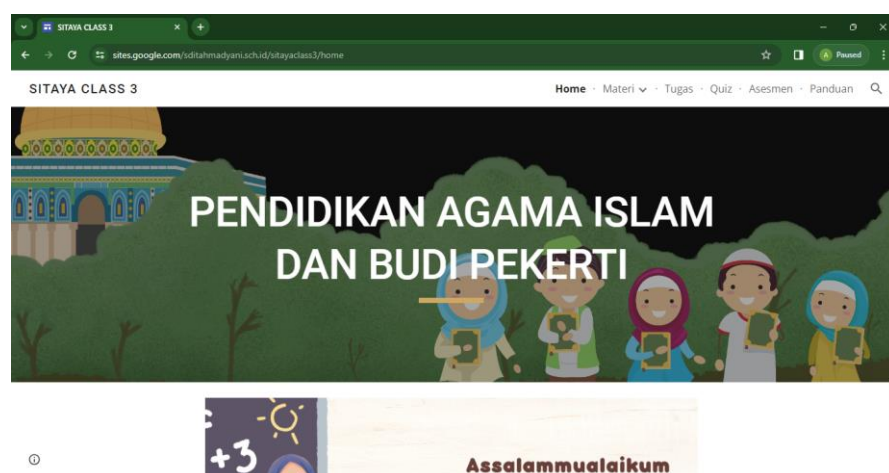
Google sites ini dikembangkan dengan menggunakan situs “*Create Your Own*” yang mana peneliti dapat menggunakan situs ini bebas sesuai dengan kreasi peneliti. Peneliti tidak menggunakan template yang sudah ada pada *google sites*. Situs “*Create Your Own*” ini menjadikan peneliti lebih kreatif dan memunculkan ide-ide guna memberikan desain pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan media pembelajaran untuk pembelajaran PAI Kelas III khususnya di SDIT Ahmad Yani.



**Gambar 4. 5 Situs Page "Create Your Own"**

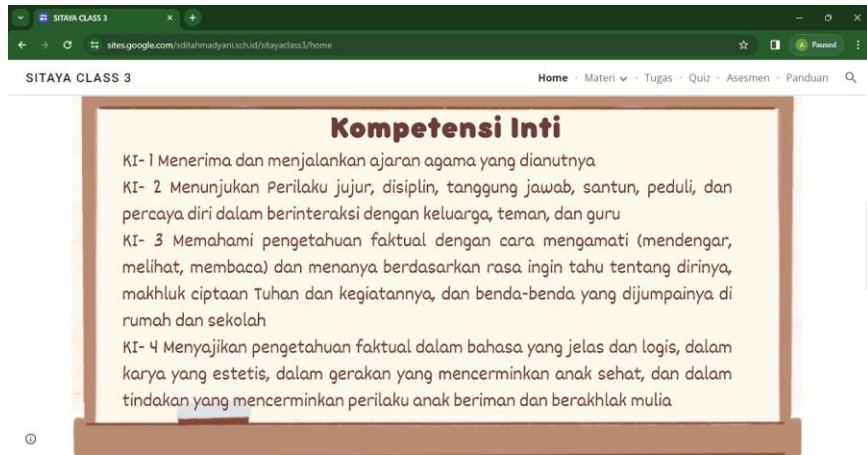
Fitur pada media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” didalamnya terdapat fitur 1) pembahasan materi didalamnya tentang tata cara sholat, makna sholat, dan hikmah sholat, 2) tugas, 3) kuis, 4) Asesmen dan tentunya panduan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik”. Berikut merupakan tampilan dari media pembelajaran “Belajar PAI Asik” berbasis *google sites*:

**a. Halaman awal untuk cover, menu, dan profil pengembang**

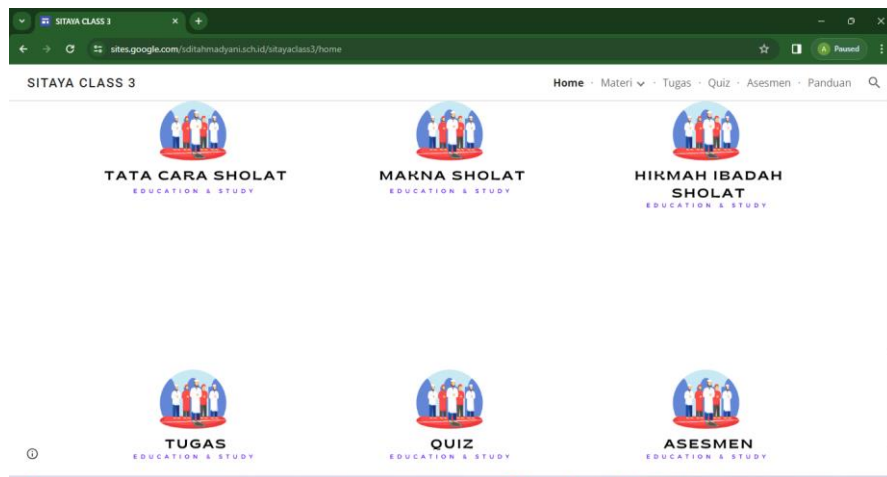


**Gambar 5. 1 Halaman cover**

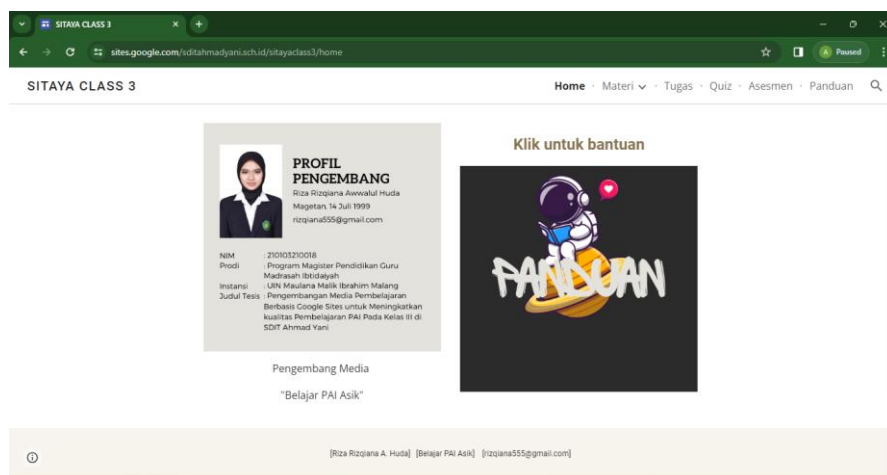




**Gambar 5. 2 Kompetensi Inti**



**Gambar 5. 3 Halaman menu**

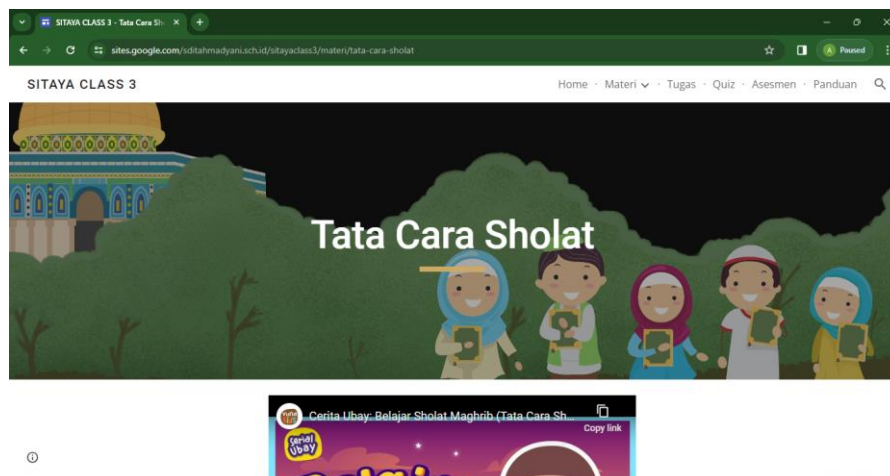


**Gambar 5. 4 halaman profil dan fitur panduan**

**b. Pembahasan materi tata cara sholat, makna sholat, hikmah sholat**



**Gambar 5. 5 Halaman Kompetensi Dasar**



**Gambar 5. 6 halaman materi tata cara sholat**

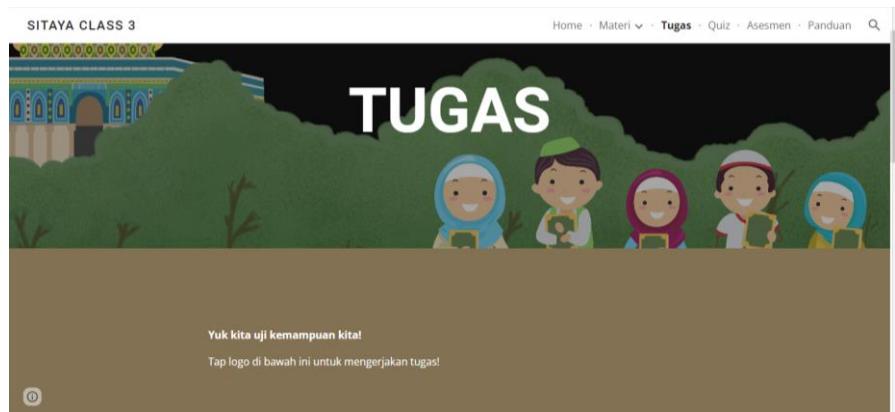


**Gambar 5. 7 halaman materi makna sholat**

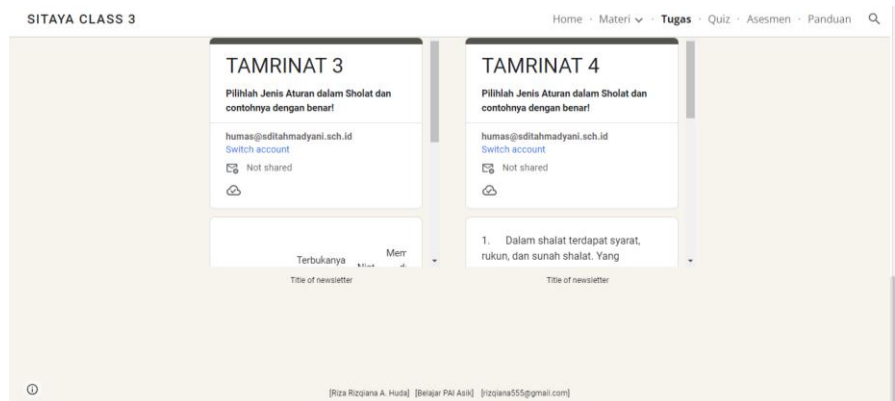


**Gambar 5. 8 halaman materi hikmah sholat**

**c. Halaman tugas**

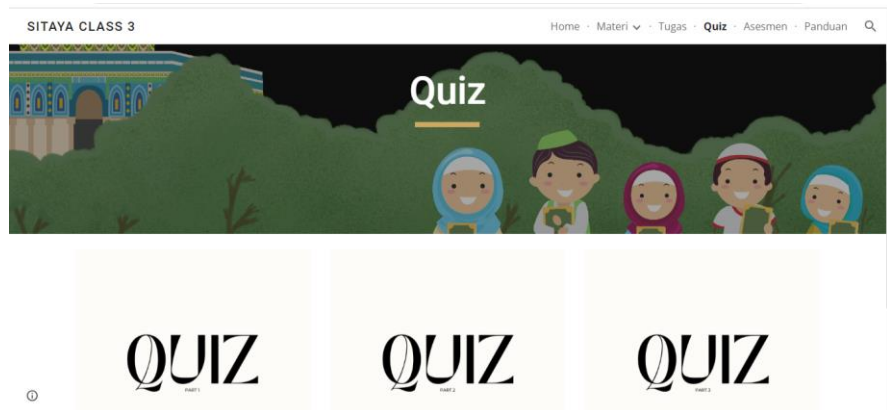


**Gambar 5. 9 cover halaman tugas**



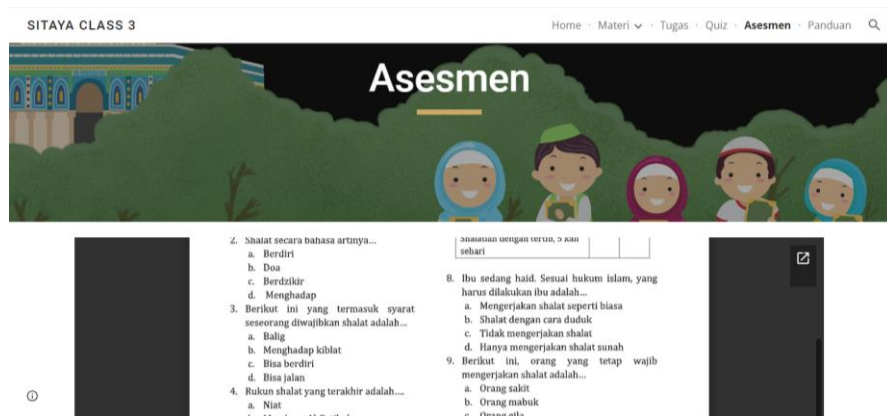
**Gambar 5. 10 Halaman tugas**

**d. Halaman kuis**



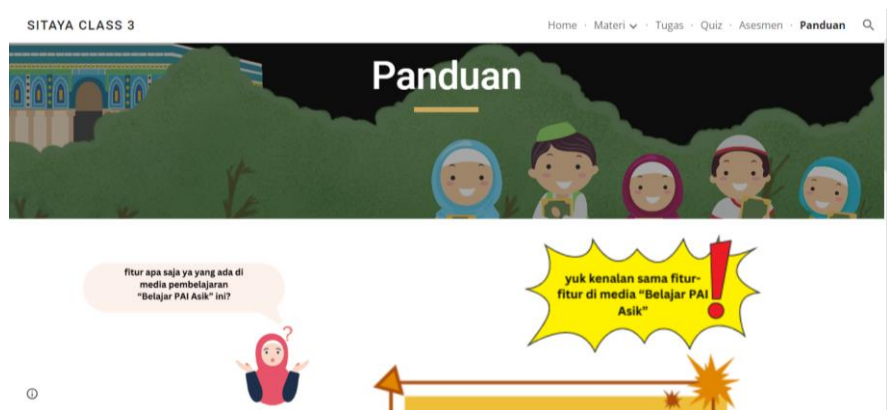
**Gambar 5. 11 halaman kuis**

**e. Halaman asesmen**



**Gambar 5. 12 halaman Asesmen**

**f. Halaman panduan**



**Gambar 5. 13 Halaman Panduan**

Media ini juga didesain langsung pada *platform google sites* dan dibantu dengan *canva* untuk pemberian warna-warna tertentu sesuai dengan kompetensi dasar Pendidikan Agama Islam SD/MI yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 tahun 2018. Melalui pengklasifikasian tersebut pendidik dapat memetakan komponen media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar dan rencana pembelajaran yang telah disusun.

Media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang didesain semenarik mungkin dengan warna yang menarik, sehingga dapat meminimalisir kebosanan peserta didik dalam belajar. Media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” ini juga dimasukkan dan ditambahkan dari produk google lainnya. Seperti *google doc*, *power point*, *google form* untuk kuis, kemudian terdapat juga fitur youtube untuk mengakses materi tentang sholat.

Pada penerapannya, materi yang disajikan pada media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” telah dipilah dan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, hal tersebut bertujuan agar media ini dapat berfungsi secara tepat sasaran dalam membantu pendidik sebagai perantara dalam proses pembelajaran. Penyusunan materi pada media ini dilakukan dengan memperhatikan pedoman buku ajar PAI kelas III, yaitu tata cara sholat, makna sholat, dan hikmah sholat. Melalui pengklasifikasian tersebut, pendidik dapat mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sesuai dengan panduan pendidik.

Media media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” disusun dan dikembangkan berdasarkan berbagai perencanaan dan pertimbangan yang cukup matang. Hasil dari pengembangan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” ini telah menunjukkan bahwa media ini efektif untuk digunakan secara luas sebagai media perantara pada proses pembelajaran PAI kelas III di SDIT Ahmad Yani. Media ini dapat digunakan peserta didik dalam pembelajaran dimanapun mereka berada dan sangat memudahkan peserta didik untuk terus belajar meskipun tidak menggunakan buku ajar.

Pembuktian yang telah dilakukan peneliti sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa, media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dilihat berdasarkan hasil belajar siswa yang meningkat. Sesuai dengan tujuan pembelajaran pada hakekatnya mengacu kepada hasil pembelajaran yang diharapkan.<sup>44</sup> Dengan meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media “Belajar PAI Asik” ini pembelajaran PAI di SDIT Ahmad Yani yang pada awalnya dilakukan observasi diketahui bahwa pembelajaran tersebut sangat rendah sehingga pembelajaran ini meningkat kualitasnya. Berdasarkan tujuan pembelajaran yang mengacu pada keseluruhan pembelajaran PAI itu sendiri dan menggunakan media yang efektif.

Penggunaan media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” sebagai perantara dalam proses pembelajaran PAI kelas III dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran PAI kelas III pada

---

<sup>44</sup> Nyoman S. Degeng, *Ilmu pembelajaran: klasifikasi variable untuk pengembangan teori dan penelitian*, Yayasan Taman Pustaka, hlm. 39

materi sholat agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Allah SWT berfirman dalam Q.S An Nahl: 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ  
يَتَفَكَّرُونَ

*“Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”*

Ayat di atas menerangkan bahwa Al-Qur’an diturunkan sebagai pedoman yang memberikan keterangan kepada umat manusia. Pada proses pembelajaran, pendidik dapat menggunakan media yang berfungsi sebagai perantara agar materi dan keterangan-keterangan yang akan disampaikan oleh pendidik dapat lebih mudah diterima oleh siswa.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Penelitian dan pengembangan media berbasis *google sites* yang dinamakan media “Belajar PAI Asik” menyatakan bahwa media ini menarik dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan hasil uji coba dan perolehan skor juga hasil penelitian mulai dari observasi, wawancara, validasi, dan juga uji coba produk. Setelah dilakukan uji coba produk hasil dari respon siswa juga guru PAI dilakukan ketika penelitian sangat menarik dengan skor 88 juga guru PAI kelas III di SDIT Ahmad Yani memberikan respon bahwa media ini dapat membantu untuk kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak bosan dan aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat. Keefektifan media dibuktikan

dengan hasil analisis perhitungan uji-t dengan perolehan hasil hitung  $t_{hitung}$  (6.34) >  $t_{tabel}$  (2.110), sehingga  $H_a$  diterima.

Adapun pembuktian yang telah dilakukan peneliti sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa, media berbasis *google sites* “Belajar PAI Asik” ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dilihat berdasarkan hasil belajar siswa yang meningkat. Sebagai hasil Media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI kelas III di tingkat SD. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran dimanapun berada dan dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan media selanjutnya. Pengembangan media ini mungkin bisa dijadikan media yang dapat digunakan oleh difabel atau unlimited jaringan. Disamping itu, besar harapan peneliti agar pengembang selanjutnya dapat mendesain media sesuai dengan subjek yang dituju dengan lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Google site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Ahmad Khoiruddin. (2019). *Implementasi Blended Learning Dalam Pembelajaran Pai*.
- Alami. *Pembelajaran Daring pada Masa Covid-19*. *Tarbiyatu Wa Ta'lim: Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI)*, Vol. 2, No. 1 (2020).
- Ali, Mohammad. 2009. *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional*. Jakarta: PT GRASINDO
- Anwar, K. (2018). *Peran Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Madrasah*. In *Peran Sistem Penjaminan Mutu ...* | (Vol. 41, Issue 1).
- Bakri. (2021). *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*. Skripsi Pendidikan Agama Islam
- B.B. Seels., & R. C. Richey. (2021). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Routledge

- Buna'i. 2021. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Pendidika Agama Islam*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- C. Audia., Yatri, I., Aslam, Mawani, S., & Zulherman. 2021. *Development of Smart Card Media for Elementary Students*. Journal of Physics: Conference Series, Vol. 1 No.2.
- Degeng, Nyoman S. & Degeng, Putu Dian D. 2018. *Ilmu Pembelajaran, Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Yogyakarta: Yayasan Taman Pustaka Kristen Indonesia
- Devya, L. M., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2022). *Penggunaan Google sites Materi Pecahan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7518–7525. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3550>
- Firdianti, Arinda. 2018. *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Gre Publishing
- G.R. Morrison., S. M. Ross., J. E. Kemp., (2020)/ *Designing Effective Instruction*. John Wiley & Sons
- H. Wang H., & C. H. Chen, *The Effects of Interactive Multimedia Learning System on Motivation and Achievement*, *Computers & Education*, 142, 103647, 2019
- Halimah, Leli. 2017. *Keterampilan Mengajar Sebagai Inspirasi Untuk Menjadi Guru Yang Excellent di Abad ke-21*. Bandung: PT Refika Aditama
- Harsanto, Budi. 2014. *Inovasi Pembelajaran Di Era Digital*. Sumedang: UNPAD Press

- H. H. Wang & C. H. Chen. (2019). *The Effects of Interactive Multimedia Learning System on Motivation and Achievement*. *Computers & Education*, 142, 103647
- K.A. Nalasari, N.K. Suarni, & I.M.C. Wibawa. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google Sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135–146.  
[https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.658](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658)
- Kurniawan, Nyoto., dan Sanjaya, Ridwan. 2010. *Website Praktis dengan Google Sites*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- M. Ichsan Nawawi Sahal. (2018). *Lesson Study Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sd Global Surya Bandar Lampung*.
- Maskar, S., Dwi Puspaningtyas, N., Fatimah, C., Mauliya, I., Program, ), Matematika, S. P., Sastra, F., & Pendidikan, I. (2021). *Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring*. *Communnity Development Journal*, 2(2), 487–493.
- Mega, Lenthera. 2022. *Penggunaan Google sites Materi Pecahan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*. Vol. 6 No. 4
- Mifta Nur Hafidah. (2015). *Implementasi Metode Reinforcement Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tunagrahita Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa – Sekolah Luar Biasa Pembina Tingkat Nasional Malang*.

- Muhammad, G., Zakiah, Q. Y., & Erihadia, M. (2021). *Implementasi pendidikan karakter religius melalui media pembelajaran berbasis teknologi. Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 481. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5073>
- Nalasari, K.A. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Google sites Pada Tema 9 Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia. Vol. 11 No. 2
- R. I. (2013). *Pengembangan Buku Ajar Matematika Tematik Integratif Materi Pengukuran Berat Benda untuk Kelas SD*, R. I. (2013). *Pengembangan Buku Ajar Matematika Tematik Integratif Materi Pengukuran Berat Benda untuk Kelas I SD*. Diterbitkan Oleh Jurusan Matematika FMIPA UNNES, 4.
- Raco, J.R. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: GRASINDO
- R. Arief. 2017. *Aplikasi Presensi Siswa Online Menggunakan Google Forms, Sheet, Sites, Awesome Table dan Gmail*. Seminar Nasional Sains Dan Teknologi Terapan V
- Rahmat Yuniar, A., Subandowo, M., Karyono, H., Pgri, U., Surabaya, A., Dukuh, J., Xii, M., Menanggal, D., Gayungan, K., Sby, K., & Timur, J. (n.d.). *Pengembangan Bahan Ajar Informatika Berbasis Google Site Custom Domain*.
- R. A. Reiser., & J. V. Dempsey. (2018). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology*. Pearson Education
- R. E. Mayer. (2019). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press

- Rio Romanda Hamidi. (2018). *Peran Guru Pai Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di SDIT Baitul Jannah Kecamatan Kemiling Raya Bandar Lampung.*
- Salsabila, Fadillah. 2022. *Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar.* Jurnal BASICEDU. Vol. 6 No. 4
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Prenada Media
- Sari, Pustika. 2022 *Faktor kegagalan penggunaan media pembelajaran,* Journal of Education & Pedagogi, Vo. 1 No. 1
- Sari, Septiana Rofika. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Website Berbasis Google sites untuk Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Nilai-nilai Pancasila.* Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi. Vol. 9 No. 3
- Sepna Gitnita, dkk. 2018. , *Analisis Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Terintegrasi Konten Kecerdasan Spiritual pada Materi Fisika tentang Vektor dan Gerak Lurus, Pillar of Physics Education, Volume 11 Nomor 2 Oktober*
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran.* Yogyakarta: CV Budi Utama Deepublish
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D edisi Revisi).* Bandung: Penerbit Alfabeta

T. Azis. 2019. *NStrategi Pembelajaran Era Digital. The Annual Conference on Islamic Education and Social Sains*. Vol. 1 No. 2

W. Dick., Carey., L. Carey., J. O. Carey. (2020). *The Systematic Design of Instruction*. Routledge

Vonita Ciung, M., Irham Taufiq, dan, & Sarjanawiyata Tamansiswa Corresponding Author, U. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Google sites pada Materi Deret Aritmatika*. <http://e-journal.iainpekalongan.ac.id/index.php/circle>

Rayanto, Yudi Hari., dan Sugiyanti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institue

## Lampiran 1

### Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**PASCASARJANA**

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133, Faksimile (0341) 531130  
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id> , Email: [pps@uin-malang.ac.id](mailto:pps@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-056/Ps/HM.01/12/2023

07 Desember 2023

Hal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Ahmad Yani

di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami menganjurkan mahasiswa di bawah ini melakukan penelitian ke Lembaga yang Bapak/Ibu Pimpin dalam syarat bimbingan tesis. Oleh karena itu, mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin pengambilan data bagi mahasiswa:

Nama : Riza Rizqiana Awwalul Huda  
NIM : 210103210018  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing : 1. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si  
2. Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.  
*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*



## Lampiran 2

### Surat keterangan selesai penelitian



Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurdiah Rachmawati, S.Pd., M.Pd  
Jabatan : Kepala SDIT Ahmad Yani  
Alamat : Jl. Kahuripan 12 Malang

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa atas nama saudara dibawah ini:


Nama : Riza Rizqiana Awwalul Huda  
Nomor Identitas : 210103210018  
Nama Kampus : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Berbasis *Google Sites* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Pada Kelas III Di SDIT Ahmad Yani

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SDIT Ahmad Yani pada bulan 7 November – 2 Desember 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Tembusan:

1. Ketua Yayasan Masjid Jendral Ahmad Yani
2. Arsip

Malang, 12 Desember 2023  
Kepala SDIT Ahmad Yani  
  
Nurdiah Rachmawati, S.Pd., M.Pd



## Lampiran 3

### Surat izin validator ahli materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130  
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: [pps@uin-malang.ac.id](mailto:pps@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-038/Ps/PP.009/12/2023

07 Desember 2023

Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Media**

Kepada

Yth. **Dr. H. Ahmad Sholeh, M.Ag**

di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Riza Rizqiana Awwalul Huda  
NIM : 210103210018  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing : 1. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si  
2. Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*



Direktur,

ahidmumi



Lampiran 4

Surat izin validator ahli media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130  
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: [pps@uin-malang.ac.id](mailto:pps@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-039/Ps/PP.009/12/2023

07 Desember 2023

Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Materi**

Kepada

Yth. **Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd**

di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Riza Rizqiana Awwalul Huda  
NIM : 210103210018  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing : 1. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si  
2. Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*



Direktur,

ahidmumi



## Lampiran 5

### Surat izin validator ahli pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133 Faksimile (0341) 531130  
Website: <http://pasca.uin-malang.ac.id>, Email: [pps@uin-malang.ac.id](mailto:pps@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-037/Ps/PP.009/12/2023

07 Desember 2023

Hal : **Permohonan Menjadi Validator Ahli Pembelajaran**

Kepada

Yth. **Shofia Fajrin Hardiyanti, S.Pd.I., M.Pd**

di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Berkenaan dengan penulisan tesis bagi mahasiswa kami, maka dengan ini mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menjadi Tim Validator tersebut;

Nama : Riza Rizqiana Awwalul Huda  
NIM : 210103210018  
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Pembimbing : 1. Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si  
2. Drs. H. Djoko Susanto, M.Ed., Ph.D  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*



## Lampiran 6

### Pernyataan validasi ahli materi


#### SURAT PERNYATAAN VALIDATOR AHLI MATERI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Sholeh  
Jabatan : Dosen  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dengan ini menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis google sites yang diberi nama "Belajar PAI Asik" sebagai penelitian dan pengembangan tesis yang dilakukan oleh Riza Rizqiana Awwalul Huda dengan Judul "Pengembangan Media Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani" telah dilakukan validasi.

Malang,  
Tim Validator

  
Ahmad Sholeh

Lampiran 7

Instrumen validasi ahli materi

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI  
MEDIA "BELAJAR PAI ASIK" BERBASIS GOOGLE SITES**

Nama : Ahmad Sholeh.  
 NIP : 1976 080 3200 609 1001  
 Instansi : UIN Matok Matang.  
 Pendidikan : S3  
 Alamat : Jl. Telaga Warna E 5 Tlogomas.

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media "Belajar PAI Asik" berbasis *google sites* hasil pengembangan peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

B. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum.					✓
2	Kesesuaian materi media dengan KI dan KD.				✓	
3	Kesesuaian konten media (gambar dan video pembelajaran) dengan materi pembelajaran.					✓

4	Materi sholat yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
5	Materi disajikan secara runtut.					✓
6	Terdapat pembahasan pada konten yang disajikan.				✓	
7	Materi yang disajikan melalui media mudah difahami oleh pengguna (terutama siswa)					✓
8	Materi yang disajikan melalui media dapat menarik minat belajar siswa.				✓	
9	Media "Belajar PAI Asik" berbasis <i>google sites</i> merupakan inovasi media pembelajaran PAI.				✓	
10	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan penguasaan materi sholat siswa kelas III.				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

Do'a Iftitah, perlu ditambahkan dengan bet mad zhab Imam Syafi'i yang sudah kebanyakan di baca dan diajarkan di klsenera yang di riwayatkan Iba' Abbas.

Validator



Ahmad Sholeh

NIP. 1976 080 3200 601001

## Lampiran 8

### Pernyataan Validasi Ahli Media

**SURAT PERNYATAAN  
VALIDATOR AHLI DESAIN MEDIA**

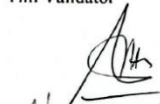
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Maktub  
Jabatan : Dosen  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan ini menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis google sites yang diberi nama "Belajar PAI Asik" sebagai penelitian dan pengembangan tesis yang dilakukan oleh Riza Rizqiana Awwalul Huda dengan Judul "Pengembangan Media Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani" telah dilakukan validasi.

Malang,

Tim Validator

  
Ahmad Maktub  
190703192019031017

## Lampiran 9

### Instrumen Validasi Ahli Desain Media

#### INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA MEDIA "BELAJAR PAI ASIK" BERBASIS *GOOGLE SITES*

Nama : Ahmad Makti  
NIP : 19870319209031004  
Instansi : UIN Malang  
Pendidikan : S3  
Alamat : Gajeneh - Kab. Malang

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media "Belajar PAI Asik" berbasis *google sites* hasil pengembangan peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

#### B. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan tata letak komponen media					✓
2	Ketepatan pemilihan ukuran dan font huruf.				✓	
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.					✓



4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa.				✓	
5	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi.				✓	
6	Gambar karakter pada huruf sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
7	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
8	Media mudah difahami oleh pendidik dan siswa.				✓	
9	Media ramah anak dan tidak berbahaya untuk siswa.				✓	
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran.					✓

C. Lembar Kritik dan Saran

Pada media secara keseluruhan bagus, perlu ada tambahan pada media tentang profil perkebangan dan panduan pada halaman pertama. kemudian desain media ditambah ilustrasi agar lebih menarik

Malang,  
Validator,



Ahmad Mubti  
NIP. 19040319 2019031004

## Lampiran 10

### Instrument validasi ahli Pembelajaran

#### **INSTRUMEN VALIDASI AHLI PRAKTISI PEMBELAJARAN MEDIA “BELAJAR PAI ASIK” BERBASIS *GOOGLE SITES*.**

Nama : Shofia Fajrin Hardiyanti, S.P.d.I, M.Pd  
NIP : 199208042023212036  
Instansi : MIN 2 Magetan  
Pendidikan : S-2  
Alamat : Rt.01/RW.01 Kec. Takeran, Kab. Magetan

##### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari dan mencoba media “Belajar PAI Asik” berbasis *google sites* hasil pengembangan peneliti.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
2	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
3	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
4	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
5	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

##### B. Pertanyaan

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan media pembelajaran mudah (useable)				v	
2	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaannya mudah difahami.					v
3	Bahasa yang digunakan dalam media mudah difahami pengguna.					v

4	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.				v	
5	Media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam meningkatkan penguasaan materi sholat siswa dalam pembelajaran PAI.					v
6	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI sholat.					v
7	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik berfikir siswa kelas III.				v	
8	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri.				v	
9	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara berkelompok maupun individu.				v	
10	Media pembelajaran dapat menambah variasi cara pendidik dalam mengajarkan pembelajaran kosakata.					v

#### C. Lembar Kritik dan Saran

Media pembelajaran ini merupakan pengembangan literasi digitalisasi saat ini, hal ini selain memudahkan pendidik untuk memberikan materi dimanapun berada, juga memberikan pengalaman baru untuk siswa.

Mungkin akan bisa dikembangkan untuk siswa diabel atau unlimited jaringan

Malang, \_\_\_\_\_

Validator

Shofia Fajrin H., S.Pd.I., M.Pd

NIP.199208042023212036

Lampiran 11

Hasil respon kemenarikan siswa

Nama : *Putri Andia*  
 Absen : *14*

**PENILAIAN MEDIA "BELAJAR PAI ASIK" BERBASIS GOOGLE SITES**

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket, pastikan kalian telah melakukan pembelajaran menggunakan media "Belajar PAI Asik" berbasis *google sites*.
  2. Angket ini berisi kolom pertanyaan dan jawaban. Kolom jawaban terdiri dari dua pilihan, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).
  3. Silahkan tandai dengan tanda (x) pada salah satu kolom jawaban yang kalian pilih.
- B. Pertanyaan**

No.	Pertanyaan	Jawaban				
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Apakah media "Belajar PAI Asik" berbasis <i>google sites</i> menambah semangat belajar kalian?	1	2	3	4	5
2	Apakah tampilan media menarik minat belajar kalian?	1	2	3	4	5
3	Apakah media "Belajar PAI Asik" berbasis <i>google sites</i> membantu meningkatkan penguasaan pemahaman sholat kalian?	1	2	3	4	5
4	Apakah media "Belajar PAI Asik" berbasis <i>google sites</i> mudah difahami oleh kalian?	1	2	3	4	5
5	Apakah media "Belajar PAI Asik" berbasis <i>google sites</i> mudah digunakan oleh kalian?	1	2	3	4	5

Lampiran 12

Lembar *pre-test* penguasaan materi sholat

SOAL *PRE-TEST* PENGUSAAN MATERI SHOLAT

SDIT AHMAD YANI

Nama : *yun*

Absen : *8*

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar tersebut sedang melaksanakan apa?

*sholat*

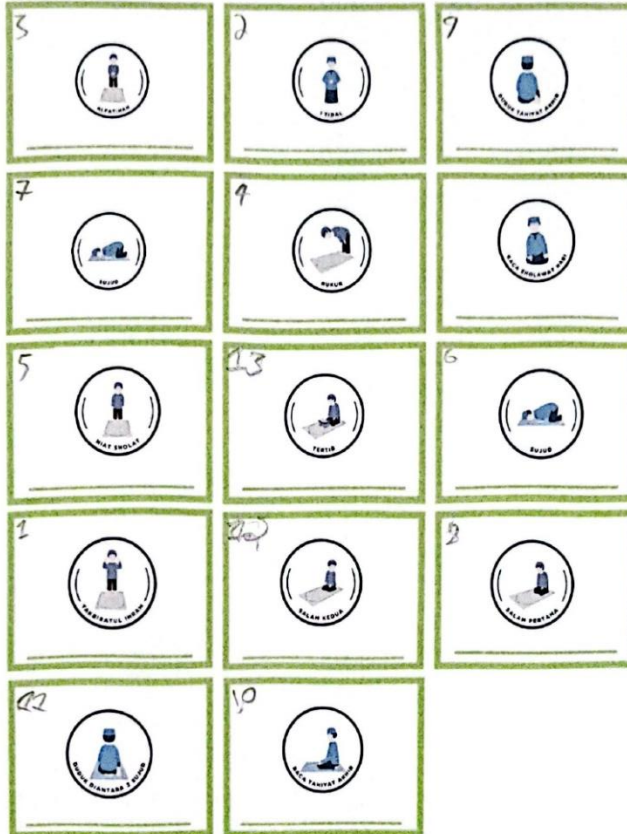
Dan mengapa sholat itu Wajib dilaksanakan?

*Iya jika kamu istigh* 🙏😊

2. Berilah tanda centang (v) pada pernyataan yang menunjukkan makna sholat!

No.	Pernyataan	Bersyukur	Tidak Bersyukur
1.	Mengakhirkan pelaksanaan sholat.	✓	✓
2.	Melaksanakan sholat secara berjamaah.		✓
3.	Segera melaksanakan sholat ketika sudah masuk waktu	✓	
4.	Sholat dilaksanakan jika kesusahan saja.		✓
5.	Bermain dahulu, baru melaksanakan sholat.		✓

3. Urutkanlah tata cara sholat di bawah ini dengan cara memberikan nomor pada gambar!



4. Berilah tanda centang pada pernyataan yang benar tentang hikmah sholat!

No.	Pernyataan	Hikmah Sholat	Makna Sholat
1.	Sholat mencegah dari berbuat kejahatan	✓	
2.	Dijauhkan dari musibah		✓
3.	Sholat dapat menjadikan badan kita sehat		✓
4.	Sholat dilaksanakan ketika sedang sakit	✓	
5.	Memiliki keimanan yang kuat	✓	



Lampiran 13


Lembar Post-test penguasaan materi sholat

**SOAL POST-TEST PENGUASAAN MATERI SHOLAT**

**SDIT AHMAD YANI**

Nama *abni'Naya*  
Absen : *7*

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar tersebut sedang melaksanakan apa?

*Sholat berjamaah di masjid*

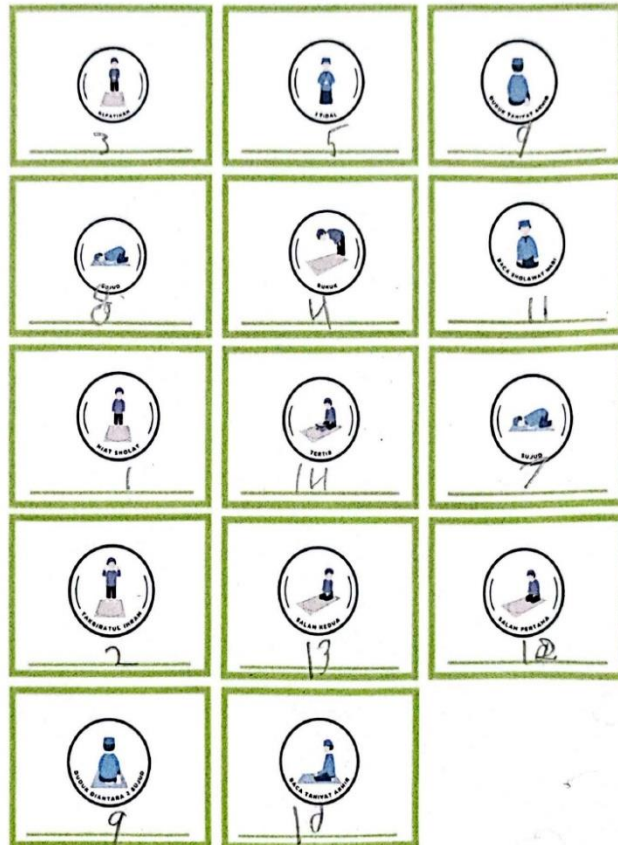
Dan mengapa sholat itu Wajib dilaksanakan?

*Supaya dapat Pahala*

2. Berilah tanda centang (v) pada pernyataan yang menunjukkan makna sholat!

No.	Pernyataan	Bersyukur	Tidak Bersyukur
1.	Mengakhirkan pelaksanaan sholat.		<input checked="" type="checkbox"/>
2.	Melaksanakan sholat secara berjamaah.	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.	Segera melaksanakan sholat ketika sudah masuk waktu	<input checked="" type="checkbox"/>	
4.	Sholat dilaksanakan jika kesusahan saja.		<input checked="" type="checkbox"/>
5.	Bermain dahulu, baru melaksanakan sholat.		<input checked="" type="checkbox"/>

3. Urutkanlah tata cara sholat di bawah ini dengan cara memberikan nomor pada gambar!



4. Berilah tanda centang pada pernyataan yang benar tentang hikmah sholat!

No.	Pernyataan	Hikmah Sholat	Makna Sholat
1.	Sholat mencegah dari berbuat kejahatan	✓	
2.	Dijauhkan dari musibah	✓	
3.	Sholat dapat menjadikan badan kita sehat		✓
4.	Sholat dilaksanakan ketika sedang sakit		✓
5.	Memiliki keimanan yang kuat		✓



Lampiran 14

Intrumen Wawancara

**INTRUMEN WAWANCARA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *GOOGLE SITES* UNTUK MENINGKATKAN**  
**KUALITAS PEMBELAJARAN PAI PADA KELAS III DI SDIT AHMAD YANI**

Hari/Tanggal :  
 Tempat :  
 Narasumber : Aziz Azhari S.Pd  
 Jabatan Narasumber : Guru PAI

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah media berbasis <i>google sites</i> "Belajar PAI Asik" mudah dioperasikan?	Ya, Sangat mudah
2	Bagaimana tanggapan anda terkait penggunaan media berbasis <i>google sites</i> "Belajar PAI Asik" dalam pembelajaran PAI materi sholat?	Sangat berguna dan membantu
3	Apakah siswa lebih semangat dalam belajar sholat menggunakan media media berbasis <i>google sites</i> "Belajar PAI Asik"?	Ya, Siswa lebih antusias saat belajar dengan media <i>google sites</i> Belajar PAI Asik
4	Apakah terdapat perbedaan perilaku belajar siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen?	Ada, Siswa yg belajar dengan media <i>google sites</i> /kelompok eksperimen lebih antusias dari kelompok kontrol
5	Bagaimana perbedaan perilaku belajar siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen?	Perbedaannya siswa pada kelompok eksperimen nilainya lebih baik dari kelompok kontrol
6	Apakah media media berbasis <i>google sites</i> "Belajar PAI Asik" sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran PAI	Sesuai karena Materi yg terdapat di dalamnya sesuai dengan karakteristik Pembelajaran

	materi sholat?	
7	Apakah media media berbasis <i>google sites</i> "Belajar PAI Asik" dapat mempermudah pemberian materi PAI materi sholat kepada siswa?	Media Belajar PAI Asik dapat mempermudah penyampaian materi sholat
8	Apakah materi dan gambar yang disajikan pada media sesuai dengan karakteristik pembelajaran?	Sesuai, karena isinya mencakup semua materi tentang sholat
9	Apakah media media berbasis <i>google sites</i> "Belajar PAI Asik" sesuai dengan karakteristik berfikir siswa?	Sesuai karena isi di dalam media mempermudah pemahaman siswa
10	Apakah media media berbasis <i>google sites</i> "Belajar PAI Asik" dirasa efektif dan tepat digunakan sebagai media pembelajaran PAI materi sholat?	Efektif, karena pemahaman dan hasil belajar siswa lebih baik

Lampiran 15

Intrumen Observasi

**INTRUMEN OBSERVASI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *GOOGLE SITES* UNTUK MENINGKATKAN**  
**KUALITAS PEMBELAJARAN PAI PADA KELAS III DI SDIT AHMAD YANI**

Tanggal :

Instrumen Observasi :

No.	Aspek Observasi	Hasil Observasi		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Menggunakan media berbasis <i>google sites</i> secara efektif dan efisien.	✓		Belajarannya ditabakan dengan baik
2	Media media berbasis <i>google sites</i> dapat memunculkan konsep cara belajar PAI materi sholat	✓		Sesuai yang ditanyakan oleh guru
3	Melibatkan siswa dalam penggunaan media berbasis <i>google sites</i> .	✓		Siswa mencoba. merasa unta secara mandiri dan pembelajaran
4	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.	✓		Siswa sangat aktif mengikuti pembelajaran
5	Menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam belajar.	✓		Siswa sangat antusias. terlihat pergelapan
6	media berbasis <i>google sites</i> dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.	✓		anak-anak sangat pembelajaran karena bertanya tentang materi
7	media berbasis <i>google sites</i> dapat menambah variasi pendidik dalam mengajarkan materi sholat PAI	✓		media bisa digunakan oleh siswa
8	Siswa dapat menguasai materi yang disajikan.	✓		Siswa memahami materi

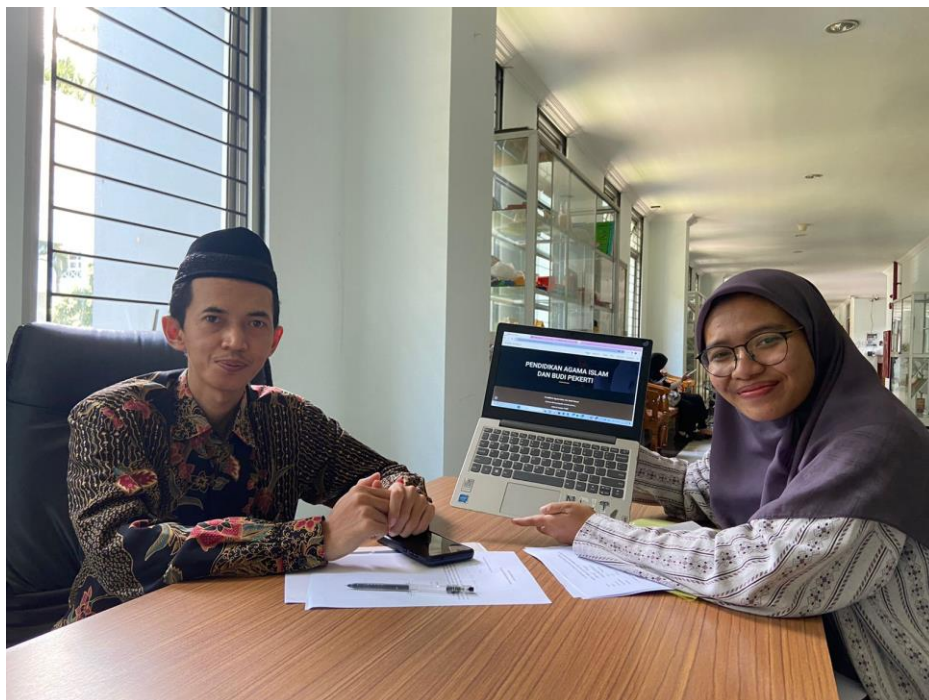
9	media berbasis <i>google sites</i> digunakan sesuai dengan fungsinya.	✓		Ya, digunakan sesuai fungsinya
10	Terjalin interaksi antara siswa dengan pendidik.	✓		metode pembelajaran menggunakan Stimulus & Respon oleh anak-anak

Lampiran 16

Dokumentasi Penelitian



Pengerjaan *pre-test*

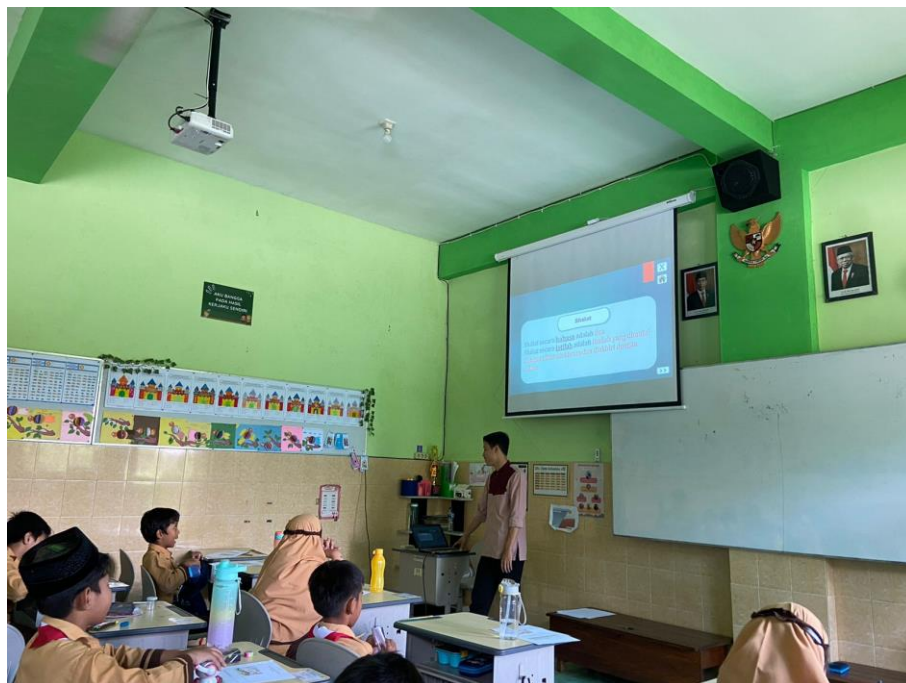


Validasi media





Pembelajaran dengan menggunakan Media “Belajar PAI Asik” pada kelompok eksperimen



Proses pembelajaran pada kelompok control

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Riza Rizqiana Awwalul Huda

Tempat Tanggal Lahir : Magetan, 14 Juli 1999

Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Tahun Masuk : 2021 ganjil

Alamat Rumah : RT. 24 / RW. 04 Desa Keuhrejo  
Kec. Takeran, Kab. Magetan

E-mail : [rizqiana555@gmail.com](mailto:rizqiana555@gmail.com)

No. Telepon / HP : 081249834190

Motto : And be patient! Certainly Allah does not discount the reward of the good doers.

Riwayat Pendidikan : 1. RA AL Hidayah  
2. MIN 7 Magetan  
3. MTsN 3 Magetan  
4. MAN 2 Kota Madiun  
5. S-1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
6. S-2 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang