

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GOOGLE
SITES DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA SMA NEGERI 5 TUBAN**

TESIS

Oleh:

Duwi Lismawati

NIM. 220101210025



PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

PASCASARJANA

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GOOGLE
SITES DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA SMA NEGERI 5 TUBAN**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Magister dalam
Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam pada Pascasarjana
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Oleh:

**Duwi Lismawati
NIM. 220101210025**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Tesis dengan judul:

“Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites
dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri
5 Tuban”

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

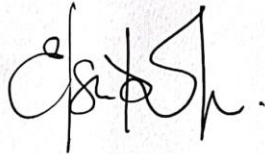
Malang, 22 Mei 2024

Pembimbing I,



Dr. H. Abdul Bashith, M. Si
NIP. 197610022003121003

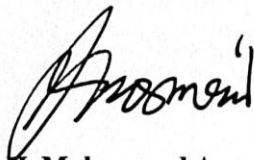
Pembimbing II,



Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd
NIP. 197203062008012010

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam



Dr. H. Muhammad Asrori, M. Ag
NIP. 196910202000031001

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites dalam
Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Tuban”

Oleh:

Duwi Lismawati
NIM. 220101210025

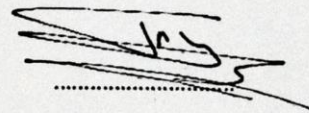
Telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada Selasa, 25 Juni
2024 pukul 11.00-12.30 WIB dan dinyatakan LULUS

Dewan Penguji

Tanda Tangan

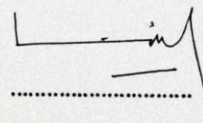
Penguji I

Prof. H. Triyo Supriyatno, M. Ag., Ph.D
NIP. 197004272000031001



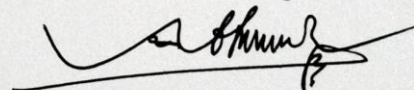
Ketua/Penguji II

Dr. Alfin Mustikawan, M. Pd
NIP.198204162009011008



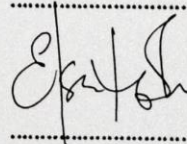
Pembimbing I/Penguji

Dr. H. Abdul Bashith, M. Si
NIP. 197610022003121003



Pembimbing II/Sekretaris

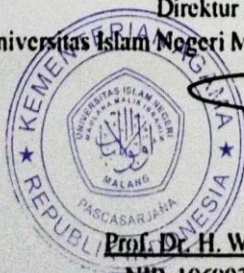
Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd
NIP. 197203062008012010

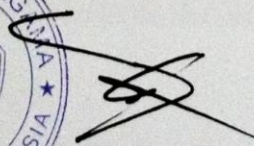


Mengetahui,

Direktur Pascasarjana

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang




Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd
NIP. 196903032000031002

PERNYATAAN KEASLIAN

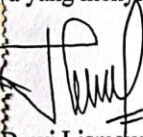
Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Duwi Lismawati
NIM : 220101210025
Prodi : Magister Pendidikan Agama Islam
Institusi : Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites dalam
Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Tuban

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa proposal tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Malang, 21 Mei 2024

Saya yang menyatakan,

 
Duwi Lismawati

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alam, ungkapan rasa syukur yang tak terukur dari penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia dan nikmat-Nya, sehingga atas izin dan kuasa-Nya lah tesis yang merupakan tugas akhir sebagai syarat kelulusan program Magister (S2) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Tuban” ini dapat diselesaikan dengan baik. Lantunan shalawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, semoga kita senantiasa mendapatkan syafaatnya kelak di hari kiamat.

Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis yang mana telah menyelesaikan lika liku perjalanan dalam mengerjakan tesis ini. Namun, penulis menyadari bahwa, karya ilmiah ini tidak terlepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karenanya, penulis menghaturkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Wahidmurni, M. Pd selaku Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. KH. Mohammad Asrori, M. Ag selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Dr. H. Abdul Bashith, M. Si dan Ibu Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd selaku dosen pembimbing tesis yang senantiasa memberikan arahan, bimbingan, kritik dan saran serta telah berkenan meluangkan waktunya selama proses penyusunan tesis ini.
5. Para ahli validator dari media saya, Bapak Ahmad Makki Hasan, M. Pd, selaku validator ahli media dan Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M. Pd selaku validator ahli materi pada penelitian ini.

6. Segenap jajaran dosen Magister Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan ilmunya selama mengenyam pendidikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Seluruh dewan guru di SMA Negeri 5 Tuban, terkhusus kepada Ibu Nurul Hayati, M. Pd selaku guru mata pelajaran PAI yang selalu meluangkan waktu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian tesis ini beserta semua siswa kelas XI A.
8. Kedua orangtua, Bapak Sutoyo dan Ibu Kasnitik. Dua orang paling berjasa dalam hidup saya, yang selalu menjadi penyemangat dan sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tiada hentinya memberikan doa, cinta, kasih sayang, motivasi dan nasihat dengan penuh keikhlasan. Terima kasih telah memberikan begitu banyak kepercayaan dalam segala hal, sehingga saya selalu merasa terdukung dalam setiap pilihan dan keputusan yang saya ambil dalam hidup. Semoga Allah selalu memberikan keberkahan di dunia serta tempat terbaik di akhirat kelak, karena mereka telah menjadi figur orangtua terbaik bagi saya.
I love you more more more.
9. Orang-orang terdekat saya, Alfi Nur Hayati, Zahrotul Mardiyah, Millenia Fithrotul Hamidah, Siti Afifahtul Mukarromah, Khafifah dan Dafid Dwi Firmansyah, serta seluruh keluarga besar pondok pesantren Alhikmah Alfatimiyah terkhusus Mega Nur Azizah dan Mufarohah. Mereka semua lah yang selalu menemani dan mensupport segala hal yang saya lakukan. Doaku selalu menyertai kalian semua.
10. Seluruh teman-teman MPAI'22, terkhusus MPAI'B yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih sudah mau menjadi bagian dari kisah perjalananku, dan terima kasih untuk sahabat terbaik saya, Lutfia Asyhadi, yang selalu memberikan dukungan dan nasihat nan begitu tulus kepada saya dari masa S1-S2 ini, serta menjadi partner terbaik dalam menimba ilmu di kota Bunga ini. Semoga senantiasa diberikan kesuksesan di dunia dan akhirat.
11. Teruntuk seseorang yang namanya belum bisa saya tuliskan disini, terima kasih telah berbagi banyak hal kepada saya, termasuk pengetahuan dan pengalaman panjenengan, sehingga hal tersebut menjadi motivasi bagi saya untuk selalu belajar dan terus memperbaiki diri. Semoga hal-hal baik senantiasa datang kepada panjenengan.

12. Serta semua pihak yang telah memberikan dukungannya selama proses penyusunan tesis ini.

Harapan besar semoga Allah senantiasa membalas perbuatan baik yang telah dilakukan oleh berbagai pihak. Tulisan ini jauh dari kata sempurna, dengan segenap hati peneliti memohon maaf apabila terdapat kesalahan maupun kekeliruan dalam menyelesaikan tesis ini. Atas ketidaksempurnaan tersebut, peneliti memiliki harapan besar untuk sumbangan kritik dan saran. Besar harapan penelitian ini mampu memberikan manfaat, terkhusus bagi penulis dan khalayak umum.

Malang, 21 Mei 2024

Penulis,

Duwi Lismawati

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ
حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ
وَالٍ

“Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”¹

أَرَدْنَا أَمْرًا وَأَرَادَ اللَّهُ أَمْرًا وَالَّذِي أَرَادَ اللَّهُ خَيْرٌ

“Kita menginginkan sesuatu dan Allah menginginkan sesuatu dan segala hal yang Allah inginkan adalah baik.”

¹ “NU Online,” n.d., <https://quran.nu.or.id/ar-ra'd/11>.

ABSTRAK

Lismawati, Duwi. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Tuban*. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Tesis:

(1) Dr. H. Abdul Bashith, M. Si

(2) Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd

Kata Kunci: Media Pembelajaran Google Sites, Motivasi, Hasil Belajar

Perkembangan teknologi yang begitu cepat menuntut guru untuk selalu kreatif dan inovatif. Salah satu cara dengan menerapkan media dalam pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran penting dilakukan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sesuai dengan perkembangannya. Tujuan dari adanya penelitian ini adalah untuk: (1) Menjelaskan kelayakan dari media pembelajaran PAI berbasis Google Sites dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Tuban; (2) Menjelaskan kemenarikan dari media pembelajaran PAI berbasis Google Sites dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Tuban; dan (3) Menjelaskan tingkat keefektivan dari media pembelajaran PAI berbasis Google Sites dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Tuban.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI A SMA Negeri 5 Tuban. Adapun instrument utama dalam penelitian ini adalah pre-test, post-test, angket respon siswa, hasil validasi ahli media, materi, guru PAI, serta observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai instrument pelengkap.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan media menunjukkan nilai 88% dari ahli dan dikategorikan **sangat layak**, sedangkan dari ahli materi mendapat nilai 80% yang tergolong **layak**, serta dari ahli praktisi mendapat nilai 92% yang berarti **sangat layak**. Pada uji kemenarikan didapatkan dari hasil angket respon siswa yang mendapat nilai 87,8% yang berarti **sangat menarik**. Kemudian pada uji keefektivan media didapatkan dari hasil pre-test dan post-test siswa dengan melakukan uji hipotesis dengan Wilcoxon yang menunjukkan nilai sig.2-tailed sebesar 0,000 tandanya nilai sig < dari 0,05. Maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites.

ABSTRAC

Lismawati, Duwi. 2024. *Development of PAI Learning Media Based on Google Sites to Increase Student Motivation and Learning Outcomes at SMAN 5 Tuban*. Thesis, Islamic Education Program Study, Postgraduate Program of Islamic Education Institute “Maulana Malik Ibrahim University” Malang. Thesis Advisors:
(1) Dr. H. Abdul Bashith, M. Si
(2) Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd

Key words: Google Sites Learning Media, Motivation, Learning Outcomes

Fast technology advance requires teachers to be continuously creative and innovative. To fulfill these requirements, they can use learning media. Learning media development is important to meet student's need based on their development. The purpose of this research is to: (1) Explain the feasibility of Google Sites-based PAI learning media in increasing student motivation and learning outcomes at SMA Negeri 5 Tuban; (2) Explain the attractiveness of PAI learning media based on Google Sites in increasing the motivation and learning outcomes of students at SMA Negeri 5 Tuban; and (3) Explain the level of effectiveness of PAI learning media based on Google Sites in increasing the motivation and learning outcomes of students at SMA Negeri 5 Tuban.

This research is development research using the ADDIE development model, namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation. The sample in this research was class XI A students of SMA Negeri 5 Tuban. The main instruments in this research are pre-test, post-test, student response questionnaire, validation results from media experts, materials, PAI teachers, as well as observation, interviews and documentation as complementary instruments.

The results of this research show that the results of the media feasibility test show a score of 88% from experts and it is categorized as very feasible, while material experts get a score of 80% which is classified as feasible, and from expert practitioners it gets a score of 92% which means it is very feasible. In the attractiveness test, it was obtained from the results of the student response questionnaire which received a score of 87.8%, which means it was very interesting. Then the media effectiveness test was obtained from the results of the students' pre-test and post-test by carrying out hypothesis testing with a Wilcoxon which showed a 2-tailed sig value of 0.000, indicating a sig value <0.05 . So it can be said that H_0 is rejected and H_a is accepted. There is a difference between before and after using PAI learning media based on Google Sites.

مستخلص البحث

ليسماواقي، دووي. 2024. تطوير وسائل التعليم التبرية الدينية الإسلامية قائم على غوغل سبت في تحسين تحفيز و تقويم التعليم طلاب المدرسة الثانوية ٥ طوبان. رسالة الماجستير، برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية الدراسات العليا الجامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف على رسالة الماجستير : (١) الدكتور الحاج عبد الباسط، (٢) الدكتور عيسى نور وحيوي.

الكلمات الأساسية : الوسائل التعليمية قائم على غوغل سبت، تحفيز، و تقويم التعليم

يتطلب التطور السريع للتكنولوجيا من المعلمين يكونوا مبدعين ومبتكرين. إحدى الطرق هي استخدام وسائط التعليم. يعد تطوير وسائط التعليم أمرا مهما لتلبية احتياجات المشاركين وفقا لتطورهم. أهداف البحث والتطوير هي: (١) شرح جدوى وسائط التعليم التربية الدينية الإسلامية قائم على غوغل سبت في تحسين تحفيز و تقويم التعليم طلاب المدرسة الثانوية ٥ طوبان؛ (٢) شرح جاذبية وسائط التعليم التربية الدينية الإسلامية قائم على غوغل سبت في تحسين تحفيز و تقويم التعليم طلاب المدرسة الثانوية ٥ طوبان؛ (٣) شرح فاعلية استخدام وسائط التعليم التربية الدينية الإسلامية قائم على غوغل سبت في تحسين تحفيز و تقويم التعليم طلاب المدرسة الثانوية ٥ طوبان.

هذا البحث هو بحث تنموي باستخدام نموذج تطوير ADDIE، وهو التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كانت العينة في هذه الدراسة من طلاب المدرسة الثانوية ٥ طوبان. الأدوات الرئيسية في هذه الدراسة هي استبيانات ما قبل الاختبار وما بعده واستجابة الطلاب ونتائج التحقق من صحة خبراء الإعلام والمواد ومعلمي التربية الدينية الإسلامية ، بالإضافة إلى الملاحظة والمقابلات والتوثيق كأدوات تكميلية.

أظهرت نتائج هذه الدراسة أن نتائج اختبار الجدوى الإعلامية أظهرت درجة 88٪ من الخبراء وتصنيفها على أنها **مجدية جدا** ، بينما حصل خبراء المواد على درجة 80٪ التي تم تصنيفها على أنها **مجدية** ، ومن الممارسين الخبراء حصلوا على درجة 92٪ مما يعني **مجدية جدا**. في اختبار الجاذبية ، تم الحصول عليها من نتائج استبيان استجابة الطالب الذي حصل على درجة 87.8٪ ، مما يعني أنه ممتع للغاية. ثم في اختبار فعالية الوسائط التي تم الحصول عليها من نتائج طلاب الاختبار القبلي والبعدي من خلال إجراء اختبار فرضية مع اختبار عينة مزدوج أظهر قيمة ذيل sig.2 تبلغ 0.000 ، كانت العلامة قيمة $0.05 < sig$. ثم يمكن القول أن هو تم رفضه وتم قبول ها. هناك فرق بين قبل وبعد استخدام وسائط تعلم التربية الدينية الإسلامية المستندة على غوغل سبت.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN TESIS	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRAC.....	x
مستخلص البحث.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
PEDOMAN TRANSLITERASI	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk.....	5
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	8
G. Orisinalitas Penelitian.....	9
H. Definisi Istilah.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Motivasi Belajar	18
1. Pengertian Motivasi Belajar	18
2. Jenis dan Bentuk Motivasi Belajar	20
3. Indikator Motivasi Belajar.....	24
4. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	26
B. Hasil Belajar	26

1. Pengertian Hasil Belajar	26
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	28
3. Indikator Hasil Belajar	28
C. Media Google Sites.....	29
1. Pengertian Media Google Sites	29
2. Manfaat Penggunaan Media Google Sites	31
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Google Sites	31
D. Pembelajaran PAI.....	32
1. Pengertian Pembelajaran PAI.....	32
2. Tujuan PAI	35
3. Ruang Lingkup PAI.....	37
4. Karakteristik PAI.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Model Pengembangan.....	42
C. Prosedur Pengembangan.....	46
1. Analysis	47
2. Design.....	52
3. Development	55
4. Implementation.....	56
5. Evaluation.....	57
D. Uji Coba Produk	57
1. Desain Uji Coba	57
2. Subjek Uji Coba	58
3. Jenis Data	58
4. Instrumen Pengumpulan Data	59
5. Teknik Analisis Data	66
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	70
A. Profil Sekolah	70
B. Deskripsi Media Pembelajaran.....	70
C. Penyajian Data Uji Coba.....	76
1. Hasil Validasi Ahli Media	77
2. Hasil Validasi Ahli Materi	79

3. Hasil Validasi Ahli Praktisi	81
4. Hasil Observasi.....	83
5. Hasil Wawancara.....	84
6. Hasil Pre-test dan Post-test.....	85
D. Analisis Data	88
1. Kelayakan Media Pembelajaran	88
2. Kemenarikan Media Pembelajaran.....	90
3. Keefektifan Media Pembelajaran.....	95
E. Revisi Produk	99
BAB V HASIL KAJIAN.....	105
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	105
1. Analisis Uji Kelayakan Produk	105
2. Analisis Uji Kemenarikan Produk.....	111
3. Analisis Uji Keefektifan Produk	114
BAB VI PENUTUP	117
A. Kesimpulan	117
B. Implikasi	117
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk.....	118
1. Saran Pemanfaatan	118
2. Saran Diseminasi Produk	119
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	120
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN.....	129

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	47
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	48
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Praktisi	49
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	50
Tabel 3.5 Skala Penilaian	51
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Validitas	52
Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Media	53
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	63
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Praktisi	65
Tabel 4.4 Hasil Pre-test dan Post-test Siswa	68
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa	73
Tabel 4.6 Kriteria Kemenarikan Media	76
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data	77
Tabel 4.8 Hasil Uji Paired Sample Test	78
Tabel 4.9 Hasil uji Paired dengan Signifikansi	79
Tabel 4.10 Revisi Produk	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1 Komponen Model ADDIE	39
Gambar 3.2 Skema Langkah Model ADDIE	39
Gambar 3.3 Tahapan Desain Media Pembelajaran	42
Gambar 4.1 Tampilan Muka	56
Gambar 4.2 Tampilan Beranda	57
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan	57
Gambar 4.4 Materi Pembelajaran	58
Gambar 4.5 Video Pendukung	59
Gambar 4.6 Game Interaktif	59
Gambar 4.7 Absensi	60
Gambar 4.8 Profil Pengembang	60

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan 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:

A. 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	= H	ط	= Th	و	= W
خ	= Kh	ظ	= Zh	ه	= H
د	= D	ع	= ‘	ء	= ,
ذ	= Dz	غ	= Gh	ي	= Y
ر	= R	ف	= F		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ	= Aw
أَيَّ	= Ay
أُو	= û
أَيَّ	= î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan zaman di abad ke-21 yang disertai dengan kemajuan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi (IPTEK) telah membawa perubahan signifikan pada pendidikan. Salah satu perubahan utama adalah pergeseran penggunaan media dari metode konvensional ke media berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat mempermudah guru dalam menyampaikan konsep materi yang bersifat abstrak. Media berbasis teknologi ini memiliki ciri khas yaitu mengintegrasikan teknologi sebagai alat dalam aktivitas belajar mengajar dengan tujuan mengembangkan keterampilan proses belajar siswa.² Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan literasi digital, keterampilan komunikasi, kemampuan menciptakan sesuatu, dan berpikir kreatif.

Seperti yang dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), bab 1 pasal 1, pendidikan diartikan sebagai usaha yang disadari dan direncanakan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Kemajuan informasi dan teknologi akan mempengaruhi perubahan dalam penggunaan hasil mekanis dalam kegiatan yang berkembang. Oleh karena itu, agar pendidikan tidak tertinggal oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi, perlu dilakukan berbagai perubahan, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor di sekolah. Salah satu faktor penting adalah media pembelajaran yang

² Sahid, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT," *Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 2007, hal. 25.

harus dipelajari dan dikuasai oleh pendidik agar dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang efektif dan menarik.

Media pembelajaran mencakup semua bahan dan alat fisik yang dapat digunakan untuk melaksanakan pengajaran dan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.³ Media ini meliputi bahan-bahan tradisional seperti papan tulis, buku pegangan, bagan, slide, OHP/OHT, objek nyata, serta rekaman video atau film. Selain itu, media pembelajaran juga dapat berupa teknologi mutakhir seperti komputer, DVD, CD-ROM, internet, dan penggunaan fasilitas konferensi video secara interaktif.⁴

Media dapat membantu pendidik menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih cepat dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, peran media menjadi sangat penting dalam perkembangan pendidikan secara keseluruhan. Media tidak hanya dianggap sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai bagian mendasar dari struktur sekolah dan proses pembelajaran. Media yang baik akan memudahkan siswa dalam memahami materi dan mengapresiasi pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran oleh guru harus disesuaikan dengan materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Jika media pembelajaran yang dipilih tidak tepat, hasilnya mungkin tidak memadai, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dan akan berdampak negatif pada hasil belajar siswa.

Pembelajaran siswa masih bergantung pada pengalaman pendidikan, karena dalam pengalaman yang berkembang terdapat kerjasama antara siswa dan sumber belajar.⁵ Selain itu, guru juga berperan penting dalam mengarahkan perkembangan pengalaman siswa, karena guru merupakan penyampai informasi dari sumber belajar kepada siswa. Informasi yang diperoleh siswa dari guru diharapkan dapat menjadi acuan untuk membantu mereka melakukan perubahan positif. Selain itu,

³ K.A. Nalasari, N.K. Suarni, and I.M.C. Wibawa, "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, no. 2 (2021): 135–146, https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658.

⁴ Siti Zulaiha, "Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Dan Implementasinya Dalam Rencana Pembelajaran PAI MI," *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 01 (2016): 41-60.

⁵ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

pengalaman belajar akan lebih bermakna bagi siswa jika pengalaman tersebut juga menghibur. Oleh karena itu, pengalaman sehari-hari harus diubah menjadi pengalaman pendidikan yang bermakna dan menyenangkan.

Proses belajar mengajar terdiri dari dua elemen yang sangat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, yang saling berhubungan. Pemilihan metode mengajar tertentu akan menentukan jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun terdapat berbagai faktor lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Faktor-faktor tersebut meliputi tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dari siswa setelah pembelajaran, serta konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Namun, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik.⁶

Fasilitas-fasilitas yang tersedia di sekolah mendorong pendidik untuk mengaktifkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Kreativitas memegang peranan penting dalam pembelajaran, dan pendidik diharapkan untuk menunjukkan serta menggali proses kreativitas tersebut. Kreativitas dapat diidentifikasi melalui upaya menciptakan hal baru yang sebelumnya tidak ada atau tidak pernah dilakukan oleh individu, serta melalui kecenderungan untuk berinovasi.

Pemilihan media pembelajaran memiliki peranan krusial dalam proses pendidikan untuk memfasilitasi pengalaman yang berkembang demi mencapai hasil belajar yang optimal. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan, termasuk media pembelajaran daring. Hasil eksplorasi yang dipimpin oleh Dedy Juliandri Panjaitan dkk menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis situs web dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁷ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Gusti Askolani Habibi dan Ari Kurniawan juga menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran daring dapat

⁶ Zinnurain Zinnurain and Abdul Gafur, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat Untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2015): 157-168, <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7605>.

⁷ Fitria Sartika, Elni Desriwita, and Mahyudin Ritonga, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Di Sekolah Dan Madrasah," *Humanika* 20, no. 2 (2020): 115–128, <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>.

meningkatkan prestasi belajar siswa.⁸ Situs web pada dasarnya adalah kerangka server web yang dapat menyajikan informasi dengan format khusus, menggunakan bahasa markup seperti HTML (HyperText Markup Language).⁹

Website adalah istilah umum yang merujuk kepada World Wide Web (WWW). WWW merupakan bagian dari Internet yang terdiri dari halaman-halaman yang dapat diakses oleh program web browser. Meskipun Internet secara umum merupakan bagian integral dari WWW, keduanya memiliki perbedaan tersendiri. Dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa serta mendukung pencapaian kedua tujuan tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Google Sites, sebuah platform pembuatan website dengan berbagai fitur menarik yang memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran. Google Sites memungkinkan guru untuk mengakses berbagai alat bantu pembelajaran dan menyimpan materi dalam berbagai format seperti teks, audio, video, presentasi, animasi, potongan film pendek, dan sebagainya, yang dapat merangsang minat belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan penulis selama pra-penelitian di SMA Negeri 5 Tuban, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik kelas XI kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PAI, khususnya pada kelas XI A. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang terasa monoton, yang menyebabkan siswa merasa bosan dan mengakibatkan penurunan hasil belajar. Temuan ini diperkuat oleh kesimpulan yang diperoleh dari wawancara dengan guru PAI kelas XI.

Dalam konteks ini, terlihat bahwa sistem pembelajaran untuk peserta didik kelas XI di SMA Negeri 5 Tuban membutuhkan peningkatan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Berdasarkan observasi tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan perbaikan. Oleh karena itu, judul penelitian tesis ini

⁸ Salsabilah Ainun Hasnaa and Siti Sahronih, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *PERISKOP : Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2022): 21–27, <https://doi.org/10.58660/periskop.v3i1.31>.

⁹ Ahyar Rasyidi, Bq. Siti Kamilamatunnisak, and Debi Amalia Putri, "Penerapan Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini," *Jurnal Studi Islam Dan Ilmu Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 3-8, <https://doi.org/10.59098/mega.v3i1.495>.

adalah "**Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Tuban**".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah di atas, maka peneliti merumuskan beberapa permasalahan, diantaranya yaitu:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Tuban?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Tuban?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Tuban?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Melihat permasalahan yang telah dirumuskan di atas, peneliti menjabarkan beberapa tujuan dari riset pengembangan ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Tuban
2. Menganalisis tingkat kemenarikan media pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Tuban
3. Menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Tuban

D. Spesifikasi Produk

Setiap produk tentunya mempunyai karakteristik dan kekhasan masing-masing. Begitu juga dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti. Spesifikasi produk ini meliputi:

1. Spesifikasi bentuk
 - a. Pengembangan media pembelajaran PAI didesain dengan menggunakan platform yang disediakan google yaitu *Google Sites*, dengan mengunjungi website resminya yaitu <https://sites.google.com>.
 - b. Memberi nama *Sites* pada bagian pojok kiri atas sebelah logo
 - c. Memberi judul website yang terletak di sisi atas halaman

- d. Mengatur layout website dengan berbagai opsi kustomisasi di sidebar kanan yang meliputi gambar tunggal dengan teks, satu gambar tunggal, dan beberapa gambar kecil, atau gambar berukuran sama
- e. Tambahkan media ke *Google Sites* dengan melihat opsi ***change image*** di sudut kiri bawah
- f. Tambahkan konten di menu konten sebelah kanan sidebar, konten tersebut meliputi, carousel gambar, tombol, atau layanan google lainnya.
- g. Pilih tema di bagian menu ***themes***
- h. Peluncuran *Sites* dapat dilakukan dengan meng-klik tombol ***publish*** di pojok kanan atas, tepat sebelah kiri tombol profil dan ikuti beberapa petunjuk di bawahnya

2. Spesifikasi konten

Pembahasan yang terdapat dalam Google Sites memuat sembilan menu yang terdiri dari:

- a. Petunjuk penggunaan
- b. Capaian pembelajaran
- c. Tujuan pembelajaran
- d. Profil pelajar pancasila
- e. Materi pembelajaran
- f. Video pembelajaran
- g. Game interaktif
- h. Evaluasi pembelajaran
- i. Absensi
- j. Profil pengembang

3. Materi

Materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, capaian serta tujuan pembelajaran. Materi yang digunakan dalam Google Sites adalah “Ketentuan Pernikahan dalam Islam” dengan empat sub bab diantaranya yaitu:

- 1) Pernikahan dan macam-macamnya
- 2) Rukun dan syarat pernikahan
- 3) Menghindari perceraian

4) Mengetahui masa iddah dan rujuk

Materi didesain dengan disertai gambar, tabel, dan video yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik menengah atas. Kemudian evaluasi disusun berdasarkan isi materi yang berbentuk soal-soal tes kognitif dan semua itu di kemas dalam Google Sites.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Diharapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites ini akan menjadi alat yang bermanfaat bagi guru maupun peserta didik, baik dalam lingkungan kelas maupun untuk belajar mandiri di rumah. Hal ini diharapkan dapat memudahkan mereka dalam mempelajari materi secara lebih efisien dan memungkinkan eksplorasi yang lebih mendalam terhadap topik yang dipelajari.

1. Bagi siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menciptakan daya tarik yang lebih besar bagi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sehingga mereka menjadi lebih aktif dan menunjukkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan peserta didik akan lebih memahami materi yang diajarkan, sambil diperkenalkan pada perkembangan teknologi dalam pembelajaran.

2. Bagi guru

Riset ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman, sehingga pembelajaran tidak terjebak dalam rutinitas yang monoton. Hal ini akan memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif, sambil memperluas pengetahuan mereka tentang kemajuan teknologi.

3. Bagi sekolah

Hasil riset ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemilihan dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Selain itu, diharapkan juga dapat menjadi sumber masukan dan evaluasi bagi pihak sekolah dalam merumuskan kebijakan terkait penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

4. Bagi peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan beragam pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran PAI yang dapat digunakan di sekolah. Hal ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengeksplorasi berbagai metode dan teknologi yang relevan dengan tujuan pembelajaran, serta melibatkan proses desain, implementasi, dan evaluasi media pembelajaran tersebut. Selain itu, peneliti juga dapat belajar dari tantangan dan pengalaman yang ditemui selama proses pengembangan, yang dapat menjadi modal berharga untuk pengembangan dan penelitian selanjutnya.

5. Bagi peneliti lain

Adanya riset ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi berharga dalam pengembangan media pembelajaran, sambil memunculkan inovasi-inovasi baru di bidang tersebut. Dengan memanfaatkan temuan dan pengalaman dari penelitian ini, diharapkan dapat mendorong perkembangan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran, serta memperkaya kualitas media pembelajaran yang tersedia bagi pendidik dan peserta didik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa didasarkan pada beberapa asumsi:

1. Tidak tersedianya media pembelajaran berbasis Google Sites dalam pembelajaran PAI di kelas XI, sehingga perlu adanya pengembangan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
2. Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites didesain sedemikian rupa agar menarik perhatian siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Sedangkan keterbatasan penelitian pengembangan ini terdapat pada aspek berikut ini:

1. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas XI A SMA Negeri 5 Tuban pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Hal ini sudah sesuai dengan hasil

observasi yang menunjukkan bahwa dari kelas XI A-E yang menunjukkan kurangnya antusias belajar dan mengalami dampak pada penurunan hasil belajar siswa itu di kelas XI A. Oleh sebab itu peneliti memilih kelas XI A sebagai subjek dari penelitian ini.

2. Lingkup penelitian ini terbatas pada mata pelajaran PAI, dengan fokus pada materi "Ketentuan Pernikahan dalam Islam".
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran PAI berbasis Google Sites.
4. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menganalisis adanya dampak dari pengembangan media Google Sites terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI A SMA Negeri 5 Tuban.

G. Orisinalitas Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Nurohman, seorang mahasiswa dari program Magister Pendidikan Agama Islam di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, berjudul "Pengembangan e-Modul Berbasis Model Problem Based Learning Mata Pelajaran Fiqih Kelas V". Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan berdasarkan model Problem Based Learning (PBL) dinilai sangat layak dari berbagai aspek, yaitu aspek materi (84,4%), aspek media (91,2%), dan aspek pembelajaran (89,8%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa e-modul berbasis PBL yang dikembangkan telah melewati prosedur pengembangan yang tepat, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar fiqih pada materi zakat fitrah.¹⁰

Riset yang dilakukan oleh Muhammad Khoirun Aziz, seorang mahasiswa dari program Magister Pendidikan Agama Islam di UIN Sunan Kalijaga, berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI". Hasil riset menunjukkan adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis Android ini. Peningkatan tersebut terlihat pada aspek partisipasi siswa yang meningkat hingga 18,75%, serta terdapat selisih sebesar 14,7 poin dari peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan

¹⁰ Nurohman, "Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran Fiqih Kelas V," *Tesis PAI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta* (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021), hal 79.

bahwa aplikasi berbasis Android yang dikembangkan layak digunakan untuk siswa SMK kelas X.¹¹

Penelitian sebelumnya oleh Siti Munawaroh, seorang mahasiswa Pascasarjana di Universitas Islam Malang, berjudul "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sejarah Islam Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Pakis Malang". Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran audiovisual. Efektivitas penggunaan media tersebut tercermin dari peningkatan hasil angket motivasi belajar siswa sebesar 35,22%, serta hasil observasi motivasi belajar siswa sebesar 44,86%.¹²

Riset yang dilakukan oleh Romainur, seorang mahasiswa program Magister Pendidikan Agama Islam di UIN Malang, bertujuan untuk mengembangkan media ajar berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk siswa kelas XI di MA Bilingual Batu Malang. Hasil riset menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia autoplay tersebut efektif dan menarik. Tingginya minat dan motivasi belajar siswa mencerminkan ketertarikan mereka pada kegiatan belajar mengajar, terutama pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Temuan ini didukung oleh fakta bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa mengalami peningkatan sebesar 18,49%, meningkat menjadi 82,90%.¹³

Penelitian kolaboratif yang dilakukan oleh Wahyuni, Ika Lis Mariatun, dan Yusrianto Sholeh dari STKIP PGRI Bangkalan, jurusan Pendidikan Ekonomi, berjudul "Development of Quizizz Game-Based Interactive Learning Media to Improve Learning Outcomes" yang dipublikasikan dalam jurnal Edunesia: Jurnal

¹¹ Muhammad Khoirun Aziz, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI" (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015), http://digilib.uin-suka.ac.id/17647/2/1320411032_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf.

¹² Siti Munawaroh, "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Pakis Malang," *Repository.Unisma.Ac.Id* (2021), <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750%0Ahttps://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728%0Ahttp://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766%0Ahttps://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076%0Ahttps://doi.org/>.

¹³ Romainur, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang" (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016), hal 78.

Ilmiah Pendidikan, Vol. 5, No. 1 Tahun 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pembelajaran ekonomi, guru menggunakan metode ceramah dan diskusi dengan menggunakan media Lembar Kerja Siswa (LKS) dan PowerPoint. Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi permainan Quizizz ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka. Respon terhadap penelitian ini sangat positif dari guru dan siswa.¹⁴

Riset kolaboratif yang dilakukan oleh Siti Fatimah dan Maemunah Sa'diyah, mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Universitas Ibn Khaldun Bogor, berjudul "Development of Sparkol Videoscribe Learning Media to Increase The Student Learning Motivation in Fiqih Subject" yang dipublikasikan dalam jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 27, No. 1 tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji coba penggunaan media ini menghasilkan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Kesimpulannya adalah bahwa media pembelajaran video Sparkol ini layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Fiqih.¹⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Rina Yuliana Pratama, seorang mahasiswa dari Universitas PGRI Semarang, dengan judul "Utilization of Quizizz Educational Game Media to Increase Learning Interest and Achievement" dipublikasikan dalam jurnal Indonesian Journal Of Education Research and Review, Vol. 4, No. 2 tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa permainan edukatif Quizizz dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya menerapkan media tersebut sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.¹⁶

Kolaborasi penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Sarif dan Siti Rahma Yunus, yang disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA V tahun

¹⁴ Wahyuni Wahyuni, Ika Lis Mariatun, and Yusrianto Sholeh, "Development of Quizizz Game-Based Interactive Learning Media to Improve Learning Outcomes," *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 143-155, <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.545>.

¹⁵ Siti Fatimah and Maemunah Sa'diyah, "Development of Sparkol Videoscribe Learning Media to Increase The Students Learning Motivation in Fiqh Subject," *JPP (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran)* 27, no. 1 (2020): 11-21, <https://doi.org/10.17977/um047v27i12020p011>.

¹⁶ Rina Yuliana Pratama, "Utilization of Quizizz Educational Game Media to Increase Learning Interest and Achievement," *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 4, no. 2 (2021): 307, <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i2.30690>.

2023, menghasilkan temuan bahwa tingkat motivasi belajar sebelum penerapan media pembelajaran berbasis Google Sites cenderung rendah, dengan rata-rata skor motivasi sebesar 86,06. Namun, setelah penerapan media tersebut, tingkat motivasi belajar meningkat menjadi sedang, dengan rata-rata skor motivasi belajar mencapai 104,79. Selanjutnya, peningkatan skor rata-rata N-Gain motivasi belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 33 Makassar sebesar 0,55 menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar berada pada kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Google Sites menyebabkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar peserta didik.¹⁷

Riset kolaborasi yang dilakukan oleh Fitria Sartika, Elni Desriwita, dan Mahyudin Ritonga, mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, dengan judul "Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di Sekolah dan Madrasah" telah dipublikasikan dalam jurnal *Humanika*, Vol. 20, No. 2 tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan sangat membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga memberikan pengaruh besar dalam meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam mata pelajaran PAI di sekolah dan madrasah.¹⁸

Penelitian kolaboratif yang dilakukan oleh Sunarmi Ningsih, Murtadlo, dan Mohammad Imam Farisi, mahasiswa dari Universitas Negeri Surabaya dan Universitas Terbuka Surabaya, dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" telah dipublikasikan dalam jurnal *Jambura Journal of Educational Management*, Vol. 4, No. 1 tahun 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis. Efektivitas penggunaan media pada kelas eksperimen mencapai 81,13% dengan kategori efektif, sedangkan pada kelas

¹⁷ Aisyah Sarif and Sitti Rahma Yunus, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 33 Makassar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA IV*, 2023, 124-131.

¹⁸ Fitria Sartika, Elni Desriwita, and Mahyudin Ritonga, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Di Sekolah Dan Madrasah," *Humanika* 20, no. 2 (2020): 115-128, <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>.

kontrol hanya sebesar 51,36% dengan kategori kurang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis web Google Sites telah terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal keberagaman budaya di Indonesia.¹⁹

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Data Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Nurohman, “Pengembangan e-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran Fikih Kelas V”.	Mengembangkan media pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa	• Mengembangkan media e-Modul berbasis PBL • Lokasi dan subjek penelitian • Fokus dalam meningkatkan hasil belajar	Mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menengah ke atas
2.	Muhammad Khoirun Aziz, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”.	Mengembangkan media pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa tingkat menengah ke atas	• Media yang dikembangkan berbasis Android • Lokasi dan subjek penelitian • Fokus dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa	Mengembangkan media pembelajaran PAI khususnya pada materi pernikahan dengan Google Sites untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar
3.	Siti Munawaroh, “Pengaruh Media Audio Visual	Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan	• Media yang digunakan adalah Audio Visual • Fokus pada penggunaan	Pembuatan sekaligus mengembangkan media pembelajaran

¹⁹ Sunarmi Ningsih, Murtadlo, and Mohammad Imam Farisi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jambura Journal of Educational Management* 4, no. 1 (2023): 108-122, <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>.

	Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi SKI Siswa Kelas V MI Mambaul Ulum Pakis Malang	motivasi belajar siswa	bukan pengembangan • Lokasi dan subjek penelitian • Materi dalam media pembelajaran	PAI terkhusus materi pernikahan dengan Google Sites untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA
4.	Rumainur, "Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 dalam Pembelajaran SKI kelas XI MA Bilingual Batu Malang".	Mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa tingkat SMA/MA	• Media yang dikembangkan berbasis multimedia Autoplay Studio 8 • Lokasi penelitian • Media berfokus pada materi SKI	Mengembangkan media pembelajaran PAI khususnya materi pernikahan berbasis Google Sites untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar
5.	Wahyuni, Ika Lis Mariatun, Yusrianto Sholeh, "Development of Quizizz Game-Based Interactive Learning Media to Improve Learning Outcomes".	Mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar	• Media yang dikembangkan berbasis Game Quizizz • Fokus dalam meningkatkan hasil belajar saja • Media pembelajaran digunakan pada Pelajaran Ekonomi	Mengembangkan media pembelajaran PAI dengan Google Sites untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar
6.	Siti Fatimah dan Maemunah Sa'diyah, "Development of Sparkol Videoscribe Learning Media to Increase The Student Learning	Mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	• Media yang dikembangkan Sparkol Videoscribe untuk Pelajaran Fiqh • Fokus dalam meningkatkan motivasi belajar	Mengembangkan media pembelajaran PAI terkhusus materi Pernikahan berbasis Google Sites dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

	Motivation in Fiqh Subject”.			
7.	Rina Yuliana Pratama, “Utilization of Quizizz Educational Game Media to Increase Learning Interest and Achievement”.	Penggunaan media yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa	• Media yang digunakan adalah game edukasi Quizizz • Fokus pada pemanfaatan media bukan pada pembuatan dan pengembangan	Pembuatan dan pengembangan media Google Sites pada Pelajaran PAI untuk siswa Tingkat SMA
8.	Aisyah Sarif, Siti Rahma, dan Yunus “Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 33 Makassar”.	Sama-sama menggunakan produk google sites dengan variabel sama	• Lokasi dan subjek penelitian • Fokus pada pemanfaatan bukan pengembangan	Penelitian terkait pembuatan google sites untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI
9.	Fitria Sartika, Elni Desriwita, Mahyudin Ritonga, “Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar PAI di Sekolah dan Madrasah	Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI	• Lokasi dan subjek penelitian • Fokus pada pemanfaatan bukan pengembangan • Media yang digunakan audio visual	Penelitian terkait pembuatan sekaligus pengembangan media pembelajaran PAI dengan Google Sites untuk siswa SMAN 5 Tuban
10	Sunarmi Ningsih, Murtadlo,	Sama-sama mengembangkan media	• Lokasi dan subjek penelitian	Penelitian pengembangan media

	Mohammad Imam Farisi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.	pembelajaran berbasis Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar siswa	• Fokus penelitian hanya pada hasil belajar	pembelajaran PAI berbasis Google Sites untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMAN 5 Tuban
--	---	---	---	---

H. Definisi Istilah

Pemahaman tentang definisi istilah dalam judul riset adalah penting untuk memastikan kesamaan persepsi dan meminimalkan kekeliruan dalam penafsiran. Berikut adalah pemahaman terkait istilah-istilah dalam judul riset yang telah disediakan:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk atau inovasi baru, serta menguji keefektifan produk tersebut dalam meningkatkan kinerja atau memberikan kontribusi pada sebuah lembaga pendidikan atau perusahaan.

2. Media Pembelajaran Google Sites

Media pembelajaran Google Sites adalah alat atau bahan ajar yang dibuat melalui platform Google Sites, yang merupakan situs web pribadi atau kelompok yang dapat digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi dan menyampaikan materi pembelajaran selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada individu sesuai dengan ajaran agama Islam, dengan tujuan agar individu mampu mengimplementasikan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar, yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Dorongan ini dapat mempengaruhi tingkat keinginan dan kesungguhan seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan atau pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Dalam proses belajar-mengajar, terdapat sejumlah faktor yang memengaruhi peserta didik, seperti tingkat motivasi, tingkat kematangan, kemampuan verbal, interaksi antara peserta didik dan guru, perasaan aman, serta keterampilan guru dalam berinteraksi dengan siswa.²⁰ Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada motivasi siswa, oleh karena itu guru perlu merangsang dan memelihara motivasi belajar siswa. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, guru diharapkan memiliki kreativitas dalam memicu semangat belajar siswa.

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan dalam energi individu yang ditandai oleh timbulnya perasaan tertentu dan dipicu oleh respons terhadap tujuan yang dihadapi.²¹ Motivasi memicu transformasi energi individu, yang selanjutnya tercermin dalam aspek-aspek psikologis seperti perasaan dan emosi, dan mendorong individu untuk bertindak atau mengambil langkah tertentu.²² Faktor-faktor ini muncul karena adanya tujuan, kebutuhan, dan keinginan. Definisi lain menyebutkan bahwa motivasi merupakan dorongan internal yang mendorong individu untuk bertindak, mengarahkan, dan mengatur perilakunya, yang berkaitan dengan upaya memenuhi kebutuhan fisik dan psikis yang dirasakan.²³

²⁰ Saqifa Robi'ah Al Adawy, "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Al-Munawwariyah Bululawang Malang" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022), hal. 84.

²¹ Naili Fikriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kalitidu" (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018), hal. 72.

²² Suharni and Purwanti, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 1 (2018): 131–45.

²³ Naili Fikriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kalitidu", hal. 56.

Kemudian, Slameto (2003) menjelaskan bahwa belajar adalah serangkaian aktivitas mental dan fisik untuk mencapai perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam proses belajar, siswa secara pribadi mengalami perubahan dari tidak mengetahui menjadi mengetahui. Begitu juga dengan Mohamad Surya (2004) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses perubahan, yaitu perubahan perilaku sebagai hasil interaksi antara individu dan lingkungannya dalam upaya memenuhi kebutuhan hidupnya. Secara lengkap, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan perilaku baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman individu tersebut dalam berinteraksi dengan lingkungannya.²⁴

Pada dasarnya, motivasi adalah upaya yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak mencapai hasil atau tujuan tertentu. Menurut Clayton Alderfer dalam penelitiannya Yolanda Febrita, motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh keinginan untuk mencapai prestasi atau hasil belajar seoptimal mungkin.²⁵ Motivasi dianggap sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Menurut Wlodkowski & Jaynes (2004), motivasi belajar adalah sebuah proses internal dalam diri seseorang yang memberikan gairah atau semangat dalam belajar.²⁶ Proses ini melibatkan usaha untuk mencapai tujuan belajar, yang mencakup pemahaman dan pengembangan.

Berdasarkan pemahaman tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran tertentu. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi pula. Dengan kata lain, semakin tinggi motivasinya, semakin

²⁴ Yolanda Febrita and Maria Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Posiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5, no. 2019 (2019): 181–188.

²⁵ Febrita and Ulfah, hal. 185.

²⁶ Febrita and Ulfah, hal. 186.

besar intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, sehingga semakin tinggi pula prestasi belajar yang dicapainya.

2. Jenis dan Bentuk Motivasi Belajar

Berdasarkan sifatnya, motivasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu:²⁷

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah kondisi di mana peserta didik merasa termotivasi untuk melakukan aktivitas belajar.²⁸ Secara lebih spesifik, motivasi intrinsik merujuk pada dorongan atau keinginan dari dalam diri individu untuk melakukan suatu tindakan. Ini dapat diartikan sebagai dorongan internal yang mendorong individu untuk bertindak dan mencapai tujuan tanpa dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal dari lingkungan sekitarnya.

Pada proses pembelajaran, siswa yang memiliki motivasi intrinsik biasanya terlihat aktif dan rajin dalam belajar, karena mereka memiliki dorongan dari dalam diri untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan, tanpa tergantung pada pujian, hadiah, atau insentif eksternal lainnya. Dengan demikian, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan internal individu untuk mencapai tujuan yang diinginkannya, tanpa dipengaruhi oleh faktor eksternal termasuk lingkungan sekitarnya.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Dalam konteks kelas, siswa yang memiliki dorongan belajar tinggi membutuhkan motivasi ekstrinsik.²⁹ Mereka memerlukan perhatian dan bimbingan khusus dari guru atau pengajar, meskipun hal tersebut bukan prioritas utama bagi mereka. Sebagai siswa, penting bagi mereka untuk mengembangkan semangat dan dorongan belajar internal guna mencapai impian mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi

²⁷ Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktika Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2018): 117-134, <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>.

²⁸ Eis Imroatul Muawanah and Abdul Muhid, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19: Literature Review," *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* 12, no. 1 (2021): 90–98, <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>.

²⁹ Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."

ekstrinsik adalah dorongan yang timbul dari faktor eksternal, termasuk lingkungan sekitarnya, yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu demi mencapai tujuan mereka.

Tentunya, ada beragam bentuk motivasi yang bisa diterapkan untuk mengarahkan belajar siswa di kelas. Beberapa diantaranya meliputi:

a. Memberi angka

Memberikan angka sebagai penilaian merupakan cara yang umum digunakan dalam mengevaluasi prestasi belajar siswa.³⁰ Angka yang diberikan mencerminkan hasil dari aktivitas belajar mereka, yang didasarkan pada evaluasi oleh guru. Angka tersebut dapat menjadi sumber motivasi bagi siswa untuk mempertahankan atau meningkatkan prestasi belajar mereka, terutama dalam aspek kognitif. Namun, penting bagi guru untuk memberikan penilaian yang holistik, yang mencakup aspek afektif dan psikomotorik siswa juga. Hal ini memungkinkan guru untuk menilai berbagai aspek dari perkembangan siswa, tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif mereka. Dengan demikian, siswa dapat merasa dihargai dan didukung dalam semua aspek kehidupan dan pembelajaran mereka.

b. Hadiah

Memberikan hadiah kepada siswa merupakan salah satu bentuk penghargaan yang dapat menjadi alat motivasi dalam dunia pendidikan. Hadiah tersebut dapat diberikan kepada siswa yang memiliki prestasi tinggi, sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha dan hasil kerja keras mereka.

Selain itu, hadiah juga bisa menjadi sumber semangat dan dorongan bagi siswa yang berprestasi namun berasal dari latar belakang ekonomi yang rendah. Dengan memberikan hadiah, guru dapat memberikan pengakuan atas pencapaian siswa tersebut, serta memberikan dorongan agar mereka terus berkembang dan berprestasi di masa depan. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung bagi semua siswa, tanpa memandang latar belakang ekonomi mereka.

³⁰ Azhar Haq, "Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi," *Jurnal Pendidikan Islam: Victratina* 3, no. 1 (2018): 193–214.

c. Kompetisi

Benar, kompetisi atau persaingan dapat menjadi salah satu alat motivasi yang efektif untuk mendorong siswa agar lebih bersemangat dalam belajar. Baik dalam bentuk kompetisi individu maupun kelompok, persaingan dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memacu siswa untuk berusaha lebih keras. Dalam konteks pendidikan, kompetisi dapat diatur sedemikian rupa agar memberikan manfaat positif bagi perkembangan siswa. Misalnya, melalui kompetisi, siswa dapat belajar untuk bekerja sama dalam tim, meningkatkan keterampilan sosial, serta mengembangkan kemampuan problem-solving. Selain itu, kompetisi juga dapat menjadi sarana untuk mengukur kemajuan belajar siswa secara objektif.

Namun, perlu diingat bahwa kompetisi harus diarahkan dengan sehat dan adil, tanpa menimbulkan tekanan yang berlebihan atau merugikan bagi siswa yang tidak meraih prestasi tertinggi. Selain itu, penting juga untuk mengajarkan nilai-nilai seperti sportivitas, kerjasama, dan penghargaan terhadap usaha keras, sehingga kompetisi dapat menjadi sarana yang membangun, bukan memecah belah, dalam proses pembelajaran.

d. Ego-Involvement

Menumbuhkan kesadaran pada siswa tentang pentingnya tugas dan menghadapinya sebagai suatu tantangan dapat mendorong mereka untuk bekerja keras. Ketika siswa menyadari nilai penting dari tugas-tugas yang diberikan, mereka cenderung akan berusaha dengan maksimal untuk mencapai prestasi yang baik. Menyelesaikan tugas dengan baik menjadi sebuah pencapaian yang membanggakan, tidak hanya bagi siswa itu sendiri tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Di sisi lain, sikap menyontek yang dilakukan oleh siswa tidak hanya mencerminkan ketidakmampuan atau kelengahannya dalam menyelesaikan tugas, tetapi juga bisa menjadi upaya untuk menghindari sanksi dari guru atau untuk melindungi harga diri mereka dari rasa malu. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi siswa untuk menghargai integritas akademik, serta memberikan dukungan

dan bimbingan yang diperlukan agar siswa merasa nyaman untuk menyelesaikan tugas mereka dengan kemampuan dan usaha sendiri.

e. Memberi evaluasi

Evaluasi dapat menjadi salah satu alat motivasi yang efektif bagi siswa. Biasanya, siswa akan mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari sebelum evaluasi dilakukan. Mereka akan menggunakan berbagai usaha dan teknik untuk menguasai semua materi pelajaran sedini mungkin, sehingga mereka dapat menjawab setiap soal evaluasi dengan percaya diri saat pelaksanaan evaluasi berlangsung sesuai dengan waktu yang diberikan. Oleh karena itu, evaluasi dapat menjadi strategi yang efektif untuk mendorong siswa agar lebih rajin dan tekun dalam belajar.

f. Mengetahui hasil

Mengetahui hasil dari upaya belajar mereka, siswa akan merasa terdorong untuk meningkatkan usaha belajarnya. Mereka yang menyadari pentingnya prestasi belajar akan meningkatkan intensitas belajar mereka untuk mencapai prestasi yang lebih tinggi daripada sebelumnya. Ketika siswa mendapatkan hasil belajar yang rendah, hal itu akan mendorong mereka untuk lebih giat belajar guna memperbaiki prestasi mereka.

g. Pujian

Memberikan pujian dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar. Selain itu, pujian juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, yang pada gilirannya akan memotivasi mereka untuk meningkatkan prestasi belajar.³¹

h. Hukuman

Penerapan hukuman bertujuan untuk mengarahkan siswa ke perilaku yang lebih positif dan memotivasi mereka untuk menjadi pribadi yang lebih kreatif dan produktif. Meskipun hukuman dapat menimbulkan penderitaan, namun juga dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk lebih bersemangat

³¹ Yusvidha Ernata, "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di SDN Ngarangan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5, no. 2 (2017): 781, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>.

dalam aktivitas belajar. Keberhasilan hukuman dapat diukur dari kemampuannya untuk menimbulkan perasaan penyesalan atas tindakan yang dilakukan siswa.

i. Minat

Minat adalah kecenderungan seseorang untuk secara konsisten dan dengan sukarela tertarik pada suatu aktivitas atau hal tertentu. Hal ini menandakan adanya rasa senang atau kekaguman yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas tersebut tanpa adanya paksaan dari pihak lain. Ekspresi minat tidak hanya tercermin dalam pernyataan verbal yang menyatakan preferensi terhadap sesuatu, tetapi juga melalui partisipasi aktif dalam kegiatan yang terkait.

3. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Hamzah, indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:³²

a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Hal ini mengacu pada dorongan dan keinginan yang kuat untuk mencapai keberhasilan, baik dalam konteks belajar maupun dalam kehidupan sehari-hari secara umum. Biasanya, hal ini disebut sebagai motif berprestasi, yang merupakan dorongan untuk mencapai sukses dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan, atau untuk mencapai tingkat kesempurnaan. Motif semacam ini diyakini berasal dari dalam diri individu dan menjadi bagian dari kepribadian dan perilaku mereka.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Dalam beberapa kasus, penyelesaian suatu tugas tidak selalu didorong oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil. Sebaliknya, ada kasus di mana individu menyelesaikan suatu pekerjaan dengan tingkat kualitas yang sama baiknya dengan orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, namun didorong oleh dorongan untuk menghindari kegagalan. Dorongan ini muncul dari ketakutan akan kegagalan dan keinginan untuk menghindarinya. Dalam

³² Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.

konteks ini, individu mungkin tidak memiliki hasrat kuat untuk mencapai kesuksesan, tetapi lebih didorong oleh keinginan untuk menghindari konsekuensi negatif atau kegagalan.

c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan sering kali didasarkan pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka. Sebagai contoh, seseorang yang menginginkan kenaikan pangkat cenderung akan menunjukkan kinerja yang baik jika mereka percaya bahwa kinerja yang tinggi akan diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat. Keyakinan ini dapat menjadi pendorong yang kuat bagi individu untuk bekerja keras dan mencapai tujuan mereka, karena mereka memiliki harapan bahwa usaha mereka akan membuahkan hasil yang diinginkan.

d. Adanya penghargaan dalam belajar

Memberikan pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lain kepada siswa atas perilaku yang baik atau hasil belajar yang baik merupakan cara yang paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar mereka. Pernyataan seperti "bagus" atau "hebat", selain menyenangkan bagi siswa, juga mengandung makna interaksi langsung antara siswa dan guru. Penyampaian yang konkret seperti ini mencerminkan pengakuan sosial yang dapat memberikan dorongan tambahan kepada siswa. Terlebih lagi, jika penghargaan verbal tersebut diberikan di depan orang banyak, hal itu dapat memperkuat dampak positifnya.

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Baik simulasi maupun permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi siswa dalam pembelajaran. Suasana yang menarik ini membuat proses belajar menjadi lebih bermakna. Hal-hal yang bermakna cenderung lebih mudah diingat, dipahami, dan dihargai oleh siswa. Contohnya, kegiatan belajar seperti diskusi, brainstorming, atau pengabdian masyarakat, semuanya dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Umumnya, motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, motif individu untuk melakukan sesuatu, seperti belajar dengan baik, dapat berkembang, diperbaiki, atau bahkan diubah melalui proses belajar dan latihan. Ini berarti bahwa lingkungan tempat belajar memiliki peran penting dalam mendorong siswa untuk belajar. Dengan lingkungan belajar yang kondusif, siswa dapat mendapatkan bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan atau masalah yang mereka hadapi dalam proses belajar.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Dimiyati dan Mujiono, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi antara lain:³³

- a. Cita-cita, yang merupakan tujuan atau impian yang ingin dicapai oleh individu.
- b. Kemampuan/skills, mencakup aspek psikologis dari dalam diri individu, seperti kecerdasan, kemampuan mengamati, dan kemampuan berpikir kritis.
- c. Kondisi, meliputi kondisi psikologis (emosional), fisik (kesehatan), dan kondisi lingkungan sekitar.
- d. Unsur dinamis dalam belajar, yaitu unsur-unsur yang hadir dalam proses pembelajaran yang dapat berubah-ubah, kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah, dan bahkan bisa menghilang, terutama dalam konteks kondisi yang bersifat situasional, seperti emosi siswa.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum, Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Baginya, anak-anak yang berhasil dalam belajar adalah mereka yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Sementara itu, menurut Usman, belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri individu berkat

³³ Muawanah and Muhid, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review", hal.78.

adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan.³⁴ Dari beberapa definisi tersebut, terlihat bahwa para ahli menggunakan istilah "perubahan," yang menunjukkan bahwa setelah seseorang belajar, akan terjadi perubahan dalam dirinya.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar, yang menghasilkan perubahan pada pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa, menjadikannya lebih baik dari sebelumnya. Ini merupakan indikator penting dari proses pembelajaran, menunjukkan sejauh mana siswa telah menguasai materi dan konsep yang diajarkan. Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setelah mereka terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Melalui hasil belajar ini, dapat dievaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.³⁵

Hasil belajar merujuk pada tingkat penguasaan yang berhasil dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar adalah evaluasi terhadap sejauh mana siswa dapat menguasai materi setelah mengikuti proses belajar mengajar. Evaluasi ini sering kali diekspresikan dalam bentuk angka, huruf, atau simbol lain yang telah disepakati oleh lembaga pendidikan sebagai indikator keberhasilan siswa. Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan pencapaian akhir siswa setelah berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar dalam pendidikan dapat diuraikan dalam tiga aspek utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Gagne, dari lima hasil belajar yang disebutkan, tiga di antaranya adalah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar merujuk pada perubahan perilaku siswa dalam tiga aspek tersebut setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan melalui strategi information search dan metode resitasi, yang kemudian dievaluasi melalui pencapaian nilai sebagai bukti dari hasil belajar siswa.³⁶

³⁴ Hasnaa and Sahronih, "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", hal. 126.

³⁵ Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar", hal. 108.

³⁶ Syahtriatna Djusar, Taslim Taslim, and Dafwen Toresa, "Pengaruh Kemudahan, Kebutuhan, Kemampuan, Minat Terhadap Persepsi Guru Dalam Menggunakan Aplikasi Google,"

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal (yang berada dalam diri peserta didik) dan faktor eksternal (yang berada di luar diri peserta didik). Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar bermacam-macam jenisnya, namun dapat digolongkan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:³⁷

a. Faktor internal, meliputi:

- 1) Faktor jasmaniah, yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- 3) Faktor rohaniah

b. Faktor eksternal, meliputi:

- 1) Faktor keluarga, terkait cara orang tua mendidik, relasi antar keluarga, keadaan ekonomi, dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, terkait metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, dan lain sebagainya.
- 3) Faktor masyarakat, terkait kegiatan siswa dalam masyarakat dan bentuk kehidupan di lingkungan masyarakat.

3. Indikator Hasil Belajar

Indikator merupakan alat untuk mengukur perubahan yang terjadi pada suatu kejadian atau kegiatan. Untuk menilai sejauh mana perkembangan hasil belajar seseorang, diperlukan indikator-indikator sebagai acuan. Menurut Gagne dalam Dahar, indikator hasil belajar dapat dibagi menjadi beberapa kategori, termasuk:³⁸

ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 8, no. 2 (2020): 242–247, <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5649>.

³⁷ A. Muafiah Nasrah, “Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207-213.

³⁸ Saeful Amri, “Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Dalam Mengikuti Pelajaran Mata Diklat Instalasi Penerangan Dan Tenaga Listrik Di SMK Nusantara I Comal Pemalang Tahun 2014” (Universitas Negeri Semarang, 2014).

a. Keterampilan sosial

Merupakan kemampuan siswa dalam menunjukkan operasi intelektual yang dapat dilakukannya dalam interaksi sosial.

b. Strategi kognitif

Siswa perlu menunjukkan kemampuan yang kompleks dalam menghadapi situasi baru dengan sedikit bimbingan, dalam memilih dan menerapkan aturan serta konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

c. Sikap

Merupakan perilaku yang mencerminkan pilihan tindakan terhadap kegiatan-kegiatan sains, menunjukkan cara siswa merespons dan menghadapi materi pelajaran.

d. Informasi verbal

Merujuk pada pengetahuan verbal yang disimpan dalam bentuk jaringan proposisi-proposisi atau konsep-konsep.

e. Keterampilan motorik

Tidak hanya mencakup kegiatan fisik, melainkan juga aktivitas motorik yang digabungkan dengan keterampilan intelektual, seperti penggunaan alat-alat dalam eksperimen sains.

C. Media Google Sites

1. Pengertian Media Google Sites

Secara etimologi, kata "media" berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium", yang artinya adalah perantara atau pengantar. Heinich memberikan definisi medium sebagai perantara dalam komunikasi antara pengirim dan penerima.³⁹ Menurut Gagne, media adalah segala jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang mampu merangsang pembelajaran.⁴⁰ Media pembelajaran merupakan proses pengembangan produk

³⁹ Luluk Indah Wati and Jaka Nugraha, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 9, no. 1 (2021): 65–76.

⁴⁰ Badru Zaman, M Pd, and Hj Cucu Eliyawati, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini," *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2010, hal. 32.

media yang digunakan sebagai alat perantara dalam proses belajar mengajar.⁴¹ Untuk mengembangkan media pembelajaran, perlu dilakukan proses pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, perumusan tujuan, pengembangan materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, dan penulisan naskah.

Google Sites adalah sebuah aplikasi daring yang diluncurkan oleh Google sejak tahun 2008 untuk membuat situs web kelas, sekolah, atau berbagai keperluan lainnya. Dengan Google Sites, pengguna dapat mengumpulkan berbagai informasi dalam satu tempat, termasuk video, presentasi, lampiran, teks, dan lainnya, yang dapat dibagikan sesuai kebutuhan.⁴² Penggunaan Google Sites gratis dan dapat dimanfaatkan oleh siapa pun yang memiliki akun Google.

Google Sites adalah layanan yang disediakan oleh Google untuk memfasilitasi pembuatan situs web oleh pengguna. Ini merupakan aplikasi wiki terstruktur dari Google yang memungkinkan pembuatan situs web atau blog. Google Sites merupakan pengganti dari Google Page Creator. Penggunaan Google Sites sangat memudahkan pengguna awam dalam mengelola situs web. Pengguna dapat dengan mudah mengatur kontrol aksesnya dan yang terpenting, tidak memerlukan pengetahuan pemrograman karena penggunaannya hanya dengan metode drag-and-drop. Google Sites sangat berguna dalam mendukung pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fitur seperti Google Docs, Sheets, Forms, Calendar, Awesome Table, dan lainnya.⁴³

Google Sites memiliki kemiripan dengan wiki dalam hal kemampuan untuk membuat dan mengelola situs web serta konten di dalamnya. Pengguna dapat mengembangkan situs web sendiri dan mengisi dengan konten sesuai kebutuhan. Selain itu, pengguna dapat memilih untuk membagikan situs tersebut

⁴¹ Ina Magdalena, Alif Fatakhatus Shodikoh, and Anis Rachma Pebrianti, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–325.

⁴² Suryaman and Nur Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 1 (2023): 72–81, <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4674>.

⁴³ Syarip Hidayatullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Google Sites Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skills) Siswa Kelas VII MTs Darul Aman Mataram" (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023), hal. 45.

kepada orang lain dengan menentukan hak akses, seperti siapa yang dapat mengedit dan melihat situs. Pengguna juga memiliki fleksibilitas untuk menentukan siapa yang menjadi pemilik situs dan untuk mengatur tingkat keamanan situs, mulai dari kelompok kecil hingga publik. Dengan demikian, Google Sites memberikan kontrol penuh kepada pengguna dalam mengelola dan membagikan situs web mereka.

2. Manfaat Penggunaan Media Google Sites

Pembelajaran menggunakan Google Sites memberikan sejumlah manfaat bagi pendidik dan peserta didik, antara lain:⁴⁴

- a. Pembelajaran lebih menarik karena dapat memanfaatkan beragam fitur yang disediakan oleh Google Sites, seperti Google Docs, Sheets, Forms, dan lainnya.
- b. Materi pelajaran menjadi lebih mudah didapatkan.
- c. Menggunakan Google Sites mengurangi ketergantungan pada media penyimpanan fisik seperti flashdisk, yang rentan terhadap virus.
- d. Materi pembelajaran yang diunggah ke Google Sites memiliki keamanan yang lebih baik dan tidak mudah hilang.
- e. Peserta didik dapat dengan cepat memperoleh informasi pembelajaran.
- f. Silabus dapat disimpan di Google Sites untuk memudahkan peserta didik dalam memahami topik dan tema pembelajaran.
- g. Tugas sekolah dapat diberikan dan dikumpulkan melalui Google Sites, memudahkan proses administrasi dan monitoring oleh pendidik.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Google Sites

Kelebihan Google Sites sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Kemudahan Akses: Dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet.

⁴⁴ Rezka Nurliswati, Nurlizawati Nurlizawati, and Annisa Citra Triyandra, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Google Site Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Ampek Angkek," *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 1, no. 4 (2022): 420–29, <https://doi.org/10.24036/nara.v1i4.85>.

- 2) Kemudahan Pembuatan: Dapat dibuat dengan mudah bahkan oleh pemula, cukup dengan menggunakan akun Google.
- 3) Tampilan yang Responsif: Tampilan Google Sites dapat menyesuaikan dengan perangkat yang digunakan, baik itu smartphone, laptop, atau tablet.
- 4) Terintegrasi dengan Produk Google Lainnya: Terhubung dengan berbagai produk Google lainnya seperti Google Drive, Google Docs, Google Analytics, dan lainnya.
- 5) Kemudahan Penautan: Dapat menautkan link sesuai kebutuhan, seperti link YouTube dan Phet Colorado.
- 6) Tema dan Template Tersedia: Google Sites menyediakan beragam tema dan template yang dapat dipilih pengguna untuk pembuatan website.
- 7) Penambahan Gambar dan Video: Dapat menambahkan gambar dan video sesuai keinginan, sehingga membuat tampilan website menjadi lebih menarik.
- 8) Pengaturan Batasan Pembaca: Pemilik website dapat mengatur siapa saja yang dapat mengakses link website, baik untuk umum atau hanya untuk orang tertentu.

Kekurangan dalam penggunaan Google Sites adalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya Fitur Drag-n-Drop: Google Sites tidak menyediakan fitur drag-n-drop untuk mendesain halaman web, sehingga pengaturan atau setting harus dilakukan secara manual.
- 2) Tidak Mendukung Script dan iFrame: Google Sites tidak mendukung penggunaan script dan iframe secara langsung, sehingga pengguna tidak dapat menggunakan layanan tersebut tanpa gadget khusus. Meskipun demikian, hal ini juga dapat dianggap sebagai kelebihan karena meningkatkan keamanan situs.

D. Pembelajaran PAI

1. Pengertian Pembelajaran PAI

Pendidikan, menurut pandangan para ahli, memiliki definisi yang bervariasi. Secara umum, pendidikan dapat dianggap sebagai suatu proses untuk mencerdaskan masyarakat, mempersiapkan individu untuk menjalani kehidupan

yang layak, dan membantu mereka mencapai tujuan hidup secara efektif dan efisien. Pendidikan juga dilihat sebagai suatu proses yang menghasilkan kesadaran dalam diri individu serta mewariskan pemikiran dan kebudayaan kepada generasi berikutnya. Dalam konteks Islam, terdapat tiga istilah yang digunakan untuk merujuk pada konsep pendidikan, yaitu Tarbiyah, Ta'lim, dan Ta'dib. Tarbiyah mengacu pada pembinaan atau pengembangan karakter dan moral individu. Ta'lim mengacu pada proses pembelajaran dan pengajaran, sedangkan Ta'dib mengacu pada proses pembentukan akhlak dan etika..⁴⁵

Pendidikan ketika dikaitkan dengan istilah tarbiyah, mengacu pada identifikasi dan pengembangan tiga domain penting dalam diri individu: afektif, kognitif, dan psikomotor. Menurut Musthafa Al-Ghalayani, tarbiyah pada dasarnya adalah proses penanaman nilai-nilai etika pada individu, terutama pada masa pertumbuhan mereka.⁴⁶ Proses ini melibatkan pemberian nasihat dan petunjuk kepada individu agar mereka dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Dengan demikian, pendidikan dalam konteks tarbiyah bertujuan untuk membentuk karakter dan moral peserta didik, serta mengembangkan berbagai aspek lainnya dalam diri mereka.

Menurut Musthafa Al-Maraghi dalam Ali Abdul Halim Mahmud, kegiatan tarbiyah dapat dibagi menjadi dua jenis utama. Pertama adalah Tarbiyah Diniyyah Tahdibiyyah, yang fokus pada pengembangan karakter dan moral seseorang serta aspek keagamaannya. Kedua adalah Tarbiyah Khalaqiyyah, yang menekankan pada pertumbuhan fisik seseorang agar dapat menjadi sarana untuk pengembangan spiritualitasnya.

Sementara itu, ta'lim berasal dari kata dasar 'allama yang memiliki makna pengajaran. Muhammad Rasyid Ridha memandang ta'lim sebagai proses penyampaian ilmu pengetahuan kepada individu tanpa batasan tertentu. Dengan demikian, ta'lim dapat diartikan sebagai proses transmisi berbagai pengetahuan,

⁴⁵ Nihayatuzzahra, "Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas III MI NW Badrussalam Sekarabela" (UIN Mataram, 2020), hal. 86.

⁴⁶ Adam Malik, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran (Studi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Brawijaya Smart School Malang)" (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023), hal. 93.

pemahaman, dan nilai-nilai kepada individu. Tujuannya adalah agar individu dapat meningkatkan pengetahuannya dan mengembangkan dirinya dari yang sebelumnya tidak mengetahui menjadi mengetahui.

Ta'dib dapat diartikan sebagai pendidikan tentang tata krama, sopan santun, ahlak, etika, dan moral. Istilah "ta'dib" dalam bahasa Arab berasal dari kata "addaba – yuaddibu – ta'dib" yang berarti pendidikan tentang kedisiplinan, patuh terhadap aturan, atau pun peringatan dan hukuman. Menurut Syed Naquib Al-Attas, ta'dib adalah pendidikan mengenai peradaban dan kebudayaan yang diberikan secara bertahap kepada manusia, dengan tujuan membimbing individu untuk mengakui dan menghormati kekuasaan Allah. Dalam konsep ta'dib, pendidikan menjadi sarana untuk mentransformasikan nilai-nilai akhlak yang baik kepada peserta didik, yang bersumber dari ajaran agama Islam. Hal ini bertujuan untuk menjadi dasar dalam proses islamisasi ilmu pengetahuan.

Al-Ghazali memberikan pengertian pendidikan sebagai usaha individu untuk menanamkan budi pekerti yang mendalam kepada siswa, dengan tujuan agar siswa dapat mendekatkan diri kepada Allah dan mencapai kebahagiaan tidak hanya di dunia tetapi juga di akhirat.⁴⁷ Sementara itu, Ibnu Khaldun memahami pendidikan secara lebih luas, tidak terbatas pada pembelajaran di kelas, tetapi juga melibatkan proses menyerap, menangkap, dan menghayati peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Ini mencakup pembelajaran dari pengalaman hidup sehari-hari dan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Pendidikan Agama Islam dapat dimaknai sebagai proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik berdasarkan ajaran-ajaran Islam. Melalui PAI, peserta didik diarahkan untuk menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka. Proses ini dilakukan secara bertahap, dengan mengembangkan potensi individu agar mencapai tujuan yang utama, yaitu mencapai kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat. Dengan demikian, PAI memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik serta mempersiapkan mereka untuk menjalani kehidupan yang sesuai dengan ajaran Islam..

⁴⁷ Malik, hal. 106.

2. Tujuan PAI

Tujuan PAI di sekolah yang diemukakan oleh Zakiyah Drajat mencakup beberapa aspek yang penting. Pertama, tujuannya adalah untuk menumbuhkan, mengembangkan, dan membentuk sikap positif, disiplin, serta cinta terhadap agama pada siswa. Ini termasuk esensi takwa, taat kepada perintah Allah, dan mengikuti ajaran Rasul-Nya. Kedua, ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya dijadikan sebagai motivasi intrinsik bagi siswa dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menyadari pentingnya iman dan ilmu serta mengembangkannya untuk mencapai keridlaan Allah SWT. Ketiga, tujuannya adalah untuk menumbuhkan pemahaman yang benar tentang agama pada siswa dan mengamalkannya dalam berbagai aspek kehidupan. Ini mencakup pengembangan keterampilan beragama dalam dimensi kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, PAI diharapkan dapat membentuk karakter yang kuat, bermoral, dan taat beragama pada siswa.

Menurut Ahmad Tafsir, terdapat tiga tujuan utama dalam pendidikan Agama Islam (PAI). Pertama, tujuannya adalah terwujudnya insan kamil, yang merupakan representasi dari Tuhan di dunia ini. Insan kamil adalah individu yang mencapai kesempurnaan dalam aspek spiritual, mental, dan sosial, dan mampu menjalankan tugasnya sebagai wakil Tuhan di bumi dengan baik.⁴⁸

Kedua, tujuannya adalah terciptanya insan kaffah, yang memiliki tiga dimensi utama: dimensi religius, budaya, dan ilmiah. Insan kaffah adalah individu yang seimbang dalam aspek keagamaan, kebudayaan, dan keilmuan, sehingga mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat.⁴⁹

Ketiga, tujuannya adalah terwujudnya kesadaran akan fungsi manusia sebagai hamba Allah, khalifah Allah, dan pewaris para nabi.⁵⁰ Manusia diberikan bekal yang memadai untuk menjalankan fungsi-fungsi tersebut, sehingga mampu memimpin kehidupan yang bermakna dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan lingkungan sekitarnya.

⁴⁸ Ikhsan Kamil, "Komparasi Perilaku Kanaah Dalam Kehidupan Sehari-Hari Antara Santri Dengan Santriwati Di Pondok Pesantren As-Salam Airtiris Kampar" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021), hal. 65.

⁴⁹ Kamil, hal. 65.

⁵⁰ Kamil, hal. 66.

Tujuan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Kurikulum Merdeka adalah:⁵¹

- a. Membimbing peserta didik agar memiliki kestabilan dalam aspek spiritual, mengembangkan karakter yang baik, dan mengakar dalam kehidupan mereka dengan kasih sayang dan sikap toleransi.
- b. Membentuk peserta didik agar memiliki pemahaman yang mendalam dan mampu mengimplementasikan prinsip-prinsip agama Islam terkait dengan akhlak yang baik, keyakinan yang benar sesuai dengan ajaran Ahlu Sunnah Wal Jama'ah, ketaatan terhadap syariat, pemahaman tentang perkembangan sejarah peradaban Islam, dan kemampuan untuk menerapkan semua itu dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam hubungan dengan Tuhan, diri sendiri, maupun sesama warga negara Indonesia.
- c. Membimbing peserta didik agar memiliki kemampuan untuk menerapkan prinsip-prinsip berfikir yang benar, akurat, dan bijaksana dalam proses pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan..
- d. Mengembangkan kemampuan nalar kritis pada peserta didik untuk menganalisis perbedaan dengan bijaksana, sehingga mereka dapat menjadi individu yang moderat dan terhindar dari paham liberalisme maupun radikalisme.
- e. Membimbing dan memberikan arahan kepada peserta didik agar memiliki kecintaan terhadap alam sekitarnya dan menumbuhkan rasa tanggung jawab sebagai khalifah Allah di bumi.
- f. Membentuk peserta didik yang memiliki kesadaran tinggi akan pentingnya persatuan, sehingga mereka mampu mengembangkan kekuatan dalam persaudaraan antar sesama manusia, sesama pemeluk agama, serta sesama warga negara dengan menjunjung tinggi prinsip keberagaman.

⁵¹ Kemendikbudristek BSKAP, "Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti," *Kemendikbudristek BSKAP RI*, 2022, 70–72, <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/capaian-pembelajaran#filter-cp>, hal. 69.

3. Ruang Lingkup PAI

Ruang lingkup pendidikan Agama Islam mencakup berbagai aspek yang terintegrasi dalam ajaran Islam. Berikut adalah beberapa ruang lingkup pendidikan Agama Islam:⁵²

- a. Mendidik. Kegiatan mendidik mencakup sikap atau tindakan dalam membimbing, memberikan pertolongan dari seorang pendidik kepada anak didik menuju kepada tujuan pendidikan Islam.
- b. Peserta didik. Objek terpenting dalam pendidikan adalah peserta didik, yaitu individu yang menerima pendidikan.
- c. Dasar dan tujuan pendidikan Islam. Merupakan landasan sumber dari segala kegiatan pendidikan Islam yang dilakukan, yang mencakup ajaran-ajaran dan prinsip-prinsip Islam serta tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan.
- d. Pendidik. Objek yang melaksanakan pendidikan Islam, yaitu individu yang memberikan pembelajaran dan bimbingan kepada peserta didik.
- e. Materi PAI. Materi PAI mencakup bahan-bahan atau pengalaman-pengalaman belajar agama Islam yang disusun sedemikian rupa untuk disajikan atau disampaikan kepada anak didik.
- f. Metode PAI. Metode PAI mengemukakan cara mengolah, menyusun, dan menyajikan materi pendidikan Islam agar dapat dengan mudah diterima dan dimiliki oleh anak didik.
- g. Evaluasi Pendidikan. Evaluasi pendidikan mencakup cara-cara untuk mengadakan evaluasi atau penilaian hasil belajar anak didik, sehingga dapat memantau perkembangan dan pencapaian mereka.
- h. Bahan ajar PAI. Bahan ajar PAI merupakan alat atau bahan yang digunakan selama melaksanakan pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pendidikan Islam.
- i. Lingkungan. Lingkungan mencakup keadaan-keadaan yang ikut berpengaruh dalam pelaksanaan serta dapat mempengaruhi hasil pendidikan Islam, termasuk lingkungan fisik, sosial, dan budaya di sekitar peserta didik.

⁵² Muhammad Rusmin B., "Konsep Dan Tujuan Pendidikan Islam," *Inspiratif Pendidikan* 6, no. 1 (2017): 72–80, <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/4390>.

Ruang lingkup ilmu pendidikan Islam memang sangat luas karena mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan pendidikan dalam konteks agama Islam. Dalam era abad ke-21 yang semakin kompleks, tantangan dalam pembelajaran juga semakin besar. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam terhadap agama menjadi sangat penting. Dengan pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip Islam dan penerapannya dalam pendidikan, kita dapat mengatasi tantangan tersebut dan mempersiapkan generasi yang memiliki landasan spiritual dan moral yang kuat dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan. Ini menjadi penting dalam membentuk individu yang berkualitas dan berkontribusi positif dalam masyarakat.

4. Karakteristik PAI

Ajaran Islam memiliki karakteristik yang mencerminkan nilai-nilai universal seperti keyakinan kepada Tuhan dan hari akhir, serta memerintahkan untuk berbuat baik dan mengarahkan pada keselamatan. Dalam konteks ini, Islam mengajarkan pemaafan, saling menghargai, dan toleransi terhadap keberagaman keyakinan. Prinsip pluralisme agama dalam Islam mengajarkan pengabdian kepada Tuhan dengan cara yang berbeda-beda namun memiliki kesamaan dalam tujuan akhirnya. Oleh karena itu, Islam menekankan pentingnya menghormati keyakinan orang lain dan tidak memaksakan keyakinan sendiri kepada orang lain.

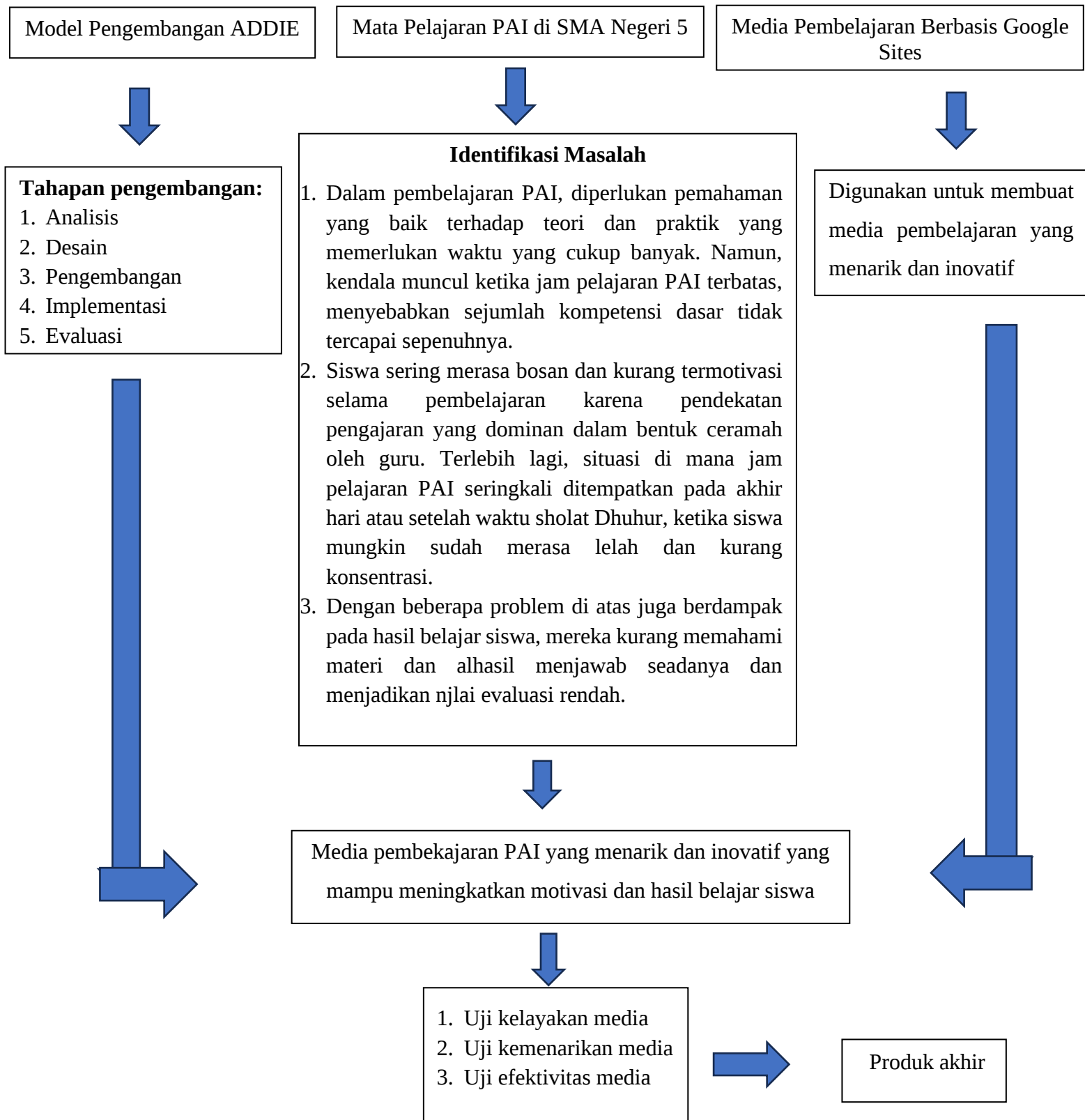
Pada kurikulum merdeka yang dicanangkan oleh Kemendikbudristek, terdapat lima elemen keilmuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang terdiri dari Al-Quran Hadis, Akidah, Akhlak, Fikih, dan Sejarah Peradaban Islam. Kelima elemen tersebut memiliki karakteristik pembelajaran masing-masing yang dijelaskan sebagai berikut:⁵³

- 1) Al-Quran Hadis. Elemen ini menekankan pembelajaran tentang Al-Quran dan Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam. Pembelajaran pada elemen ini mencakup pemahaman terhadap ayat-ayat Al-Quran dan hadis Nabi Muhammad SAW serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

⁵³ Arip Febrianto, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi*, 2021, https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=hJxGEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=agama+islam&ots=IMmocL0ZR&sig=inDtFzclE_WDFIM0NwkOdYGFwyo, hal. 154.

- 2) Akidah. Elemen ini berkaitan dengan pemahaman tentang keyakinan atau iman dalam ajaran Islam. Pembelajaran pada elemen ini mencakup pemahaman tentang konsep-konsep dasar dalam Islam seperti tauhid, nubuwwah, dan akhirat.
- 3) Akhlak. Elemen ini menekankan pembelajaran tentang moral dan etika dalam Islam. Pembelajaran pada elemen ini bertujuan untuk membentuk karakter yang baik dan luhur sesuai dengan ajaran Islam, seperti kesabaran, jujur, dan kasih sayang.
- 4) Fikih. Elemen ini berkaitan dengan pemahaman tentang hukum-hukum Islam dan tata cara beribadah. Pembelajaran pada elemen ini mencakup pemahaman tentang perintah dan larangan dalam Islam serta tata cara pelaksanaan ibadah secara benar.
- 5) Sejarah Peradaban Islam. Elemen ini menekankan pembelajaran tentang sejarah dan perkembangan Islam sebagai agama dan peradaban. Pembelajaran pada elemen ini mencakup pemahaman tentang tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam, peristiwa-peristiwa penting, dan kontribusi Islam terhadap peradaban dunia.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yang lebih dikenal sebagai Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan dilakukan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk tersebut.⁵⁴ Saputro mengutip Borg and Gall yang menyatakan bahwa "Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi."⁵⁵ Selain itu, beliau juga mengutip Sukmadinata yang menyatakan bahwa "Penelitian R&D merupakan sebuah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada."⁵⁶

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan tidak hanya berfokus pada produk yang benar-benar baru, tetapi juga dapat meneliti produk yang sudah ada kemudian dikembangkan dan dikaji ulang untuk meningkatkan efektivitas dan manfaatnya dibandingkan tahap sebelumnya. Dalam bukunya "Manajemen Penelitian Pengembangan", Budiyo Saputro menjelaskan bahwa "Jika ingin menghasilkan suatu produk tertentu, maka diperlukan riset yang bersifat analisis kebutuhan. Sedangkan untuk menguji efektivitas produk agar dapat digunakan oleh masyarakat luas, diperlukan riset untuk menguji efektivitas produk."⁵⁷ Gay berpendapat bahwa penelitian R&D

⁵⁴ Risa Nur Sa'adah and Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*, ed. Aminol Rosid Abdullah, Kota Malan (CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), hal. 6.

⁵⁵ Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

⁵⁶ Sa'adah and Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*.

⁵⁷ Sa'adah and Wahyu, hal. 7.

merupakan upaya untuk mengembangkan produk yang efektif, dengan tujuan utama agar produk tersebut digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori.⁵⁸

Riset ini mampu membantu guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan berbagai inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran, yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan selama proses pembelajaran. Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran PAI berbasis Google untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas XI A d i SMA Negeri 5 Tuban.

B. Model Pengembangan

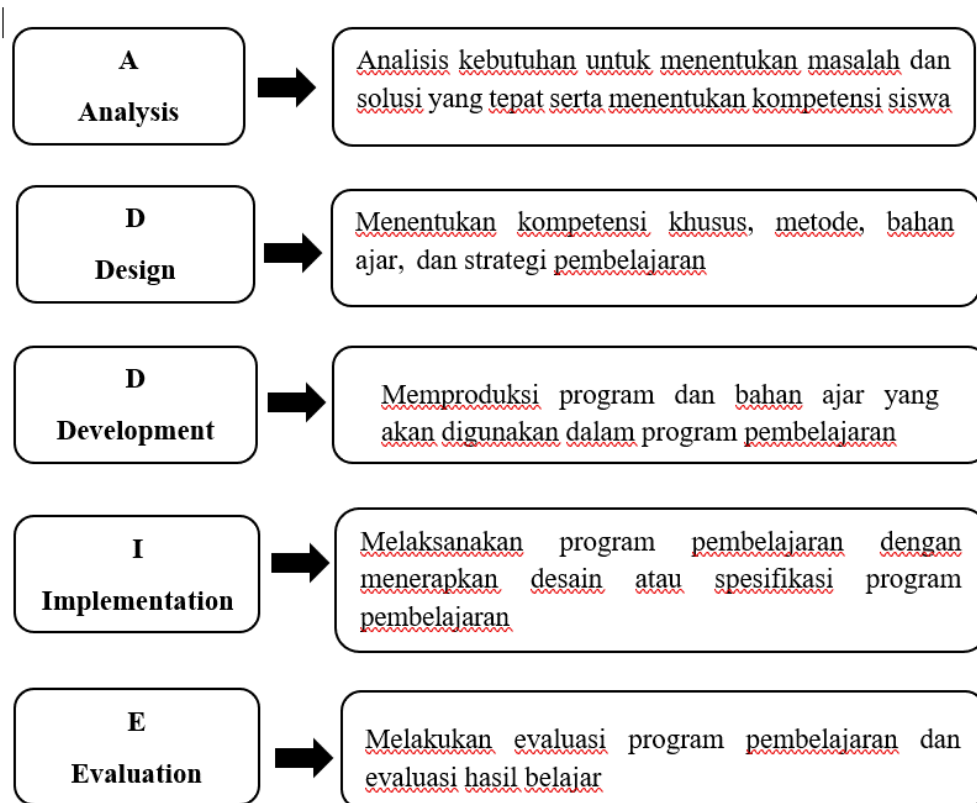
Pelaksanaan penelitian R&D dapat dilakukan dengan mengadopsi berbagai metode, termasuk metode deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian secara faktual dengan interpretasi yang tepat dan metode eksperimental yang digunakan untuk menguji keefektifan produk yang dihasilkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.⁵⁹

Model pengembangan ADDIE adalah salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian untuk mengembangkan suatu produk. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yang diambil dari akronim Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi), di mana setiap tahap saling terkait. Setiap tahapan dalam model ADDIE saling berkaitan dan membentuk sebuah siklus pengembangan yang berkelanjutan, memastikan bahwa produk yang dikembangkan terus diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Berikut ini adalah diagram yang menggambarkan model pengembangan ADDIE beserta komponennya:⁶⁰

⁵⁸ Zef Risal, Rachman Hakim, and Aminol Rosid Abdullah, *Penelitian Dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori Dan Desain Penelitian*, ed. Zulfa Rachma Bahar, 1st ed. (Kota Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), hal. 15.

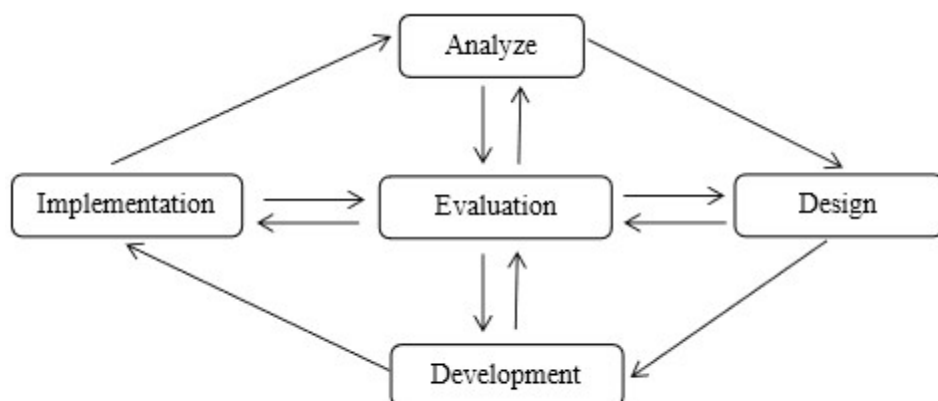
⁵⁹ Risal, Hakim, and Abdullah, hal. 15.

⁶⁰ Risal, Hakim, and Abdullah, hal 16.



Gambar 3.1 Komponen Model ADDIE

Adapun langkah-langkah dari model ADDIE dapat diilustrasikan pada gambar diagram berikut ini:



Gambar 2.2 Skema Langkah-Langkah Model ADDIE

Berdasarkan gambar di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan model ADDIE harus dilakukan secara bertahap dan menyeluruh. Salah satu keunggulan utama dari model ADDIE adalah adanya evaluasi pada setiap tahapnya. Evaluasi ini memungkinkan untuk mengidentifikasi potensi kesalahan atau kekurangan pada

produk yang dikembangkan dan memberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan atau penyesuaian sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Dengan demikian, kemungkinan kesalahan yang terjadi pada produk dapat diminimalisir, sehingga meningkatkan kualitas dan efektivitas produk yang dihasilkan.

Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing-masing-masing tahapan yang dikemukakan oleh Lee & Owens:⁶¹

1. *Analyze* (Analisis Kebutuhan)

Tahapan yang dilakukan dengan identifikasi dan analisis kebutuhan dan permasalahan. Tahapan ini terdiri dari 2 dua bagian: yaitu penilaian kebutuhan (Need Assesment) dan analisa awal akhir (Front-end Assesment).

a. Analisis kebutuhan

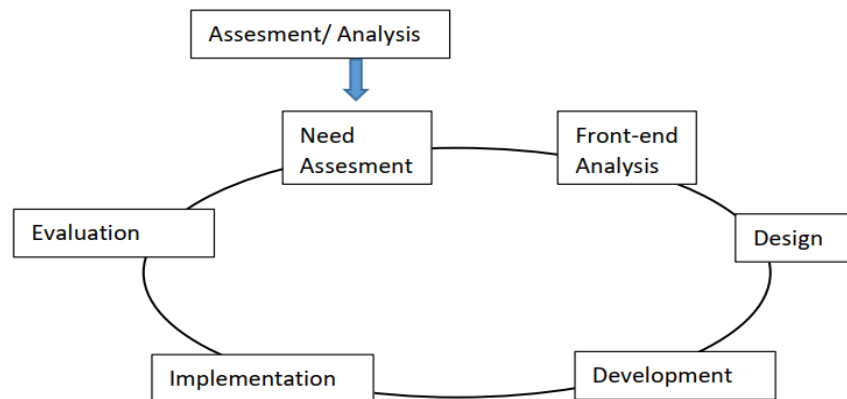
Dilakukan untuk menganalisis perlunya pengembangan produk, juga menganalisis masalah sehingga membutuhkan suatu produk yang akan dikembangkan, apakah penggunaan media sebelumnya sudah tidak layak atau tidak relevan lagi, kemudian diadakan analisis untuk kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk tersebut.

b. Analisis awal akhir

Tahapan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih lengkap mengenai media yang dikembangkan. Pada tahap ini terdapat beberapa tahapan yang harus dianalisis diantaranya yaitu: *Audience Analysis*, *Technology Analysis*, *Situation Analysis*, *Critical Analysis*, *Objective Analysis*, *Issue Analysis*, *Media Analysis*, dan *Extend Data Analysis*.

⁶¹ William W Lee and Diana L Owens, *Multimedia-Based Instructional Design*, ed. Pfeiffer (Amerika, 2004), <https://books.google.co.id/books?id=QXl4ZtUug6YC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>, hal 15.

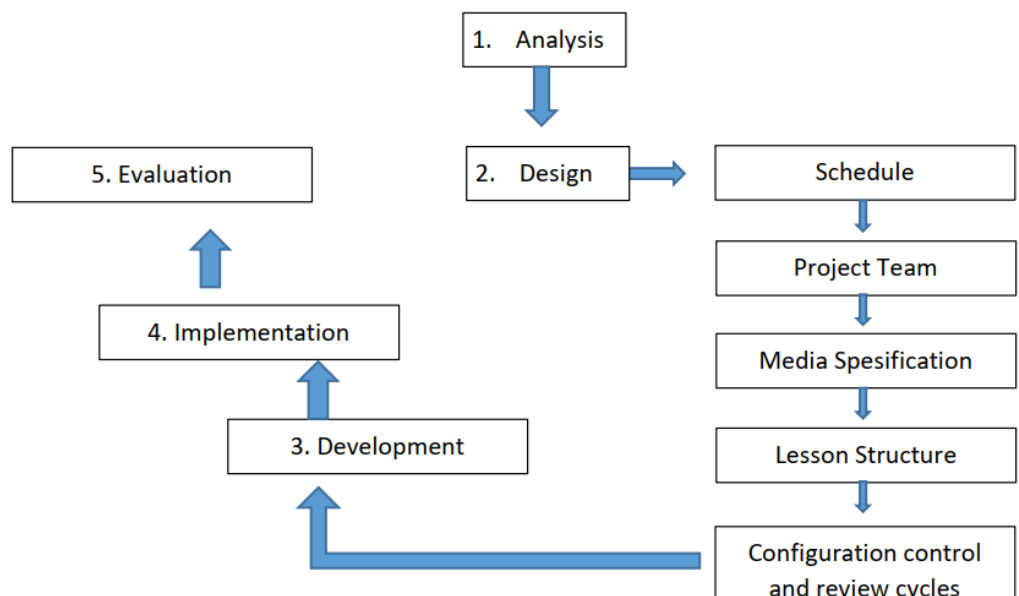
Gambar 3.3 Langkah Tahapan Analisis ADDIE



2. *Design* (Merancang)

Tahap Desain dilakukan setelah tahapan analisis yang telah dirumuskan. Tahap perancangan ini memiliki tujuan merancang produk yang akan dibuat. Pada tahapan ini terdapat beberapa bagian yaitu: membuat *schedule* dalam pengembangan, menyusun tim project, menyusun spesifikasi produk, menyusun struktur pembelajaran dan control konfigurasi serta menyiapkan produk untuk divalidasi.⁶²

Gambar 3.4 Langkah Tahapan Design ADDIE



⁶² Lee and Owens, hal. 91.

3. Development (Mengembangkan)

Tahap pengembangan yaitu menerjemahkan spesifikasi produk ke dalam wujud fisik, yaitu *software* multimedia interaktif.

Gambar 3.5 Langkah Tahapan Development ADDIE



4. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini diperlukan adanya validasi dari para ahli baik ahli media, materi maupun praktisi pembelajaran. Setelah media pembelajaran dinyatakan layak maka akan diuji cobakan kepada siswa disertai dengan pemberian angket terkait kemenarikan produk sekaligus diberi evaluasi belajar dalam bentuk post-test. Namun, sebelumnya harus diberikan soal dalam bentuk pre-test guna mengetahui tingkat pemahaman siswa.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini merupakan tahapan penilaian yang berorientasi pada kebalikan media yang dikembangkan, pada tahap ini berkaitan dengan tahap sebelumnya yang dilihat dari hasil validasi dan uji coba produk.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ini menjelaskan langkah-langkah dalam penelitian untuk mencapai tujuan pengembangan suatu produk atau media pembelajaran, khususnya media pembelajaran berbasis Google Sites. Prosedur ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Prosedur pengembangan tersebut diantaranya adalah:⁶³

⁶³ Risal, Hakim, and Abdullah, hal. 20.

Tabel 3.1 Prosedur Pengembangan

No	Tahapan	Prosedur
1.	<i>Analyze</i>	a. Analisis kebutuhan b. Analisis awal akhir
2.	<i>Design</i>	a. Penyusunan schedule pengembang b. Penyusunan proyek c. Penyusunan spesifikasi media d. Penyusunan struktur isi materi pembelajaran PAI e. Penyusunan instrument validasi, respon siswa, serta soal pre-test dan post-test
3.	<i>Development</i>	a. Mengembangkan media pembelajaran 1) Membuat media pembelajaran PAI dengan Google Sites melalui web resmi Google Sites
4.	<i>Implementation</i>	a. Validasi para ahli b. Respon siswa c. Uji coba produk
5.	<i>Evaluation</i>	a. Menganalisis hasil penelitian b. Menentukan kriteria hasil uji

1. Analysis

Analisis merupakan suatu proses mendefinisikan sesuatu yang akan dipelajari peserta didik. Dalam hal ini, pendidik perlu melakukan beberapa analisis. Dalam melakukan analisis tersebut, terdapat dua tahap yang harus dilakukan oleh peneliti, diantaranya:

a. Analisis kebutuhan

Pada analisis kebutuhan dilakukan dengan metode observasi pembelajaran di kelas dan wawancara pada guru mata pelajaran PAI kelas XI. Tujuan dari analisis ini untuk mengidentifikasi perbedaan kondisi di lapangan dan kondisi yang diinginkan, serta menemukan solusi dari permasalahan,

sehingga dapat mengembangkan produk secara relevan. Diantara analisa kebutuhan yang ditemukan peneliti adalah:

- a) Siswa banyak merasa bosan dan malas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, disebabkan karena penggunaan media sekaligus metode pembelajaran yang dirasa sangat monoton
 - b) Jam pelajaran Pendidikan Agama Islam diletakkan pada jam terakhir atau ditengah waktu sebelum dhuhur sehingga menyebabkan siswa lelah dan sudah tidak konsentrasi dalam belajar
 - c) Dalam proses evaluasi dan ujian siswa kurang memahami materi dan soal dan akhirnya menjawab seadanya sehingga menimbulkan nilai evaluasi yang rendah.
 - d) Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan mengerjakan LKS sehingga siswa bosan, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran
- b. Analisis awal-akhir

Pada tahapan ini ada beberapa hal yang harus dilakukan oleh peneliti sebagai pengembang, diantaranya yaitu:

1) Analisis siswa

Analisis siswa dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa. Hasil dari analisis ini akan digunakan pengembang sebagai acuan pengembangan media pembelajaran yang cocok dan relevan. Analisis siswa meliputi kondisi siswa saat pembelajaran, respon siswa selama pembelajaran berlangsung, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, bahan ajar, model, media dan metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi.

Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa respon siswa masih kurang memperhatikan pelajaran. Penyebabnya karena siswa pada generasi Z sangat menyukai dunia teknologi. Hal ini menjadikan mereka semakin antusias dalam belajar ketika menggunakan handphone daripada dengan pembelajaran yang konvensional.

2) Analisis teknologi

Pada tahap analisis ini dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi fasilitas yang tersedia di SMA Negeri 5 Tuban dan kemampuan guru mata pelajaran PAI dalam mengoperasikan fasilitas yang tersedia. Fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah belum terlalu lengkap. Meskipun demikian ada juga lab komputer yang hanya digunakan untuk keperluan ujian dan kurang dimanfaatkan untuk pembelajaran.

Analisis selanjutnya pada kemampuan guru, guru PAI di SMA Negeri 5 Tuban memiliki kemampuan baik dalam mengoperasikan komputer, dengan indikatornya selain menjadi guru PAI, juga menjadi operator sekolah yang biasa menyiapkan komputer sebelum ujian, selain itu guru juga bisa menggunakan power point maupun mengoperasikan Microsoft word.

3) Analisis situasi

Analisis ini dilakukan untuk mempelajari kondisi dalam proses belajar, seperti gaya belajar siswa yang berbeda-beda yang berpotensi menjadi problematika dalam penggunaan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites, karena pengembang harus mengoordinatori seluruh hal termasuk gaya belajar siswa.

Pada analisis ini ditemukan bahwa gaya belajar siswa berbeda-beda, terdapat beberapa siswa dengan gaya belajar audiovisual, kinestetik dan visual. Terdapat juga siswa yang aktif dan memperhatikan pelajaran, mencatat materi yang dijelaskan guru, namun sebagian lain ada yang hanya mendengarkan namun tidak mencatat dan sebagian ada yang kurang memperhatikan. Oleh karena itu media pembelajaran berbasis Google Sites cocok untuk diterapkan.

4) Analisis tugas

Analisa ini meliputi penentuan tugas atau jenis tugas yang akan diberikan pada siswa dengan tujuan keberhasilan pembelajaran khususnya setelah menjalani pembelajaran dengan menggunakan media Google Sites.

Analisa ini penting dilakukan untuk menjadikan acuan belajar siswa dengan menggunakan media ini.

Pada analisa ini jenis tugas yang cocok diberikan kepada siswa sesuai media pembelajaran yang dikembangkan yaitu tes tulis yang dibentuk bervariasi dan beragam, sehingga melatih pemahaman kognitif siswa untuk memahami materi Ketentuan Pernikahan dalam Islam, maka tugas siswa berupa:

- a) Membaca surat an-Nahl:72 dan surat ar-Ruum:21
 - b) Menyebutkan makna pernikahan beserta macam-macamnya, mengetahui rukun dan syarat pernikahan, mengetahui hal-hal terkait perceraian dan mengetahui ketentuan masa iddah sekaligus tata cara ketika akan rujuk
 - c) Mengevaluasi dengan melakukan praktik pernikahan sesuai dengan syariat Islam
 - d) Menjawab soal evaluasi
- 5) Analisis kejadian penting

Pada tahapan ini peneliti harus menentukan kemampuan yang akan ditargetkan dalam penggunaan media *Google Sites*. Analisis ini dilakukan dengan memperhatikan materi yang akan dibuat dan disajikan dalam media *Google Sites*. Materi yang akan dibuat pengembang yaitu Ketentuan Pernikahan dalam Islam yang memuat:

- a. Pernikahan dan macam-macamnya
 - b. Rukun dan syarat pernikahan
 - c. Menghindari perceraian
 - d. Mengetahui masa iddah dan rujuk
- 6) Analisis tujuan

Dalam analisis ini pengembang akan menentukan konten-konten yang akan dimasukkan kedalam media *Google Sites*. Konten yang dimasukkan disesuaikan dengan silabus pembelajaran, capaian dan tujuan pembelajaran, sehingga konten dan pembelajaran akan sesuai tujuan yang diinginkan. Dalam penerapan media *Google Sites* disertakan fitur

interaktif, video pembelajaran, materi dan evaluasi. Hal ini berfungsi untuk mengatasi permasalahan siswa di kelas agar memperhatikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

7) Analisis masalah

Pada tahap ini peneliti akan mengidentifikasi secara langsung melalui observasi dan wawancara mengenai permasalahan yang dirasakan oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran apa yang dibutuhkan dan solusi yang tepat untuk pembelajaran ke depannya. Maka ditemukan permasalahannya yaitu:

- a. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam membutuhkan pemahaman teori dan praktik yang membutuhkan waktu banyak, namun dalam proses pembelajaran jam pelajaran Pendidikan Agama Islam sedikit dan terbatas sehingga banyak Kompetensi Dasar yang belum tercapai
- b. Siswa banyak merasa bosan dan malas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, hal ini karena penggunaan media dan metode pembelajaran yang masih konvensional
- c. Jam pelajaran Pendidikan Agama Islam diletakkan pada jam terakhir atau ditengah waktu setelah dhuhur sehingga menyebabkan siswa lelah dan sudah tidak konsentrasi dalam belajar
- d. Dalam proses evaluasi dan ujian siswa kurang memahami materi dan soal dan akhirnya menjawab seadanya sehingga menimbulkan nilai evaluasi yang rendah
- e. Guru sudah menggunakan beberapa cara untuk memecahkan problematika yaitu menggunakan metode pembelajaran diskusi antar group serta menggunakan media power point yang dapat diakses melalui handphone masing-masing, akan tetapi masih belum tampak hasil belajar yang meningkat.

8) Analisis media

Pada tahap ini pengembang melakukan Analisa fasilitas yang tersedia disekolah untuk menyesuaikan penggunaan media apa yang cocok digunakan di SMA Negeri 5 Tuban ini. Karena mengingat fasilitas lab

computer yang belum terlalu memadai di sekolah, maka peneliti mengusulkan untuk membuat produk media pembelajaran yang berbasis website, dimana ketika didistribusikan sangatlah praktis.

9) Analisis data yang sudah ada

Analisis ini dilakukan untuk memecahkan masalah yang ditemukan, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa hal yang dilakukan pengembang yaitu:

- a) Mengidentifikasi sumber informasi
- b) Mengumpulkan informasi dan bahan-bahan pembelajaran
- c) Melakukan evaluasi informasi sesuai tujuan, peserta didik dan kebutuhan pembelajaran
- d) Melakukan evaluasi kembali setelah keputusan dibuat.

2. Design

Pada tahap desain, fokus utamanya adalah memverifikasi kebutuhan pembelajaran dan metode evaluasi yang tepat.⁶⁴ Tahap ini menjadi titik pusat dalam model ADDIE. Berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya, penggunaan media Google Sites menjadi solusi yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut. Adapun tahapan desain media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan schedule pengembangan

Dalam mengembangkan produk tentunya pengembang harus memiliki rencana waktu dan dilakukan berdasarkan jadwal dan hari libur yang ada di sekolah. Berikut ini jadwal pengembang yang disusun Pengembang:

Tabel 3.2 Schedule pengembangan

No.	Kegiatan	Tanggal
1.	Wawancara dan observasi awal	20 Oktober 2023
2.	Konsultasi dan permohonan izin penelitian	27 Oktober 2023

⁶⁴ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

3.	Pengumpulan rujukan terkait media yang akan dikembangkan	10 November 2023
4.	Pembuatan outline dan kerangka media pembelajaran	25 November 2023
5.	Pembuatan soal pre-test dan post-test	15 Desember 2023
6.	Pembuatan Media berbasis Google Sites	15 Februari 2024
7.	Penilaian validasi para ahli	3 Maret 2024
8.	Revisi produk	10 Maret 2024
9.	Pre-test	6 Mei 2024
10.	Uji coba produk	13 Mei 2024
11.	Post-test	15 Mei 2024
12.	Analisis Data	28 Mei 2024

b. Penyusunan proyek

Dalam penyusunan proyek ini peneliti bekerja sama dengan guru PAI SMA Negeri 5 Tuban dan sebelum produk di uji cobakan akan divalidasi kepada para ahli. Dengan begitu, pada tahap ini peneliti juga merancang dan menyusun instrumen validasi, angket respon siswa, soal pretest dan post test untuk melengkapi proses pengembangan media.

Produk yang akan dibuat berupa media pembelajaran berbasis Google Sites sesuai dengan analisis yang telah dilakukan, termasuk merancang isi konten dan spesifikasi media.

c. Penyusunan spesifikasi media

- 1) Tema: NikahPedia
- 2) Website: <https://sites.google.com/>
- 3) Bagian awal terdapat halaman website dan pilih untuk membuat berbagai konten
- 4) Desain tampilan: gambar, teks, video, dan soal evaluasi, beserta game interaktif
- 5) Materi yang dirancang digunakan untuk 2x pertemuan masing-masing berdurasi 2x45 menit

6) Media yang dirancang telah memenuhi kriteria valid dan efektif layak digunakan

d. Penyusunan struktur isi materi pembelajaran

Pada tahap ini pengembang melakukan pengembangan terhadap *Google Sites* sesuai silabus dan Rencana Pembelajaran yang telah disusun guru PAI di SMA Negeri 5 Tuban. Berikut ini isi materi :

Tabel 3.3 Penyusunan Struktur Isi Materi Pembelajaran

No.	Materi	Isi/Konten
Ketentuan Pernikahan dalam Islam		
1.	Pernikahan dan Macam-Macamnya	a. Hakikat pernikahan b. Taaruf c. Khitbah d. Akad e. walimah
2.	Rukun dan Syarat Pernikahan	a. Mempelai laki-laki b. Mempelai perempuan c. Wali d. Saksi e. Mahar f. Ijab qabul g. Kewajiban antara suami dan istri h. Mahram
3.	Menghindari Perceraian	a. Hukum talak b. Rukun dan Syarat Talak c. Macam-Macam Talak
4.	Mengetahui Masa Iddah dan Rujuk	a. Iddah b. Rujuk c. Hak Perempuan dan Anak Pasca Perceraian

3. Development

Pengembangan merupakan tahap di mana desain yang telah dirancang diwujudkan menjadi produk nyata. Langkah-langkah dalam pengembangan meliputi pembuatan, pemberian, dan modifikasi produk dengan tujuan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁶⁵ Pada tahap ini, peneliti menulis materi, membuat desain, dan mengemas keduanya menjadi media pembelajaran di dalam Google Sites. Selain itu, validasi dilakukan oleh tim ahli setelah produk selesai dikembangkan. Proses ini melibatkan pembuatan angket respon siswa dan revisi berdasarkan saran dari tim ahli. Validasi produk dilakukan oleh tiga validator, yaitu validator ahli desain media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran.

Adapun sebagai ahli validator juga mempunyai kriteria yang telah ditentukan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Validator ahli desain media
 - 1) Memiliki setidaknya gelar pendidikan tingkat S2
 - 2) Memiliki pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran.
 - 3) Bersedia untuk menjadi validator ahli media dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites yang sedang berlangsung.
- b. Validator ahli materi
 - 1) Memiliki setidaknya gelar pendidikan tingkat S2
 - 2) Memiliki pengalaman dan menguasai materi PAI dalam pengembangan media pembelajaran.
 - 3) Bersedia untuk menjadi validator ahli materi dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites yang sedang berlangsung.
- c. Validator ahli praktisi pembelajaran
 - 1) Telah menjadi guru di tingkat SMA/SMK/MA minimal 5 tahun
 - 2) Memahami mata pelajaran PAI

⁶⁵ Risal, Hakim, and Abdullah, *Penelitian Dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori Dan Desain Penelitian*, hal. 18.

- 3) Bersedia untuk menjadi validator ahli materi dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites yang sedang berlangsung.

Langkah-langkah dalam pembuatan media Google Sites, berdasarkan konsep dan rancangan dari tahapan sebelumnya, meliputi:

- a. Masuk ke situs <http://sites.google.com> dan pilih templat kelas yang sesuai. Berikan nama pada dokumen situs untuk mengidentifikasi materi pembelajaran yang akan disampaikan
- b. Isi halaman website dengan materi pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Materi dapat berupa teks, video, gambar, atau konten multimedia lainnya. Pastikan untuk menyertakan kuis atau latihan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa.
- c. Setelah selesai mengisi halaman website, publikasikan website tersebut. Bagikan link website kepada peserta didik agar mereka dapat mengakses materi pembelajaran secara online.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, media pembelajaran berbasis Google Sites dapat dibuat dan disebarkan kepada peserta didik dengan mudah dan efektif.

4. Implementation

Pada tahap ini, media pembelajaran telah dinyatakan valid oleh ketiga validator sehingga dapat diimplementasikan. Pengujian produk dilakukan dengan memberikan soal *pretest* kepada siswa terlebih dahulu. Setelah itu, perlakuan diberikan dalam bentuk media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan siswa kemudian diberikan *post-test* untuk mengukur pemahaman mereka setelah menggunakan media tersebut. Setelah selesai, siswa juga diminta untuk mengisi angket respon siswa untuk menilai pengalaman mereka menggunakan media pembelajaran tersebut dan mengetahui Tingkat kemenarikan dari produk. Dengan cara ini, efektivitas media pembelajaran dapat dievaluasi berdasarkan hasil *pretest-posttest* dan respon siswa.

Langkah-langkah penerapan media pembelajaran yakni sebagai berikut:

- a) Sebelum media digunakan, maka diadakan *pretest* untuk mengetahui hasil sebelum menggunakan media pembelajaran.

- b) Siswa akan diberikan alamat web dengan bantuan guru PAI yang mengirimkan link di grup kelas.
- c) Peneliti memberikan penjelasan dalam mengoperasikan media *Google Sites*.
- d) Siswa diberi waktu untuk mengeksplorasi seluruh bagian yang ada pada media pembelajaran.
- e) Di akhir sesi, siswa diberikan latihan soal yang telah disediakan oleh peneliti dalam media pembelajaran tersebut.

5. Evaluation

Setelah implementasi media pembelajaran berbasis *Google Sites*, peneliti melakukan evaluasi untuk menilai apakah masih terdapat kekurangan atau kelemahan. Jika ditemukan hal-hal yang perlu diperbaiki dan disempurnakan, maka media tersebut akan direvisi lagi. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memastikan bahwa media *Google Sites* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dikatakan menarik dan efektif apabila hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan *pretest*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa setelah menggunakan media tersebut. Jika hasil evaluasi memenuhi kriteria tersebut, maka media pembelajaran dianggap berhasil dan siap untuk digunakan dalam pembelajaran secara luas.

D. Uji Coba Produk

Tahap uji coba merupakan tahap di mana data dikumpulkan untuk mengevaluasi tingkat kemenarikan, validitas, dan efektivitas dari media pembelajaran yang telah dikembangkan.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba digunakan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang telah dibuat. Uji kelayakan produk media pembelajaran melibatkan tiga jenis ahli: ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran. Setelah melakukan pengujian, produk akan direvisi dan dievaluasi berdasarkan umpan balik yang diberikan oleh para ahli tersebut.

Dalam penelitian ini, rencana uji coba produk dilakukan secara individu atau dengan kelompok terbatas. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan tenaga yang dimiliki oleh peneliti. Dengan menguji produk pada sejumlah individu atau kelompok terbatas, peneliti dapat memperoleh informasi yang cukup untuk mengevaluasi kelayakan dan efektivitas media pembelajaran, serta melakukan perbaikan jika diperlukan sebelum mengimplementasikannya secara lebih luas.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan beberapa pihak, termasuk ahli desain media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran, serta siswa kelas XI A SMA Negeri 5 Tuban untuk menilai produk media pembelajaran.

3. Jenis Data

Data yang diperoleh berisi data kualitatif dan kuantitatif. Berikut ini pemaparan jenis data kualitatif pada penelitian dan pengembangan ini:

a. Data kualitatif yang diperoleh meliputi:

- 1) Hasil wawancara antara peneliti dan guru PAI kelas XI selama kegiatan pra-lapangan, yang mencakup tanggapan, komentar, dan saran terkait media Google Sites yang telah dibuat
- 2) Hasil wawancara untuk mendapatkan respon dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan
- 3) Data dari observasi selama kegiatan uji coba produk, termasuk tanggapan dan reaksi dari para peserta uji coba
- 4) Kritik dan saran yang diperoleh dari angket terbuka yang diisi oleh guru dan tim validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Data kuantitatif diperoleh dari:

- 1) Hasil angket penilaian yang diisi oleh tim validator terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, yang memberikan penilaian secara terstruktur terhadap berbagai aspek media
- 2) Hasil *pretest* dan *posttest* siswa, yang digunakan untuk menilai peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran

- 3) Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, yang diperoleh melalui angket respon siswa.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini digunakan beberapa instrumen dalam mengukur fenomena yang diamati dan pengumpulan data. Berikut ini beberapa instrumen yang diadopsi dalam penelitian ini.

a. Wawancara

Wawancara merupakan metode yang penting bagi peneliti dalam melakukan studi pendahuluan.⁶⁶ Dari hasil studi pendahuluan tersebut, peneliti dapat menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan jenis wawancara terbuka untuk mengonfirmasi tingkat pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan, serta untuk mendapatkan respon dari guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru PAI untuk memperoleh sudut pandang yang beragam dan komprehensif terkait dengan efektivitas dan kebutuhan media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, wawancara menjadi salah satu alat yang penting dalam pengumpulan data dan evaluasi dalam penelitian ini.

b. Observasi

Observasi adalah metode penting dalam penelitian untuk mengamati langsung fenomena yang terjadi di lapangan.⁶⁷ Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, observasi digunakan untuk memantau interaksi siswa dengan media tersebut dan mengamati tanggapan mereka. Instrumen yang dibutuhkan dalam proses observasi adalah lembar observasi, yang berisi catatan terkait respon siswa ketika menggunakan media pembelajaran. Lembar observasi ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti tingkat keterlibatan siswa, tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan, serta tanggapan mereka terhadap format dan presentasi media pembelajaran. Dengan menggunakan lembar observasi, peneliti dapat

⁶⁶ Ernata, "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di SDN Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar.", hal. 59.

⁶⁷ Ernata, hal 112.

memperoleh data yang relevan dan detail tentang efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam konteks penggunaan praktis di kelas.

c. Dokumentasi

Data dari hasil wawancara dan observasi dapat diperkuat dengan dokumentasi, salah satunya adalah melalui foto kegiatan uji coba produk media pembelajaran yang dikembangkan. Foto-foto ini dapat memberikan gambaran visual tentang bagaimana media pembelajaran digunakan dan bagaimana interaksi antara siswa dan media tersebut terjadi di dalam kelas.

d. Tes

Tes digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi keefektifan dari media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian. Peneliti menggunakan dua jenis tes *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum siswa menggunakan media Google Sites yang bertujuan untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum mereka terpapar dengan materi pembelajaran melalui media tersebut. Sedangkan *posttest* dilakukan setelah siswa menggunakan media Google Sites. *Posttest* bertujuan untuk mengukur perbedaan hasil atau peningkatan pemahaman siswa setelah mereka menggunakan media pembelajaran. Dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, peneliti dapat mengetahui seberapa efektif media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan kedua tes ini, peneliti dapat mengukur dampak langsung dari penggunaan media Google Sites terhadap pemahaman dan prestasi belajar siswa. Ini membantu dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

e. Angket

Angket digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data terkait kelayakan, kemenarikan, dan efektivitas dari produk media pembelajaran yang telah dibuat. Khususnya, angket ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran PAI berbasis Google Sites dalam

meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI A SMA Negeri 5 Tuban.

Angket tersebut melibatkan penilaian dari tiga jenis ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Setiap jenis ahli memberikan penilaian dan umpan balik terhadap berbagai aspek media pembelajaran, termasuk kekelayakan teknis dan visual dari segi desain, keakuratan dan kejelasan konten materi, serta efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran.

Dengan menggunakan angket ini, peneliti dapat memperoleh data yang komprehensif dan beragam mengenai kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan, serta memperoleh sudut pandang yang berbeda dari berbagai jenis ahli dalam mengevaluasi media tersebut. Hal ini menjadi penting untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan dan respons pengguna terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

1) Angket ahli media

Untuk mendapatkan penilaian dari sebuah produk pengembangan yang dibuat, maka dibutuhkan penilaian dari seorang ahli dan berkompeten pada bidangnya. Dalam hal media, penilaian dilakukan oleh Bapak Ahmad Makki Hasan, M. Pd salah seorang dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di UIN Malang. Berikut ini rincian kisi-kisinya:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Ahli Media

Indikator Pertanyaan	Item
Aspek Tampilan	
Tampilan desain media Google Sites ini menarik dan estetis	1
Ketepatan dalam penggunaan dan ukuran font serta tata letak teks maupun video pada media	2
Pemilihan warna yang digunakan tidak mengganggu fokus siswa	3
Media Google sites dapat memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel	4

Terdapat cuplikan beserta ilustrasi terkait materi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa	5
Aspek Bahasa	
Ketepatan penggunaan istilah	6
Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	7
Advance organizer (pembangkit motivasi belajar) pada awal uraian materi dan pada evaluasi soal	8
Aspek Pemograman	
Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	9
Media Google Sites sangat mudah untuk dioperasikan	10
Latihan soal dibuat dengan game interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar	11
Audio yang digunakan dalam game nteraktif juga berkualitas baik dan sangat jelas didengar siswa	12

(Diadaptasi : Adam Malik, Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2023, halaman 64.)

2) Angket ahli materi

Untuk mendapatkan penilaian dari sebuah produk pengembangan yang dibuat, maka dibutuhkan penilaian dari seorang ahli dan berkompeten pada bidangnya. Dalam hal materi, penilaian dilakukan oleh Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M. Pd salah seorang dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang. Berikut ini rincian kisi-kisinya:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

Indikator Pertanyaan	Item
Aspek Kelayakan Isi	
Kesesuaian antara materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran	1
Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa	2
Materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa	3
Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4

Keakuratan konsep yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan materi	5
Latihan soal dibuat dengan game interaktif agar siswa antusias dalam belajar	6
Evaluasi sesuai dengan materi yang diberikan	7
Latihan soal yang diberikan dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar	8
Terdapat contoh yang memudahkan siswa dalam memahami materi, baik berupa gambar, teks, serta video	9
Aspek Kelayakan Bahasa	
Pemakaian bahasa dalam media dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	10
Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna yang ambigu	11
Kesesuaian bahasa dalam media sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	12
Aspek Penyajian	
Siswa mudah mengoperasikan Google Sites sesuai dengan petunjuk penggunaan yang telah dijelaskan	13
Media Google Sites disajikan secara sistematis	14
Materi yang disajikan ringkas dan mencakup semua	15
Game evaluasi yang disediakan dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka termotivasi untuk belajar	16
Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipatif	17
Aspek Belajar Mandiri	
Media Google Sites dapat diakses oleh siswa secara mandiri, dimana saja dan kapan saja	18
Media yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri	19

Daya tarik media dapat menumbuhkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa	20
---	----

(Diadaptasi : Adam Malik, Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2023, halaman 66)

3) Angket ahli praktisi pembelajaran

Untuk mendapatkan penilaian dari sebuah produk pengembangan yang dibuat, maka dibutuhkan penilaian dari seorang ahli dan berkompeten pada bidangnya. Dalam hal praktisi pembelajaran PAI, penilaian dilakukan oleh Ibu Nurul Hayati M. Pd sebagai guru PAI di kelas XI. Berikut ini rincian kisi-kisinya:

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Ahli Praktisi Pembelajaran

Indikator Pertanyaan	Item
Aspek Materi	
Kesesuaian antara materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran	1
Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa	2
Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	3
Latihan soal dibuat dengan game interaktif agar siswa antusias dalam belajar	4
Terdapat contoh yang memudahkan siswa dalam memahami materi, baik berupa gambar, teks, serta video	5
Pemakaian bahasa dalam media dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	6
Siswa mudah mengoperasikan Google Sites sesuai dengan petunjuk penggunaan yang telah dijelaskan	7
Media Google Sites disajikan secara sistematis	8
Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipatif	9
Game evaluasi yang disediakan dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka termotivasi untuk belajar	10

Media Google Sites dapat diakses oleh siswa secara mandiri, dimana saja dan kapan saja	11
Media yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri	12
Daya tarik media dapat menumbuhkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa	13
Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	14
Latihan soal dibuat dengan game interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa	15

(Diadaptasi : Adam Malik, Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2023, halaman 68)

4) Angket respon siswa terhadap media

Berikut ini rincian kisi-kisinya:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Media

Indikator Pertanyaan	Item
Media pembelajaran Google Sites dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan	1
Penggunaan media Google Sites dapat membantu saya dalam memahami materi Pelajaran dengan baik	2
Saya lebih termotivasi dalam belajar ketika menggunakan media Google Sites	3
Isi materi dalam media Google Sites sudah sesuai dengan modul PAI	4
Saya sangat antusias dalam belajar ketika menggunakan media Google Sites	5
Media ini sangat mudah di akses sehingga lebih membantu saya dalam belajar mandiri	6
Soal evaluasi disajikan dengan game interaktif yang sangat menarik	7

Media Google Sites ini dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar	8
Uraian materi dalam media Google Sites mudah dipahami	9
Bagi saya media ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif	10
Media ini tepat digunakan dalam pembelajaran	11
Penggunaan media Google Sites dapat membantu saya dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran	12

(Diadaptasi : Adam Malik, Tesis UIN Maulana Malik Ibrahim Malang 2023, halaman 70)

Penilaian menggunakan skala Likert, di mana responden diminta untuk memberikan penilaian dari nilai satu hingga lima. Adapun keterangan terkait dengan penilaian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Skala Penilaian

Skala Penilaian	Keterangan
Nilai 5	Sangat <u>baik/sangat</u> <u>valid/sangat</u> <u>menarik/sangat</u> <u>mudah/sangat</u> <u>jelas/sangat</u> <u>tepat</u>
Nilai 4	Baik/ <u>valid/menarik/</u> <u>mudah/</u> <u>jelas/tepat</u>
Nilai 3	Cukup <u>baik/cukup</u> <u>valid/cukup</u> <u>menarik/cukup</u> <u>mudah/cukup</u> <u>jelas/cukup</u> <u>tepat</u>
Nilai 2	Kurang <u>baik/kurang</u> <u>valid/kurang</u> <u>menarik/kurang</u> <u>mudah/kurang</u> <u>jelas/kurang</u> <u>tepat</u>
Nilai 1	Tidak <u>baik/tidak</u> <u>valid/tidak</u> <u>menarik/tidak</u> <u>mudah/tidak</u> <u>jelas/tidak</u> <u>tepat</u>

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah semua data yang diperoleh telah terkumpul. Terdapat dua jenis analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan terhadap komentar dan saran yang diberikan oleh masing-masing validator ahli terkait media pembelajaran yang dikembangkan. Komentar dan saran dari para ahli ini menjadi pertimbangan penting dalam melakukan revisi dan perbaikan media

pembelajaran. Selain itu analisis data kualitatif dilakukan dengan mengidentifikasi pola-pola umum, temuan yang signifikan, dan kesimpulan yang dapat diambil dari komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli.

Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data berupa hasil uji kelayakan produk media pembelajaran serta hasil analisis uji t-Tes. Uji kelayakan produk media dilakukan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran tersebut memenuhi standar yang ditetapkan. Sedangkan uji t-Tes digunakan untuk menganalisis perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* siswa, sehingga dapat mengetahui efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

a. Analisis uji kelayakan produk media pembelajaran

Analisis uji kelayakan produk media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode perhitungan rata-rata. Hasil perhitungan tersebut kemudian dibandingkan dengan kriteria penilaian serta skala-skala tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Analisis perhitungan ini mengacu pada panduan yang telah ditetapkan oleh Arikunto, yang merupakan salah satu metode yang umum digunakan dalam penelitian pendidikan.⁶⁸ Berikut ini rumusnya:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100$$

Keterangan:

$\bar{X}$: Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor jawaban penilaian

$\sum n$: Jumlah total nilai

Hasil perhitungan tersebut nantinya akan disesuaikan dengan kriteria penilaian untuk menentukan apakah terdapat revisi atau tidak. Berikut ini tabel mengenai kelayakan media pembelajaran.

⁶⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka, 2006).

Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Validitas Berdasarkan Persentase

Nilai Rata-rata (100%)	Kriteria Kelayakan
81-100	Sangat layak/tidak revisi
61-80	Layak/tidak revisi
41-60	Cukup layak/revisi sebagian
21-40	Kurang layak/revisi total
1-20	Sangat kurang layak/revisi total

b. Analisis kemenarikan produk

Analisis ini dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kemenarikan dari media pembelajaran PAI berbasis Google Sites yang digunakan oleh siswa. Data yang digunakan adalah hasil dari angket siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Untuk menghitung tingkat kemenarikan, rumus yang digunakan adalah:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum n} \times 100$$

Keterangan:

$\bar{X}$: Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor jawaban penilaian

$\sum n$: Jumlah total nilai

Hasil perhitungan tersebut nantinya akan disesuaikan dengan kriteria penilaian kemenarikan sesuai dengan tabel pada 3.5.

c. Analisis uji efektivitas penggunaan media pembelajaran

1) Uji normalitas data

Uji normalitas data dilakukan untuk menentukan apakah data yang diuji memiliki distribusi normal atau tidak. Ini penting karena hasil uji normalitas akan menentukan apakah data dapat dianalisis menggunakan statistik parametrik atau non-parametrik. Data yang digunakan dalam kasus ini adalah hasil *pre-test* dan *post-test* dari peserta didik. Uji normalitas yang digunakan adalah Wilcoxon yang dapat dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS 25.0, dengan taraf signifikansi 0.05. Data dapat

dikatakan memiliki distribusi normal jika nilai signifikansi dari uji Shapiro-Wilk lebih besar dari 0.05. Apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka data dikatakan tidak normal.

2) Uji hipotesis (*T-Test*)

Analisis uji t-test digunakan untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Terdapat dua jenis uji yang digunakan untuk t-test. Jika data dianggap parametrik, uji t-test menggunakan *Uji Paired Sampel*. Sebaliknya, jika data dianggap non-parametrik, uji t-test menggunakan Uji Wilcoxon. Proses uji dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik seperti SPSS 25.0, dengan kriteria signifikansi kurang dari 0,05 untuk menentukan adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Jika hasil signifikansi kurang dari 0,05, maka ada perbedaan yang signifikan, sedangkan jika hasil signifikansi lebih dari 0,05, maka tidak ada perbedaan yang signifikan.

Hasil uji kemudian dibandingkan dengan nilai t-tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Google Sites*

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Google Sites*

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Profil Sekolah

Sejarah SMA Negeri 5 Tuban dimulai dari masa ketika masih menjadi bagian dari SMP Negeri 1 Semanding di bawah naungan SMA Negeri 3 Tuban. Namun, pada tanggal 20 Februari 2012, SMA Negeri 5 Tuban resmi berdiri sendiri melalui SK Bupati Tuban No. 188.45/37/KPTS/414.012/2012. Sekolah ini terletak di Jalan Raya Bektiharjo, Semanding, Tuban, yang dikenal dengan sebutan daerah pungguk karena lokasinya yang berdekatan dengan bukit, menciptakan suasana asri dan nyaman untuk proses belajar mengajar.

Ketika pertama kali berdiri, SMA Negeri 5 Tuban hanya memiliki 9 kelas dan 1 laboratorium, sehingga masih tergolong sebagai sekolah kecil. Namun, dengan dukungan dan antusiasme masyarakat sekitar, jumlah siswa pun terus bertambah. Saat ini, SMA Negeri 5 Tuban telah memiliki 600 siswa, 17 kelas, dan 4 laboratorium, serta sarana dan prasarana yang semakin meningkat. Hal ini memungkinkan sekolah ini untuk mencetak peserta didik yang berprestasi setiap tahunnya.

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional, SMA Negeri 5 Tuban memiliki visi dan misi untuk membentuk generasi millennial yang berkompeten dan berprestasi, dengan landasan keimanan dan ketakwaan. Dengan komitmen ini, sekolah ini terus berusaha memberikan pendidikan yang berkualitas dan berdaya saing, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan.

B. Deskripsi Media Pembelajaran

Peneliti memulai pengembangan produk media pembelajaran dengan tujuan untuk menciptakan media pembelajaran PAI yang berbasis Google Sites. Media pembelajaran ini dibuat melalui layanan resmi website Google Sites, dirancang melalui desktop, dan menggunakan jaringan internet. Keputusan untuk memilih Google Sites sebagai platform pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, peneliti melihat bahwa peserta didik Gen-Z cenderung lebih tertarik dan

antusias terhadap pembelajaran online. Dengan memanfaatkan platform digital, diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Kedua, Google Sites menawarkan beragam fitur yang dapat mendukung proses pembelajaran. Dalam media pembelajaran berbasis Google Sites, peneliti dapat menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dengan menyertakan video pendukung terkait materi. Selain itu, adanya fitur game interaktif sebagai evaluasi pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan memanfaatkan Google Sites, peneliti berharap dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan interaktif bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran PAI.

Media pembelajaran PAI berbasis Google Sites yang dikembangkan difokuskan pada materi bab ke-9 tentang "Ketentuan Pernikahan Dalam Islam" untuk kelas XI A. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan inovasi dalam proses pembelajaran di kelas, sambil memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis Google Sites, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran, memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi PAI, dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, melalui media ini, diharapkan pula dapat terjadi peningkatan hasil belajar siswa, terutama dalam pemahaman dan aplikasi konsep-konsep yang diajarkan dalam bab tentang ketentuan pernikahan dalam Islam.

Dalam media pembelajaran PAI berbasis Google Sites terdapat beberapa menu. Berikut ini paparan dari beberapa menu yang terdapat di dalam media pembelajaran berbasis Google Sites ini.

1. Tampilan muka

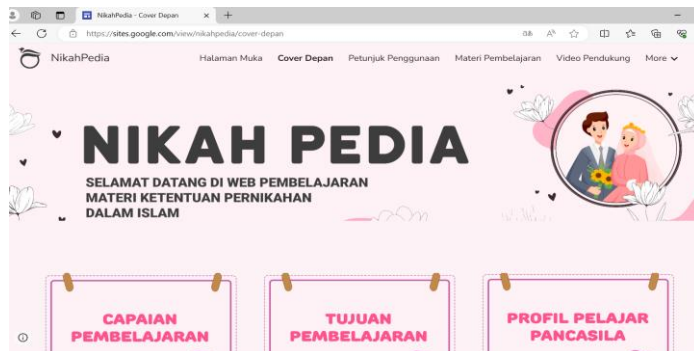


Gambar 4.1 Tampilan Muka

Keterangan:

Terdapat judul pada tampilan muka web. Menggunakan warna merah muda disertai dengan gambar sepasang pengantin. Menu “Mulai” digunakan untuk melanjutkan akses ke dalam web.

2. Tampilan beranda



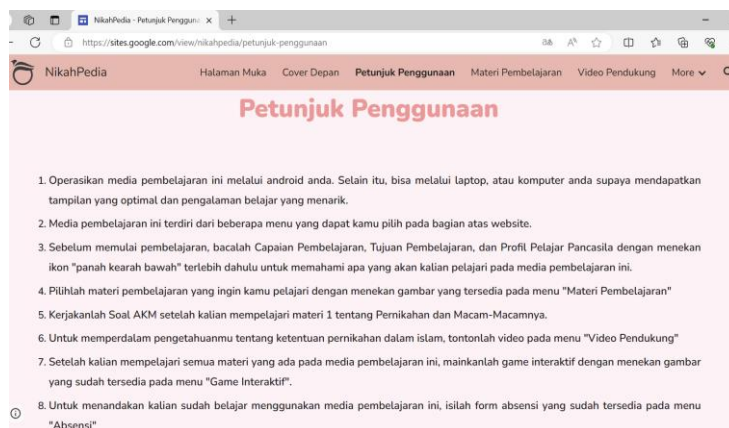
Gambar 4.2 Tampilan Beranda

Keterangan:

Pada bagian cover disuguhkan tiga menu, yaitu capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan profil pelajar pancasila, yang ketiga hal ini harus diketahui oleh peserta didik.

Kemudian pada bagian atas ditampilkan beberapa menu, meliputi halaman muka, cover depan, petunjuk penggunaan, materi pembelajaran, video pendukung, game interaktif, absensi, dan profil pengembang. Sedangkan di bagian bawah terdapat menu capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan profil pelajar Pancasila.

3. Menu petunjuk penggunaan

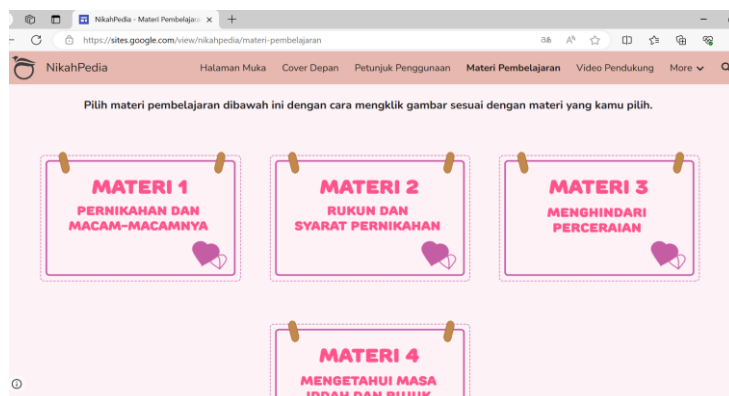


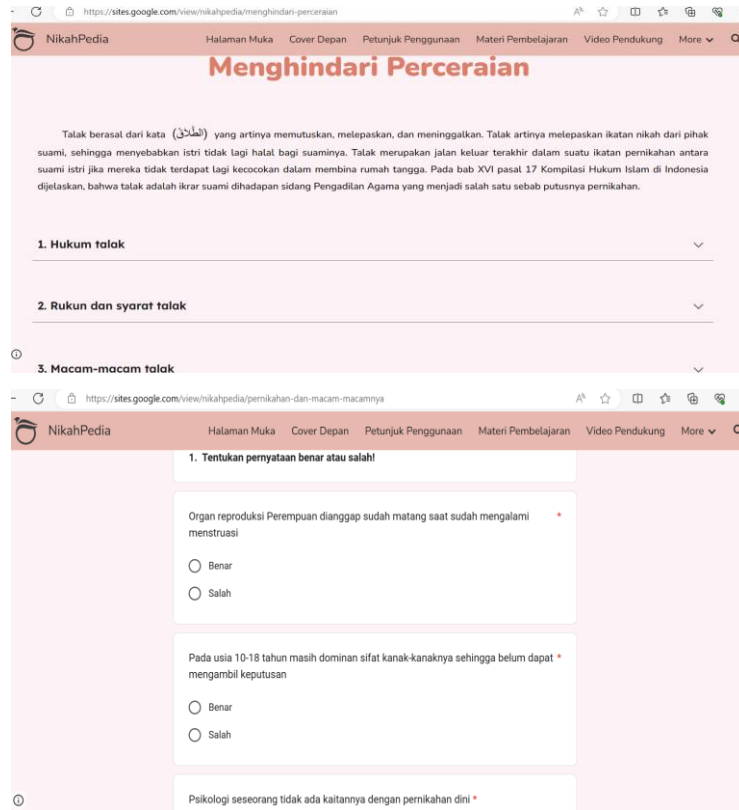
Gambar 4.3 Petunjuk Penggunaan

Keterangan:

Menampilkan beberapa petunjuk penggunaan yang dapat dicermati oleh pengguna atau peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites.

4. Menu materi pembelajaran



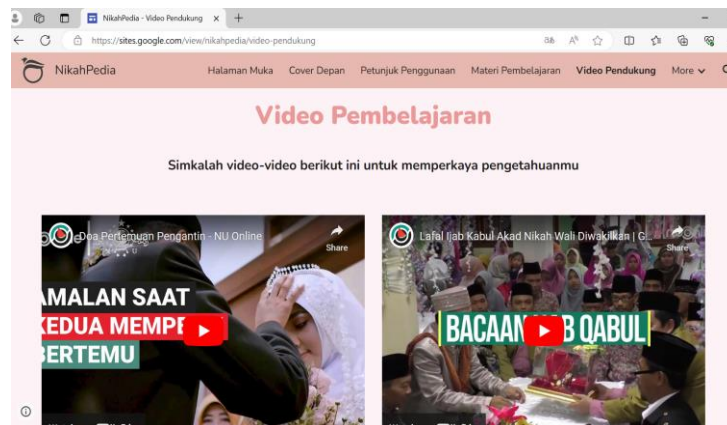


Gambar 4.4 Materi Pembelajaran

Keterangan:

Terdapat empat menu materi yang membahas tiap sub bab nya. Setiap sub bab terdapat soal AKM yang bertujuan untuk memberikan pemahaman siswa terkait materi yang telah dipelajari.

5. Menu video pendukung



Gambar 4.5 Video pendukung

Keterangan:

Terdapat beberapa video yang dapat diakses melalui link youtube terkait materi sebagai penunjang dalam memberikan pemahaman bagi peserta didik.

6. Menu game interaktif



Gambar 4.6 Game Interaktif

Keterangan:

Game interaktif yang terdapat dalam produk ini adalah game Quizizz. Dimana game ini dapat menarik peserta didik untuk lebih bersemangat lagi dalam belajar. Dalam quiz tersebut ada 10 soal yang harus dijawab oleh siswa.

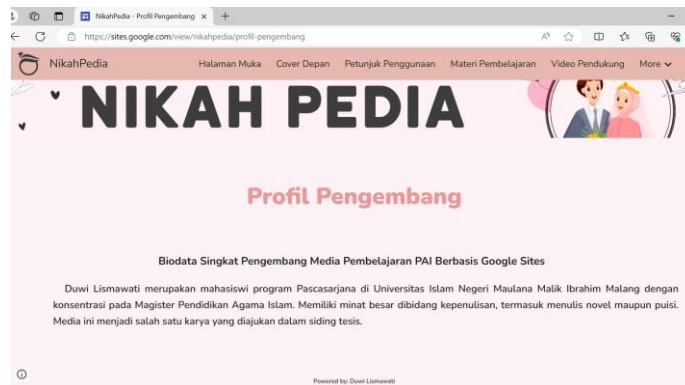
7. Menu absensi

Gambar 4.7 Absensi

Keterangan:

Menu absensi bertujuan untuk memudahkan guru dalam melihat siapa saja yang hadir dan tidak hadir dalam proses pembelajaran berlangsung.

8. Tampilan profil pengembang



Gambar 4.8 Profil Pengembang

C. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk inovatif dalam bentuk media pembelajaran berbasis Google Sites yang difokuskan pada mata pelajaran PAI dengan materi "Ketentuan Pernikahan dalam Islam", dengan subjek penelitian kelas XI A. Media pembelajaran yang dikembangkan dianggap layak dan siap didistribusikan setelah melalui tahap validasi oleh beberapa ahli. Validasi dilakukan oleh ahli desain media pembelajaran, ahli materi, serta praktisi (Guru PAI), dengan melibatkan wawancara, observasi, dan uji coba (pretest-posttest) kepada peserta didik.

Hasil dan data yang diperoleh dari tahapan validasi ini akan memberikan gambaran tentang kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan memperoleh validasi dari berbagai pihak yang kompeten, diharapkan bahwa media pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, serta memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Validator ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Ahmad Makki Hasan, M. Pd., seorang dosen Pendidikan Bahasa Arab di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang juga ahli dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Tujuan dari validasi yang dilakukan adalah untuk menilai apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah sesuai dan layak untuk didistribusikan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Data yang diperoleh dari ahli media terdiri dari dua jenis, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui penilaian terhadap beberapa pertanyaan yang telah disediakan, sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan dan komentar untuk memperbaiki media pembelajaran. Dengan demikian, hasil validasi dari ahli media akan memberikan gambaran tentang kecocokan dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, serta memberikan arahan untuk perbaikan jika diperlukan. Adapun hasil angket dari validator ahli media sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Pernyataan	X	n	%
Aspek Tampilan				
1.	Desain tampilan media Google Sites ini menarik dan estetik	5	5	100%
2.	Ketepatan dalam penggunaan dan ukuran font serta tata letak teks maupun video pada media	4	5	80%
3.	Pemilihan warna yang digunakan tidak mengganggu fokus siswa	4	5	80%
4.	Media Google Sites dapat memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan kapan saja	5	5	100%
5.	Terdapat cuplikan beserta ilustrasi terkait materi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa	4	5	80%
Aspek Bahasa				

6.	Ketepatan penggunaan istilah	4	5	80%
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	5	5	100%
8.	<i>Advance organizer</i> (pembangkit motivasi belajar) pada awal uraian materi dan pada evaluasi soal	4	5	80%
Aspek Pemograman				
9.	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	4	5	80%
10.	Media Google Sites sangat mudah untuk dioperasikan	5	5	100%
11.	Latihan soal dibuat dengan game interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa	5	5	100%
12.	Audio yang digunakan dalam game interaktif ini berkualitas baik dan sangat jelas didengar siswa	4	5	80%
Total		53	60	88%

Untuk memperoleh persentase dari total keseluruhan yang diperoleh dari validasi ahli media, dapat menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responder}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dalam kasus ini, dengan skor yang diperoleh dari penilaian ahli materi sebesar 53 dari total skor sejumlah 60, maka persentase dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{53}{60} \times 100\% = 88\%$$

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M. Pd., seorang dosen Pendidikan Agama Islam di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kesesuaian media pembelajaran dengan materi yang diajarkan di tingkat SMA.

Data yang diperoleh dari ahli materi juga terdiri dari dua jenis, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui penilaian terhadap beberapa pertanyaan yang telah disediakan, sementara data kualitatif diperoleh dari masukan dan komentar untuk memperbaiki media pembelajaran agar lebih sesuai dengan materi yang diajarkan di tingkat SMA. Dengan demikian, hasil validasi dari ahli materi akan memberikan gambaran tentang sejauh mana media pembelajaran tersebut memenuhi standar materi yang ditetapkan untuk tingkat SMA, serta memberikan arahan untuk perbaikan jika diperlukan. Adapun hasil angket dari validator ahli materi sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Pernyataan	x	n	%
Aspek Kelayakan Isi				
1.	Kesesuaian antara materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran	5	5	100%
2.	Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa	4	5	80%
3.	Materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa	3	5	60%
4.	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	3	5	60%
5.	Keakuratan konsep yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan materi	5	5	100%
6.	Latihan soal dibuat dengan game interaktif agar siswa antusias dalam belajar	5	5	100%
7.	Evaluasi sesuai dengan materi yang diberikan	5	5	100%

8.	Latihan soal yang diberikan dapat membantu siswa dalam memahami materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar	5	5	100%
9.	Terdapat contoh yang memudahkan siswa dalam memahami materi, baik berupa gambar, teks, serta video	2	5	40%
Aspek Kelayakan Bahasa				
10.	Pemakaian bahasa dalam media dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	4	5	80%
11.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna yang ambigu	5	5	100%
12.	Kesesuaian bahasa dalam media sudah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	5	100%
Aspek Penyajian				
13.	Siswa mudah mengoperasikan Google Sites sesuai dengan petunjuk penggunaan yang telah dijelaskan	1	5	20%
14.	Media Google Sites disajikan secara sistematis	5	5	100%
15.	Materi yang disajikan ringkas dan mencakup semua	5	5	100%
16.	Game evaluasi yang disediakan dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka termotivasi untuk belajar	4	5	80%
17.	Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipasif	1	5	20%
Aspek Belajar Mandiri				
18.	Media Google Sites dapat diakses oleh siswa secara mandiri, dimana saja dan kapan saja	5	5	100%
19.	Media yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri	5	5	100%

20.	Daya tarik media dapat menumbuhkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa	3	5	60%
Total		80	100	80%

Untuk memperoleh persentase dari total keseluruhan yang diperoleh dari validasi ahli materi, dapat menggunakan rumus:

$$Prosentase = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responder}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dalam kasus ini, dengan skor yang diperoleh dari penilaian ahli materi sebesar 80 dari total skor sejumlah 100, maka persentase dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{80}{100} \times 100\% = 80\%$$

3. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Validator ahli praktisi (Guru PAI) dalam penelitian ini adalah Ibu Nurul Hayati, M. Pd., seorang guru PAI yang telah mengabdikan selama 10 tahun di SMA Negeri 5 Tuban dan juga menjadi dosen di Universitas Terbuka di Tuban. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan media pembelajaran dalam konteks penggunaannya di kelas sehari-hari.

Seperti halnya validator sebelumnya, data yang diperoleh dari ahli praktisi juga terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui penilaian terhadap beberapa pertanyaan yang telah disediakan, sementara data kualitatif diperoleh dari masukan dan komentar untuk memperbaiki media pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran di kelas. Dengan demikian, hasil validasi dari ahli praktisi akan memberikan gambaran tentang sejauh mana media pembelajaran tersebut dapat diterapkan dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran PAI di SMA Negeri 5 Tuban, serta memberikan arahan untuk perbaikan jika diperlukan. Adapun hasil angket dari validator ahli praktisi sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Praktisi

No.	Pernyataan	X	n	%
Aspek Materi				
1.	Kesesuaian antara materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran	5	5	100%
2.	Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa	5	5	100%
3.	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5	5	100%
4.	Latihan soal dibuat semenarik mungkin agar siswa antusias dalam belajar	3	5	60%
5.	Terdapat contoh yang memudahkan siswa dalam memahami materi, baik berupa gambar, teks, serta video	4	5	80%
6.	Pemakaian bahasa dalam media dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	4	5	80%
Aspek Kelayakan				
7.	Siswa mudah mengoperasikan Google Sites sesuai dengan petunjuk penggunaan yang telah dijelaskan	5	5	100%
8.	Media Google Sites disajikan secara sistematis	5	5	100%
9.	Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipasif	5	5	100%
10.	Game evaluasi yang disediakan dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka termotivasi untuk belajar	4	5	80%
11.	Media Google Sites dapat diakses oleh siswa secara mandiri, dimana saja dan kapan saja	5	5	100%
12.	Media yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri	5	5	100%
13.	Daya tarik media dapat menumbuhkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa	5	5	100%

14.	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran	4	5	80%
15.	Latihan soal dibuat dengan game interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa	5	5	100%
Total		69	75	92%

Untuk memperoleh persentase dari total keseluruhan yang diperoleh dari validasi ahli praktisi, dapat menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responder}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dalam kasus ini, dengan skor yang diperoleh dari penilaian ahli materi sebesar 69 dari total skor sejumlah 75, maka persentase dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{69}{75} \times 100\% = 92\%$$

4. Hasil Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti sebelum, saat, dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan, serta untuk memahami kondisi proses pembelajaran, sarana dan prasarana, serta karakteristik peserta didik.

Hasil observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang mengadopsi ceramah dengan menggunakan media papan tulis dan buku kurang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh ketidakrelevanan antara metode pembelajaran tersebut dengan karakteristik peserta didik. Sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites diterapkan, banyak peserta didik yang terlihat bosan dan kurang antusias selama pembelajaran. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Namun, setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites, terjadi perubahan yang signifikan. Peserta didik menjadi lebih fokus dan antusias dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, observasi menjadi penting dalam menilai dampak penggunaan media pembelajaran terhadap proses dan hasil pembelajaran.

5. Hasil Wawancara

Pemilihan teknik wawancara terbuka oleh peneliti merupakan langkah yang tepat untuk melengkapi data dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman, pendapat, dan persepsi guru PAI serta peserta didik kelas XI A terkait dengan penggunaan media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Dengan teknik wawancara terbuka, peneliti memberikan kesempatan kepada narasumber untuk secara bebas mengekspresikan pikiran, pendapat, dan pengalaman mereka tanpa adanya batasan atau panduan yang ketat. Hal ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih kaya dan mendalam tentang berbagai aspek yang relevan dengan penelitian, seperti kelebihan, kekurangan, serta dampak penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites.

Wawancara dengan guru PAI dan peserta didik kelas XI A akan memberikan sudut pandang yang berbeda-beda, sehingga memungkinkan peneliti untuk memahami perspektif yang beragam terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dengan demikian, hasil wawancara tersebut akan menjadi bahan yang berharga untuk analisis kualitatif dalam penelitian ini. Berikut ini hasil wawancara dari guru PAI:

“Memang benar mbak, pembelajaran disini seringkali menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Hal ini disebabkan kurang memadainya sarana dan prasarana di sekolah. Akan tetapi, di sekolah ini lebih menonjol pada aspek kreatifitas siswa. Terdapat berbagai macam produk atau kerajinan tangan siswa, serta program ekstrakurikuler. Biasanya saya membuat powerpoint dan saya kirim ke anak-anak supaya mereka melihat di hp masing-masing. Terkadang juga mengirim link youtube sebagai pendukung memahami

materi. Saya berterima kasih kepada mbaknya, telah mau membuat dan mengajari saya terkait pembelajaran interaktif.”⁶⁹

Kemudian, wawancara dengan Rizal Al-Farosi selaku ketua kelas XI A mengatakan bahwa:

“Belajar menggunakan media pembelajaran Google Sites ini sangat menyenangkan, sebab berbagai tampilannya sangat menarik perhatian saya sebagai siswa. Apalagi ada game interaktifnya yang sangat menyenangkan. Saya juga mengisi quiz nya lebih dari sekali karena sangat rasa antusias saya.”⁷⁰

Selain itu, dari siswi yang bernama Andini Maya Apriliya mengatakan bahwa:

“Pembelajaran dengan menggunakan media seperti ini sangat menarik dan menyenangkan. Sehingga saya tidak merasa bosan dan mengantuk. Apalagi ada game interaktifnya seru banget. Saat belajar di kelas harus sering-sering memakai media semacam ini.”⁷¹

6. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur efektivitas media pembelajaran PAI berbasis Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Uji efektivitas ini dilakukan terhadap 36 siswa kelas XI A. Dengan menggunakan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, peneliti dapat menilai secara objektif apakah media pembelajaran PAI berbasis Google Sites efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Data ini akan memberikan indikasi yang kuat mengenai dampak penggunaan media pembelajaran tersebut terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Teknik purposive sampling memungkinkan peneliti untuk memilih sampel yang sesuai dengan kebutuhan penelitian dan tujuan yang ingin dicapai.⁷² Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik ini untuk memilih sampel siswa yang akan menjadi subjek uji coba media pembelajaran berbasis Google Sites. Sebelum uji coba dilakukan, peneliti melakukan *pre-test* untuk mengukur

⁶⁹ Nurul Hayati, “Wawancara Bersama Guru PAI” (SMAN 5 Tuban, 2024).

⁷⁰ Rizal Al-Farosi, “Wawancara Bersama Ketua Kelas XI A” (Di Kelas XI A, n.d.).

⁷¹ Andini Maya Apriliya, “Wawancara Bersama Siswa” (Ruang Kelas XI A, n.d.).

⁷² Dila Rukmi Octaviana and Reza Aditya Ramadhani, “Hakikat Manusia: Pengetahuan, Ilmu Pengetahuan, Filsafat Dan Agama,” *Tawadhu* 5, no. 2 (2021): 143–59, <https://doi.org/10.14341/conf22-25.09.21-148>.

pemahaman awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan. *Pre-test* ini memberikan gambaran tentang pemahaman awal siswa sebelum mereka menggunakan media pembelajaran.

Setelah itu, seluruh siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini terlibat dalam uji coba produk, yaitu media pembelajaran Google Sites. Dengan demikian, setiap siswa menjadi bagian dari uji coba untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa..

Pengambilan uji *post-test* dilakukan setelah siswa menguasai materi yang disampaikan melalui media pembelajaran berbasis Google Sites. Post-test bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa setelah menggunakan produk tersebut. Dengan melakukan *post-test*, peneliti dapat mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Perbandingan antara hasil *pre-test* dan *post-test* akan memberikan gambaran yang jelas tentang dampak penggunaan media pembelajaran terhadap pemahaman siswa.

Data dari *post-test* akan membantu peneliti untuk menilai efektivitas media pembelajaran berbasis Google Sites dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Ini juga akan membantu dalam mengevaluasi sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai melalui penggunaan media tersebut. Adapun hasil dari nilai *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test Siswa

No.	Nama	Pre-test	Post-test
1.	Abi Wardani	40	60
2.	Ahmad Ilham Fajar Jovanata	50	80
3.	Aisyah Fitri Ramadhani	40	60
4.	Al Khotimah	70	80
5.	Andini Maya Apriliya	80	90
6.	Apriliatul Latifah	60	90

7.	Aurelly Therescia Dewinatta	40	60
8.	Chika Dwiwana Cahyani	90	90
9.	Davina Masayu Putri	80	100
10.	Destiana	50	80
11.	Dian Safira Putri	60	90
12.	Eka Ayu Novitasari	80	80
13.	Ellisa Putri Nuraini	80	100
14.	Erza Kurniawati	60	80
15.	Ezra Risma Nurkhofifah	60	70
16.	Fitri Nur Aeni	70	100
17.	Geovani Fibri Saputra	60	80
18.	Hesti Rahma Gardhita	80	90
19.	Jesika Amelia Vera Putri	70	60
20.	Khalif Suryameru	80	90
21.	Kukuh Yezzen Dwi Hariyanto	50	80
22.	Lenny Agustiana	80	100
23.	Lovy Eka Cahyono	60	50
24.	Melinda Alifah	40	70
25.	Nadila Nur Aisya Permata Putri	50	60
26.	Nagita Eka Widyanata	80	80
27.	Narmiati Intan Aulia	60	70
28.	Nuha Lyna Fadilatun Nisa	70	80
29.	Nurul Atnduqiyatun	60	80
30.	Olivia Nuraida	50	80
31.	Putri Ayu Agustina	40	80
32.	Putri Kristina Dwi	100	100
33.	Reggina Leondyan Qhoynurlita	60	70
34.	Rizal Al-Farosi	70	80
35.	Teguh Arifin	70	90
36.	Yolanda Putri Eksanti	80	100

Jumlah Keseluruhan	2320	2890
Rata-rata	64.4444	80.2777

D. Analisis Data

1. Kelayakan Media Pembelajaran

Validasi kelayakan media pembelajaran berbasis Google Sites dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi pendidikan. Keterlibatan ketiga pihak ini memastikan bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi standar yang ditetapkan dalam berbagai aspek, termasuk desain, konten materi, dan metode pengajaran. Berikut ini analisis data untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran ini.

a. Analisis data validasi ahli media

Sebagai media pembelajaran, media berbasis Google Sites memerlukan validasi oleh ahli di bidang tersebut. Dalam penelitian ini, validator ahli media adalah Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd, dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan di UIN Malang. Peneliti memilih beliau sebagai validator karena beliau memiliki keahlian dalam media pembelajaran.

Terdapat tiga aspek yang dinilai oleh validator ahli media: tampilan, bahasa, dan pemrograman. Aspek tampilan mencakup antarmuka serta fleksibilitas akses media pembelajaran. Aspek bahasa melibatkan penggunaan bahasa yang memudahkan siswa memahami materi dan berfungsi sebagai pengorganisasi awal bagi mereka.

Beberapa aspek penilaian dalam validasi ini telah dijelaskan dalam Tabel 4.2, yang berisi data kuantitatif dari penelitian ini dengan hasil validasi sebesar 88%. Berdasarkan kriteria kelayakan media pada Tabel 3.6, persentase 88% termasuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, validator menyatakan bahwa media sudah layak untuk diujikan.

Namun ada beberapa saran untuk perbaikan pada media pembelajaran ini. Saran tersebut yang menjadi data kualitatif dari penelitian ini. Adapun beberapa saran tersebut diantaranya adalah:

- 1) Ditambahkan dua menu; a) menu petunjuk penggunaan, b) menu profil pengembang.
- 2) Membuat poster untuk mempromosikan produknya yang mencakup nama web, alamat web, prolog singkat terkait media
- 3) Membuat barcode scanner untuk memudahkan dalam mengakses media pembelajaran.
- 4) Judul web disamakan dengan judul penelitian.

b. Analisis data validasi ahli materi

Materi yang disajikan dalam media Google Sites ini berkaitan dengan ketentuan pernikahan dalam Islam, dengan empat sub-bab yang dibahas di dalamnya. Untuk menilai aspek materi dari media pembelajaran tersebut, peneliti memilih Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M. Pd, seorang dosen PAI di UIN Malang. Ibu Dr. Laily Nur Arifa dipilih karena memiliki kapasitas dalam memberikan penilaian terhadap isi materi, penggunaan bahasa, penyajian materi, dan kecocokan dengan pembelajaran mandiri.

Beberapa aspek penilaian dalam validasi ini telah dijelaskan dalam tabel 4.3 yang merupakan data kuantitatif dari penelitian ini dengan hasil validasi 80%. Apabila melihat kriteria kelayakan media pada tabel 3.6, maka dengan persentase 80% termasuk pada kategori layak. Secara keseluruhan, validator mengatakan bahwa media sudah layak untuk diujikan.

Namun ada beberapa saran untuk perbaikan pada media pembelajaran ini. Saran tersebut yang menjadi data kualitatif dari penelitian ini. Adapun beberapa saran tersebut diantaranya adalah:

- 1) Materi dibuat lebih ramah dan disesuaikan dengan karakteristik Gen-Z
- 2) Materi dibuat lebih interaktif
- 3) Instrument soal HOTS
- 4) Ditambahkan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Ditambahkan animasi atau diagram sehingga materi lebih mudah disampaikan, ex macam-macam iddah dibuat diagram
- 6) Lay out bisa diterapkan seperti Wikipedia jadi di tekan garis langsung bisa baca bawahnya.

7) Ayat Al-Qur'an nya jangan terlalu besar dan jangan diambil dari screenshoot

c. Analisis data validasi ahli praktisi

Media pembelajaran Google Sites selanjutnya akan divalidasi oleh seorang ahli praktisi pembelajaran PAI, yaitu Ibu Nurul Hayati, M. Pd, seorang guru PAI di SMA Negeri 5 Tuban yang telah memiliki pengalaman mengajar selama 10 tahun. Dalam proses validasi ini, ahli praktisi akan menilai dua aspek utama, yaitu aspek materi dan kelayakan produk.

Beberapa aspek penilaian dari validasi ini telah dijelaskan dalam tabel 4.4, yang merupakan data kuantitatif dari penelitian ini, dengan hasil validasi mencapai 92%. Jika kita mengacu pada kriteria kelayakan media seperti yang tercantum dalam tabel 3.6, maka dengan persentase 92%, media pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, validator menyimpulkan bahwa media pembelajaran ini sudah sangat layak untuk diujikan.

Namun ada beberapa saran untuk perbaikan pada media pembelajaran ini. Saran tersebut yang menjadi data kualitatif dari penelitian ini. Adapun beberapa saran tersebut diantaranya adalah:

- 1) Disertakan latihan soal yang berbentuk AKM yang bersifat literasi dan numerasi berdasarkan kurmer
- 2) Membuat penilaian sumatif akhir jenjang (XII)
- 3) Membuat penilaian sumatif +formatif

2. Kemenarikan Media Pembelajaran

Untuk menguji kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas XI A sebagai sampel dalam penelitian ini. Sebanyak 36 siswa dari kelas XI A SMA Negeri 5 Tuban berpartisipasi dalam penilaian media pembelajaran melalui angket yang diberikan oleh peneliti. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran berbasis Google Sites dalam pembelajaran PAI di kelas. Angket diisi oleh siswa secara offline. Berikut

peneliti paparkan dalam bentuk tabel terkait dengan hasil kepuasan siswa terhadap media pembelajaran berbasis Google Sites.

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa

No.	Nama Siswa	Butir Pernyataan												X	N	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1.	Abi Wardani	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	58	60	96,6%
2.	Ahmad Ilham Fajar Jovanata	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	58	60	96,6%
3.	Aisyah Fitri Ramadhani	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	55	60	91,6%
4.	Al Khotimah	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	3	4	52	60	86,6%
5.	Andini Maya Apriliya	5	5	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	52	60	86,6%
6.	Apriliatul Latifah	5	5	4	5	4	3	4	4	2	4	4	5	49	60	81,6%
7.	Aurelly Therescia Dewinatta	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100%
8.	Chika Dwiwana Cahyani	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	57	60	95%
9.	Davina Masayu Putri	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	55	60	91,6%
10.	Destiana	5	4	5	3	3	4	3	4	5	5	3	5	49	60	81,6%
11.	Dian Safira Putri	5	5	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	52	60	86,6%
12.	Eka Ayu Novitasari	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100%
13.	Ellisa Putri Nuraini	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	57	60	95%

14.	Erza Kurniawati	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	58	60	96,6%
15.	Ezra Risma Nurkhofifah	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	55	60	91,6%
16.	Fitri Nur Aeni	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	57	60	95%
17.	Geovani Fibri Saputra	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	55	60	91,6%
18.	Hesti Rahma Gardhita	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	57	60	95%
19.	Jesika Amelia Vera Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	58	60	96,6%
20.	Khalif Suryameru	5	5	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	52	60	86,6%
21.	Kukuh Yezen Dwi Hariyanto	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100%
22.	Lenny Agustiana	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	3	4	52	60	86,6%
23.	Lovy Eka Cahyono	5	5	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	52	60	86,6%
24.	Melinda Alifah	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	3	4	52	60	86,6%
25.	Nadila Nur Aisya Permata Putri	5	5	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	52	60	86,6%
26.	Nagita Eka Widyanata	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	57	60	95%
27.	Narmiati Intan Aulia	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	55	60	91,6%
28.	Nuha Lyna Fadilatun Nisa	5	4	5	3	3	4	3	4	5	5	3	5	49	60	81,6%
29.	Nurul Atnduqiyatun	5	5	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	52	60	86,6%

30.	Olivia Nuraida	5	5	4	5	4	3	4	4	2	4	4	5	49	60	81,6%
31.	Putri Ayu Agustina	5	4	3	5	4	3	4	4	5	3	5	4	49	60	81,6%
32.	Putri Kristina Dwi	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	3	4	52	60	86,6%
33.	Reggina Leondyan Qhoynurlita	5	5	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	52	60	86,6%
34.	Rizal Al-Farosi	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	57	60	95%
35.	Teguh Arifin	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	55	60	91,6%
36.	Yolanda Putri Eksanti	5	4	5	3	3	4	3	4	5	5	3	5	49	60	81,6%
Jumlah keseluruhan		180	172	175	167	121	158	176	160	147	170	148	173	1.898	2.160	87,8%

Untuk memperoleh persentase dari total keseluruhan yang diperoleh dari validasi ahli materi, dapat menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responder}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Dalam kasus ini, dengan skor yang diperoleh dari penilaian angket respon siswa sebesar 1898 dari total skor sejumlah 2160, maka persentase dapat dihitung sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{1898}{2160} \times 100\% = 87,8 \%$$

Adapun yang menjadi acuan terkait dengan hasil persentase dari angket siswa mengacu pada kriteria sebagai berikut:

Tabel 4.11 Kriteria Kemenarikan Media

Nilai rata-rata (%)	Kriteria kemenarikan
81-100%	Sangat menarik
61-80%	Menarik
41-60%	Cukup menarik
21-40%	Kurang menarik
1-20%	Sangat kurang menarik

Apabila melihat kriteria kemenarikan media pada tabel di atas, maka dengan persentase sebesar 87,8% termasuk pada kategori sangat menarik. Secara keseluruhan, peserta didik mengatakan bahwa media ini dapat membantu memotivasi siswa dalam belajar.

3. Keefektivan Media Pembelajaran

Uji efektivitas media pembelajaran dilakukan oleh peneliti untuk mengevaluasi dampak penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Data diambil dari hasil pre-test dan post-test siswa kelas XI A di SMA Negeri 5 Tuban, yang disajikan dalam tabel 4.9. Analisis hasil *pre-test* dan *post-test* data siswa menggunakan uji statistik dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis Google Sites.

a. Uji normalitas

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan berdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan menggunakan metode Wilcoxon. Analisis dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 25.0. Kriteria untuk menentukan normalitas data adalah sebagai berikut:

1. Data berdistribusi normal, jika nilai probabilitas (Signifikansi) $> 0,05$.
2. Data tidak berdistribusi normal, jika nilai probabilitas (Signifikansi) $< 0,05$.

Dengan demikian, hasil uji Wilcoxon akan menunjukkan apakah distribusi data memenuhi asumsi normalitas, yang penting untuk memilih metode uji statistik yang sesuai untuk analisis lebih lanjut. Berdasarkan penghitungan nilai dengan SPSS 25.0 sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.147	36	.049	.936	36	.038
Posttest	.206	36	.001	.918	36	.011
a. Lilliefors Significance Correction						

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai Signifikansi kedua kelompok lebih kecil dari 0.05 membuktikan bahwa data tidak berdistribusi normal. Sehingga pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji non-parametrik test yaitu uji Wilcoxon.

b. Uji hipotesis

Setelah memastikan data berdistribusi tidak normal, langkah berikutnya adalah melakukan uji hipotesis atau T-test menggunakan Uji Wilcoxon, karena analisis ini termasuk dalam statistik non-parametrik. Uji ini dilakukan dengan SPSS 25.0. Kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara pre-test dan post-test
- b) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test.

Dengan demikian, uji Wilcoxon akan membantu menentukan efektivitas media pembelajaran berbasis Google Sites terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil uji T-Test kemudian dibandingkan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites. Hipotesis yang dibangun berdasarkan hasil penelitian tersebut adalah:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Google Sites*

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Google Sites*

Jika nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel dan nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil pre-test dan post-test setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Google Sites.

Hasil uji hipotesis uji Wilcoxon dengan menggunakan bantuan Software SPSS 25.0 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji Wilcoxon

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	2 ^a	6.50	13.00
	Positive Ranks	30 ^b	17.17	515.00
	Ties	4 ^c		
	Total	36		
a. Posttest < Pretest				
b. Posttest > Pretest				
c. Posttest = Pretest				

Berdasarkan tabel diatas menunjukan dari total 36 responden, pada negative ranks terdapat 2 responden yang mengalami penurunan dari hasil pretest ke posttest, pada positive ranks terdapat 30 responden yang mengalami peningkatan dari hasil pretest ke posttest dan pada ties terdapat 4 responden yang tidak mengalami penurunan maupun peningkatan dari hasil pretest ke posttest.

Untuk mengetahui nilai signifikansi dari hasil uji tersebut, berikut adalah tabel yang memaparkan nilai signifikansi:

Tabel 4.14 Hasil Uji Wilcoxon dengan Signifikansi

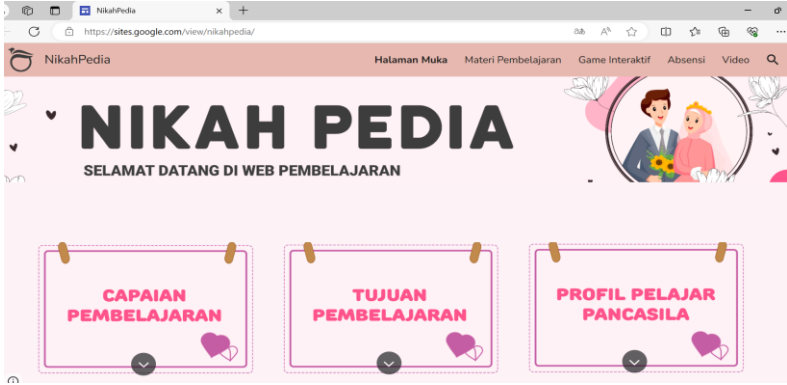
Test Statistics ^a	
	Posttest - Pretest
Z	-4.755 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai signifikansi menunjukan nilai sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05 maka dapat diambil keputusan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Sehingga

hipotesis yang menyatakan bahwa “Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran google sites” dapat diterima

E. Revisi Produk

Sebelum media pembelajaran PAI berbasis Google Sites ini diuji coba ke lapangan, harus melalui proses desain dan validasi oleh para ahli. Berdasarkan hasil validasi, berikut adalah revisi produk yang dilakukan oleh pengembang:

No.	Sebelum	Sesudah
1.	Judul web disesuaikan dengan judul penelitian dan ditambah menu petunjuk penggunaan dan profil pengembang. 	
2.	Pembuatan barcode scanner	

3. Materi disesuaikan dengan GenZ

The screenshot shows the NikahPedia website. The header includes navigation links: Halaman Muka, Cover Depan, Petunjuk Penggunaan, Materi Pembelajaran, Video Pendukung, and More. The main content area is titled 'Selain itu, pernikahan juga memiliki tujuan yaitu:' and lists four bullet points: Mewujudkan keluarga bahagia di dunia dan akhirat, Membentengi diri dari perbuatan tercela, Mendapatkan keturunan yang shaleh dan shalehah, and Menegakkan rumah tangga yang Islami. Below this, the section 'b. Hukum Pernikahan' is introduced, followed by a paragraph explaining that marriage in Islam is categorized into five types based on the motives of the parties. A list of five types follows: 1. Jaiz/mubah (permissible), 2. Wajib (obligatory), 3. Haram (forbidden), 4. Sunnah (recommended), and 5. Makruh (disliked).

Selain itu, pernikahan juga memiliki tujuan yaitu:

- Mewujudkan keluarga bahagia di dunia dan akhirat
- Membentengi diri dari perbuatan tercela
- Mendapatkan keturunan yang shaleh dan shalehah
- Menegakkan rumah tangga yang Islami

b. Hukum Pernikahan

Dilihat dari motif terjadinya pernikahan, maka dalam Islam hukum pernikahan terbagi menjadi:

1. Jaiz/mubah, bagi orang-orang yang pada dasarnya belum ada dorongan untuk menikah dan pernikahan itu tidak akan mendatangkan kemudharatan apa-apa kepada siapa pun.
2. Wajib, bagi mereka yang berkeinginan menikah dan mempunyai kemampuan untuk berumah tangga. Apabila tidak segera menikah, maka dikhawatirkan mereka terlibat zina.
3. Haram, bagi mereka yang mempunyai niat jelek dalam pernikahannya.
4. Sunnah, bagi mereka yang berkeinginan menikah dan mempunyai kemampuan untuk membiayai keluarga dan mengurus rumah tangga.
5. Makruh, bagi mereka yang belum berkeinginan untuk menikah. Apabila menikah dikhawatirkan mereka akan lalai dalam menunaikan kewajibannya.

The screenshot shows the NikahPedia website with a focus on the negative impacts of child marriage. The header is the same as the previous screenshot. The main content area features a large illustration of a young couple. The text reads: 'Masih Anak-Anak Yakin Mau Nikah? Pernikahan usia anak perlu dicegah, sebab dinilai memiliki banyak dampak negatif dan risiko besar bagi anak'. Below this, there are two main sections: 'Dampak Pendidikan' (Education Impact) and 'Kesehatan Fisik dan Mental' (Physical and Mental Health). The Education section lists 'Putus sekolah' (Drop out of school) and 'Membatasi kemampuan belajar' (Limit learning ability). The Physical and Mental Health section lists 'Fisik' (Physical) and 'Mental' (Mental).

b. Hukum Pernikahan

Dilihat dari motif terjadinya pernikahan, maka dalam Islam hukum pernikahan terbagi menjadi:

1. Jaiz/mubah, bagi orang-orang yang pada dasarnya belum ada dorongan untuk menikah dan pernikahan itu tidak akan mendatangkan kemudharatan apa-apa kepada siapa pun.
2. Wajib, bagi mereka yang berkeinginan menikah dan mempunyai kemampuan untuk berumah tangga. Apabila tidak segera menikah, maka dikhawatirkan mereka terlibat zina.
3. Haram, bagi mereka yang mempunyai niat jelek dalam pernikahannya.
4. Sunnah, bagi mereka yang berkeinginan menikah dan mempunyai kemampuan untuk membiayai keluarga dan mengurus rumah tangga.
5. Makruh, bagi mereka yang belum berkeinginan untuk menikah. Apabila menikah dikhawatirkan mereka akan lalai dalam menunaikan kewajibannya.

Masih Anak-Anak Yakin Mau Nikah?

Pernikahan usia anak perlu dicegah, sebab dinilai memiliki banyak dampak negatif dan risiko besar bagi anak

Dampak

Pendidikan

- Putus sekolah
- Membatasi kemampuan belajar

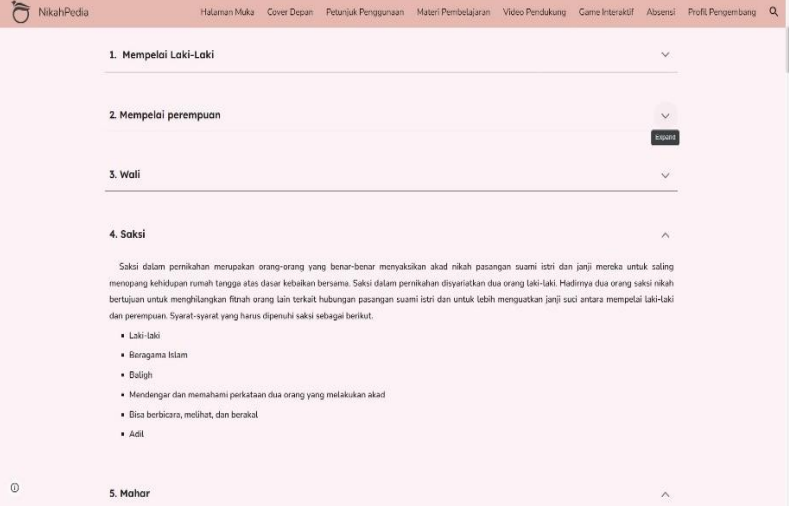
Kesehatan Fisik dan Mental

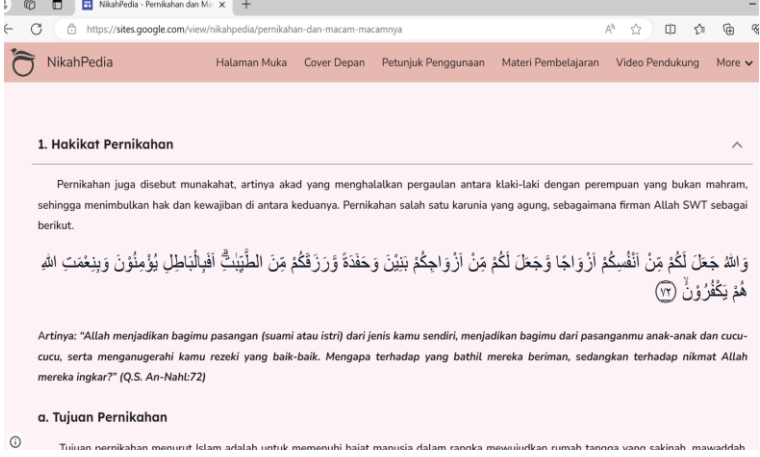
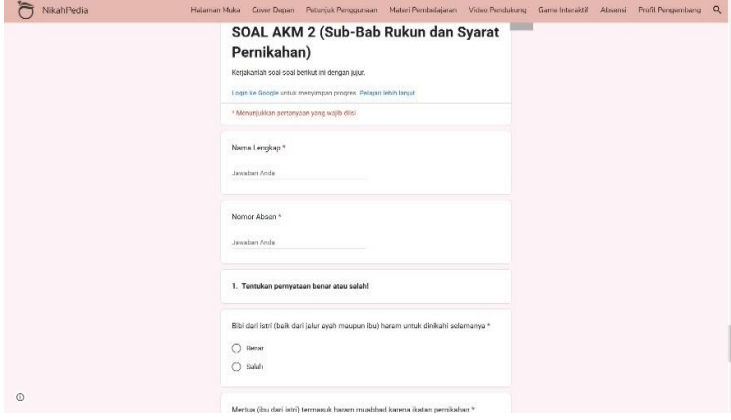
Fisik

Mental

4. Ditambahkan animasi atau diagram



5.	Lay out diterapkan seperti Wikipedia	 The screenshot shows the NikahPedia website with a navigation bar at the top containing links like 'Halaman Muka', 'Cover Depan', 'Petunjuk Penggunaan', etc. The main content area lists five topics. Topic 4, 'Saksi', is expanded to show a paragraph defining a witness and a bulleted list of requirements: Laki-laki, Beragama Islam, Baligh, Mendengar dan memahami perkataan dua orang yang melakukan akad, Bisa berbicara, melihat, dan berakal, and Adil.
----	--------------------------------------	--

6.	Ayat Al-Qur'an jangan terlalu besar dan jangan di screenshoot	
7.	Disertakan latihan soal AKM	

BAB V

HASIL KAJIAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

1. Analisis Uji Kelayakan Produk

Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites dalam penelitian ini mengacu pada teori Jean Piaget tentang tahapan perkembangan kognitif. Piaget membagi perkembangan kognitif individu ke dalam empat tahap utama, di mana siswa menengah atas berada pada tahap operasi formal.⁷³ Menurut Piaget, tahap operasi formal dimulai pada usia 11 tahun dan terus berkembang hingga dewasa. Tahapan ini, yang sering disebut sebagai fase remaja, ditandai oleh kemampuan berpikir abstrak, logis, dan idealis.⁷⁴

Berikut adalah beberapa karakteristik utama dari tahap operasi formal yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites sebagai berikut:⁷⁵

2) Beripikir abstrak

- a. Siswa mulai mampu memikirkan konsep-konsep yang tidak langsung terlihat atau berwujud
- b. Media pembelajaran berbasis Google Sites menyediakan berbagai materi, termasuk teks, video, dan game interaktif yang membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih mudah.

3) Pemecahan masalah

- a. Siswa di tahap ini dapat memecahkan masalah yang lebih kompleks dengan menggunakan logika dan berpikir sistematis
- b. Dengan adanya quiz dan evaluasi interaktif di Google Sites, siswa dapat melatih kemampuan pemecahan masalah mereka dalam konteks materi pembelajaran.

⁷³ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–152, <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.

⁷⁴ Tria Suhada Azzahra et al., "Analisis Perkembangan Kognitif Siswa SMA Pada Pembelajaran Matematika," *Wilangan* 4, no. 1 (2023): 27–33.

⁷⁵ Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," hal. 98.

4) Pemikiran hipotesis-deduktif

- a. Siswa mampu membuat hipotesis dan deduksi, yang memungkinkan mereka untuk menguji berbagai kemungkinan dan menentukan solusi terbaik
- b. Materi dan latihan di Google Sites dirancang untuk merangsang pemikiran hipotetis-deduktif melalui berbagai simulasi dan studi kasus.

5) Kemampuan logis dan idealis

- a. Siswa mulai berpikir lebih logis dan kritis, serta memiliki pandangan idealis terhadap dunia
- b. Media pembelajaran berbasis Google Sites dapat mendorong diskusi dan refleksi kritis tentang materi yang diajarkan, sesuai dengan pandangan idealis siswa.

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Google Sites dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif siswa pada tahap operasi formal. Desain media ini mencakup beberapa hal diantaranya yaitu:

- c) Materi pembelajaran. Penyampaian materi yang mencakup konsep-konsep abstrak dan teoritis dalam bentuk yang mudah dipahami melalui teks dan video.
- d) Evaluasi interaktif. Kuis dan latihan soal yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa secara logis dan sistematis.
- e) Simulasi dan studi kasus. Aktivitas yang memicu pemikiran kritis dan hipotetis, sehingga siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi nyata.

Media pembelajaran ini digunakan dalam pembelajaran PAI bab ke-9 tentang "Ketentuan Pernikahan Dalam Islam". Penggunaan media berbasis Google Sites memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, mengeksplorasi materi lebih dalam, dan berinteraksi dengan konten pembelajaran secara aktif. Untuk menilai efektivitas media pembelajaran ini, peneliti melakukan pre-test dan post-test kepada siswa kelas XI A. Hasil dari tes ini dianalisis untuk menentukan sejauh mana media pembelajaran berbasis Google Sites dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Penalaran formal adalah kemampuan berpikir tentang ide-ide abstrak, menyusun ide-ide, dan menalar tentang apa yang mungkin terjadi kemudian.⁷⁶ Kemampuan ini sangat penting bagi siswa di tahap operasi formal, menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget. Dalam tahap ini, siswa mulai mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara logis dan abstrak, yang memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep yang kompleks dan tidak langsung terlihat.

Media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan dalam penelitian ini telah dirancang untuk mendukung penalaran formal siswa. Berikut adalah beberapa cara di mana penalaran formal diterapkan dalam media ini:

1) Ide-ide abstrak

Materi pembelajaran mencakup konsep-konsep abstrak yang disampaikan melalui teks, video, dan poster. Seperti halnya konsep ketentuan pernikahan dalam Islam disajikan dengan cara yang memungkinkan siswa memahami prinsip-prinsip yang mendasarinya tanpa harus melihat contoh konkret.

2) Penyusunan ide-ide

Siswa diajak untuk menyusun ide-ide mereka sendiri tentang materi yang dipelajari melalui tugas dan aktivitas interaktif. Media ini juga menyediakan platform bagi siswa untuk merangkai pemahaman mereka tentang materi dalam bentuk poster maupun tabel.

3) Penalaran tentang apa yang akan terjadi

Media pembelajaran ini mencakup simulasi dan skenario hipotetis yang mengharuskan siswa untuk memprediksi hasil dari berbagai situasi. Misalnya, siswa mungkin diminta untuk mempertimbangkan berbagai skenario dalam ketentuan pernikahan dan memprediksi konsekuensi dari masing-masing skenario tersebut.

Berdasarkan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan praktisi, media pembelajaran ini dinyatakan layak untuk didistribusikan kepada peserta didik. Validasi ini memastikan bahwa media memenuhi standar yang diperlukan dalam desain, isi materi, dan metode pengajaran. Persentase dari hasil validasi media

⁷⁶ Marinda, hal 103.

sebesar 88% yang termasuk kategori sangat layak untuk digunakan. Sedangkan persentase dari validator materi mendapat nilai 80% yang termasuk dalam kategori layak. Kemudian dari validator praktisi mendapat nilai 92% yang termasuk kategori sangat layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Ela Islanda dan Deni Darmawan juga mendukung efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites.⁷⁷ Mereka menemukan bahwa media pembelajaran ini mendapat respon positif dari peserta didik dan layak untuk diterapkan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Dengan begitu, media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu mendukung penalaran formal siswa dengan mengemas ide-ide abstrak dan penalaran dalam format yang mudah diakses dan dipahami. Dengan validasi yang dilakukan oleh para ahli dan dukungan dari penelitian sebelumnya, media ini dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PAI, khususnya materi ketentuan pernikahan dalam Islam. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang kompleks secara lebih mendalam.⁷⁸

Menurut Thorn, ada enam kriteria penting yang dapat menjadi panduan dalam menilai kelayakan media pembelajaran interaktif. Berikut adalah ringkasan dari setiap kriteria:⁷⁹

1) Kemudahan dalam navigasi

Media pembelajaran harus dirancang dengan tata letak yang sederhana dan intuitif, sehingga memudahkan pengguna untuk berpindah antar bagian atau modul. Tujuan dari kriteria ini adalah agar pengguna, baik guru maupun

⁷⁷ Ela Islanda, Deni Darmawan, and Siti Robikah Zulkarno, "Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Teknodik* 27, no. 1 (2023): 51–62.

⁷⁸ Islanda, Darmawan, and Zulkarno, hal. 53.

⁷⁹ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)*, 2009, hal. 93.

siswa, dapat dengan mudah menavigasi dan menggunakan media pembelajaran tanpa mengalami kesulitan teknis.

2) Kandungan kognitif

Media pembelajaran harus menyediakan konten pengetahuan yang relevan dan informatif. Konten ini harus sesuai dengan kurikulum atau materi pembelajaran yang ditargetkan, serta memadai untuk mendukung pemahaman dan pembelajaran siswa.

3) Integrasi media

Media pembelajaran harus mampu mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, dan video. Tujuannya adalah untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan memperkaya, serta memungkinkan siswa untuk belajar dengan berbagai cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

4) Presentasi informasi

Presentasi informasi harus jelas, terstruktur, dan mudah dipahami. Media pembelajaran harus mampu menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan menggugah minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

5) Estetika dan artistic

Media pembelajaran harus dirancang dengan tampilan yang menarik secara visual dan estetis. Penggunaan desain grafis, warna, dan elemen artistik lainnya harus dipertimbangkan agar dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan pengalaman pembelajaran mereka.

6) Berfungsi secara menyeluruh

Media pembelajaran harus berfungsi secara optimal, tanpa adanya bug atau masalah teknis yang mengganggu. Program yang dikembangkan harus dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lengkap dan bermakna kepada siswa.

Sedangkan menurut Walker dan Hess, ada beberapa kriteria khusus yang digunakan untuk mengevaluasi perangkat lunak sebagai media pembelajaran. Kriteria ini mencakup:⁸⁰

⁸⁰ Dkk Setiawan & Malik, *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*, Widina Bhakti Persada Bandung, 2022, hal. 43.

1) Kualitas isi dan tujuan

- a) Kepentingan. Sejauh mana isi materi pembelajaran relevan dan penting untuk tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- b) Minat. Sejauh mana materi pembelajaran menarik minat siswa untuk belajar.
- c) Ketepatan. Sejauh mana materi pembelajaran mencerminkan kesesuaian dengan kurikulum atau tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- d) Keadilan. Sejauh mana materi pembelajaran dapat diakses dan dimengerti oleh semua siswa tanpa diskriminasi.
- e) Kesesuaian. Sejauh mana materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa.

2) Kualitas Instruksional

- a) Memberikan kesempatan untuk belajar. Sejauh mana perangkat lunak memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara efektif.
- b) Membantu siswa belajar. Sejauh mana perangkat lunak membantu siswa dalam proses pembelajaran dan pemahaman materi.
- c) Memotivasi. Sejauh mana perangkat lunak dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang efektif.
- d) Fleksibilitas. Sejauh mana perangkat lunak dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa yang berbeda.
- e) Terkait dengan program pembelajaran lain. Sejauh mana perangkat lunak dapat terintegrasi dengan program pembelajaran lain yang ada.
- f) Kualitas tes. Sejauh mana tes yang disediakan oleh perangkat lunak dapat mengukur pemahaman siswa secara akurat.
- g) Kualitas interaksi instruksional. Sejauh mana interaksi antara siswa dan perangkat lunak memfasilitasi pembelajaran yang efektif.
- h) Dampak pada siswa dan guru. Sejauh mana penggunaan perangkat lunak memberikan dampak positif bagi siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

3) Kualitas Teknis

- a) Keterbacaan. Sejauh mana perangkat lunak mudah dibaca dan dimengerti oleh pengguna.

- b) Mudah digunakan. Sejauh mana perangkat lunak dapat digunakan dengan mudah tanpa memerlukan instruksi tambahan yang rumit.
- c) Kualitas penanganan jawaban. Sejauh mana perangkat lunak dapat menangani respons dan jawaban siswa dengan baik.
- d) Kualitas pengelolaan program. Sejauh mana perangkat lunak dapat dikelola dengan baik oleh pengguna, termasuk administrasi dan manajemen data.
- e) Kualitas pendokumentasian. Sejauh mana perangkat lunak menyediakan dokumentasi yang lengkap dan akurat terkait dengan penggunaan dan hasil pembelajaran.
- f) Kualitas tampilan. Sejauh mana tampilan antarmuka perangkat lunak menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.

Kriteria-kriteria yang diuraikan oleh Walker dan Hess memberikan panduan yang komprehensif dalam mengevaluasi kualitas perangkat lunak sebagai media pembelajaran. Dengan memperhatikan aspek-aspek seperti kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis, pembuat perangkat lunak dapat memastikan bahwa produk mereka memenuhi standar yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan memuaskan bagi siswa dan guru.

2. Analisis Uji Kemenarikan Produk

Media pembelajaran memang memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta membuat prosesnya lebih bervariasi dan menarik bagi peserta didik. Berikut adalah beberapa alasan mengapa media pembelajaran sangat penting dalam konteks pendidikan:⁸¹

1) Menarik perhatian

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menarik perhatian peserta didik. Visualisasi yang menarik, suara yang jelas, dan interaktifitas yang tinggi dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar.

⁸¹ Sartika, Desriwita, and Ritonga, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Di Sekolah Dan Madrasah.", hal. 70.

2) Memfasilitasi pemahaman

Media pembelajaran dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Contohnya, animasi atau simulasi dapat menggambarkan proses yang rumit dengan lebih jelas daripada penjelasan verbal saja.

3) Meningkatkan retensi informasi

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik mengingat informasi lebih baik. Kombinasi antara gambar, teks, dan suara dapat memperkuat memori dan pemahaman.

4) Mendorong partisipasi aktif

Media pembelajaran yang interaktif dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Misalnya, quiz interaktif atau game edukatif dapat membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar.

5) Memungkinkan pembelajaran mandiri

Adanya media pembelajaran, peserta didik dapat belajar secara mandiri di luar jam sekolah. Mereka dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

6) Mengakomodasi berbagai gaya belajar

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda. Beberapa lebih visual, auditori, atau kinestetik. Media pembelajaran yang beragam dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar ini sehingga semua peserta didik dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.

7) Meningkatkan motivasi belajar

Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Mereka akan merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar jika materi disampaikan dengan cara yang kreatif dan menarik.

Dalam mendesain media pembelajaran, penting untuk memperhatikan beberapa hal seperti:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
- 2) Keterlibatan peserta didik
- 3) Keberagaman dan kreativitas
- 4) Kemudahan akses

Pernyataan dari Fitria Sartika dkk. dan Aisyah Sarif memperkuat pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan. Menurut pernyataan dari Fitria Sartika dkk bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan utama untuk merangsang minat dan perhatian siswa, memberikan pengalaman menarik.⁸² Dengan media pembelajaran yang menarik, siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memuaskan rasa keingintahuan mereka. Sedangkan pernyataan dari Bhagaskara, Firdaus & Syaifuddin dalam Jurnal Aisyah Sarif dalam jurnal Aisyah Sarif, dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites memiliki beberapa manfaat, yaitu untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar, mengembangkan sikap ilmiah dan memberikan pengalaman belajar yang baru dan bermakna.⁸³

Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran, termasuk yang berbasis teknologi seperti Google Sites, memiliki beberapa manfaat utama, seperti halnya dapat meningkatkan engagement siswa, mampu mendukung pembelajaran yang aktif dan memfasilitasi pembelajaran mandiri, serta mengembangkan keterampilan abad-21. Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan penting seperti pemikiran kritis, kolaborasi, dan literasi digital. Dengan demikian, desain dan implementasi media pembelajaran yang efektif merupakan langkah penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung perkembangan holistik siswa.

Media pembelajaran PAI berbasis Google Sites dinilai menggugah minat siswa berdasarkan hasil angket yang disebarakan kepada 36 siswa kelas XI A di SMA Negeri 5 Tuban. Dari 12 pertanyaan yang diberikan, setiap siswa dapat mencapai skor maksimal 60, sehingga total skor yang mungkin adalah 2.160. Hasil angket menunjukkan bahwa skor yang diperoleh mencapai 1.898, atau dalam persentase, sekitar 87,8%. Dengan merujuk pada tabel 4.11, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat menarik. Oleh karena itu,

⁸² Sartika, Desriwita, and Ritonga, hal 85.

⁸³ Sarif and Yunus, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 33 Makassar.", hal 26.

pembelajaran menggunakan media ini dianggap mampu menarik perhatian peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang baik dan benar dapat menumbuhkan ketertarikan dan keefektifan dalam pembelajaran. Guru harus melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, memilih media yang tepat, mendesain media secara efektif, dan melakukan evaluasi berkelanjutan. Dengan langkah-langkah ini, media pembelajaran dapat digunakan secara optimal untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menarik. Sebagaimana diketahui, bahwasanya memahami dan mengakomodasi gaya belajar peserta didik merupakan langkah penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan efektif. Dengan kompetensi pedagogik ini, pendidik dapat membantu siswa belajar lebih efektif dan menikmati proses pembelajaran. Hal ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan bermakna.⁸⁴

3. Analisis Uji Keefektifan Produk

Berdasarkan hasil uji efektivitas produk, terlihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) menggunakan media pembelajaran. Rata-rata nilai pre-test adalah 64,44, sedangkan rata-rata nilai post-test adalah 80,27. Hasil uji statistik menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,000. Dengan membandingkan nilai signifikansi dengan alpha (0,05) dan mempertimbangkan bahwa t-hitung (8,220) lebih besar dari t-tabel (1,926), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites.

Berdasarkan hasil uji yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis tersebut didukung oleh penelitian serupa yang dilakukan oleh Aisyah Sarif & Sitti Rahma Yunus, yang juga menunjukkan peningkatan yang

⁸⁴ Nizwardi Jalinus and Ambiyar, "Media Dan Sumber Pembelajaran," *Sifonoforos*, 2016, hal. 83.

signifikan dalam motivasi dan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites. Persentase nilai dari pretest sebesar 86,06% dan hasil post-test 104,79% dengan hasil $t_{hitung} = 22,59 > t_{tabel} = 1,69$. Maka dapat dikatakan bahwa ada peningkatan motivasi dan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites.⁸⁵

Penelitian oleh P.A. Maharani dkk yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Momentum dan Impuls" menambah bukti bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁸⁶ Dalam penelitiannya menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi seperti Google Sites. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga mendapat respon positif dari siswa, yang merasa lebih tertarik dan termotivasi. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran interaktif dalam proses pendidikan dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Wulandari dkk, berjudul "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites Pada Materi Usaha dan Energi untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa," memiliki kesamaan dengan penelitian lainnya dalam hal penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁸⁷ Namun, perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan materi yang digunakan. Penelitian tersebut fokus pada materi Usaha dan Energi, sedangkan penelitian lain mungkin memilih topik atau subjek pembelajaran yang berbeda.

Pada materi media pembelajaran peneliti memilih materi "Ketentuan Pernikahan dalam Islam". Melihat beberapa penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang menarik akan berdampak pada

⁸⁵ Sarif and Yunus, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 33 Makassar.", hal. 68.

⁸⁶ Puan Aisyah Maharani, Eko Risdianto, and Iwan Setiawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Momentum Dan Impuls," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 15, no. 1 (2024): 31–42, <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17458>.

⁸⁷ Ayu Wulandari, Rita Sulistyowati, and Lukman Hakim, "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites Pada Materi Usaha Dan Energi Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Luminous* 3, no. 2 (2022): 83–88.

peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Kempt & Dayton yang mengatakan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran akan lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang menyebabkan hasil belajar siswa semakin meningkat.⁸⁸

Media pembelajaran berperan penting dalam mengembangkan proses belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang efektif dapat memperbaiki hasil belajar siswa secara signifikan. Namun, kesuksesan pemanfaatan media pembelajaran ini juga tergantung pada kemampuan guru dalam mengelola dan mengintegrasikan media tersebut ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami prinsip-prinsip dan strategi yang efektif dalam penggunaan media pembelajaran di kelas.

⁸⁸ Putri Indah Sari, "Peran Pendidik Dalam Implementasi Media Pembelajaran Terhadap Peserta Didik Generasi 4.0," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 508-517.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites yang diujicobakan di SMAN 5 Tuban khususnya kelas XI pada materi ketentuan pernikahan dalam Islam masuk dalam kategori media yang layak digunakan. Hal ini didasari oleh data kuantitatif yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan sebab memperoleh prosentase 80% dari ahli media, 88% dari ahli materi dan 92% dari ahli praktisi. Ini artinya media pembelajaran PAI berbasis Google Sites sangat layak digunakan.
2. Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites yang diujicobakan di SMAN 5 Tuban khususnya kelas XI pada materi ketentuan pernikahan dalam Islam masuk dalam kategori media sangat menarik untuk diterapkan. Hal ini didasari oleh data kuantitatif yang menunjukkan bahwa media ini dapat menarik minat siswa dalam belajar, dengan perolehan skor 87,8% yang masuk kategori sangat menarik. Ini artinya siswa dan guru sangat tertarik dalam menggunakan media ini dalam proses pembelajaran.
3. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dapat diamati melalui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test setelah menggunakan media Google Sites. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata sebesar 64,444, sedangkan hasil post-test menunjukkan rata-rata sebesar 80,2777. Untuk menganalisis perbedaan ini, dilakukan pengujian menggunakan paired sample test yang membandingkan dua sampel dari subjek yang sama sebelum dan sesudah perlakuan atau pengaruh tertentu diberikan.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dan temuan yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan media pembelajara PAI berbasis Google Sites serta uji coba yang dilakukan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran ini lebih efektif dibandingkan dengan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang selama ini digunakan.

Efektivitas ini tercermin dalam kemampuan siswa yang lebih baik dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan.

Media pembelajaran PAI berbasis Google Sites memberikan sumbangsih praktis yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dengan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta mempermudah penyelenggaraan pembelajaran, media ini menjadi alat yang layak dipertimbangkan oleh guru dalam penyampaian materi pelajaran PAI. Integrasi teknologi dalam pendidikan, seperti penggunaan Google Sites, merupakan langkah penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di era digital.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites telah terbukti meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka, seperti yang ditunjukkan oleh hasil pre-test dan post-test. Media yang menarik secara visual dan interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Google Sites menyediakan platform yang mudah digunakan oleh guru dan siswa. Dengan fitur yang interaktif, guru dapat menyusun materi pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis. Penggunaan Google Sites memungkinkan akses materi secara fleksibel kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk

1. Saran Pemanfaatan

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media berbasis Google Sites dimana media ini memanfaatkan internet dan android untuk dapat menjalankannya. Agar dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam pemanfaatannya, maka diperlukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pemantapan peran guru. Memastikan guru memahami perannya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Mereka harus siap membimbing dan mendukung siswa dalam memanfaatkan Google Sites secara efektif.
- b. Ketegasan dalam pengawasan. Penting bagi guru untuk menjaga fokus siswa selama pembelajaran. Ketegasan dalam mengontrol akses siswa ke situs web atau aplikasi lain selama sesi pembelajaran akan membantu memastikan fokus dan konsentrasi mereka.

- c. Pelatihan dan pengembangan diri. Guru perlu menguasai penggunaan Google Sites secara penuh sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Pelatihan dan pengembangan diri secara teratur akan membantu guru memahami fitur-fitur baru dan teknik pengajaran yang inovatif.
- d. Motivasi siswa. Sebelum memulai pembelajaran dengan Google Sites, guru dapat memberikan rangsangan awal kepada siswa tentang manfaat dan tujuan penggunaan media tersebut. Hal ini akan membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar dengan media tersebut.
- e. Penyempurnaan berkelanjutan. Guru harus siap untuk terus memperbaiki dan menyempurnakan penggunaan Google Sites berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik siswa. Ini akan memastikan bahwa media pembelajaran tersebut tetap relevan dan efektif.

Dengan memperhatikan poin-poin di atas dan melakukan persiapan yang matang, guru akan mampu meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites dalam proses pembelajaran. Dengan dukungan dan komitmen guru, media ini dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2. Saran Diseminasi Produk

Pendekatan untuk menyebarluaskan media pembelajaran berbasis Google Sites melalui forum MGMP adalah langkah yang sangat bijaksana. Berikut beberapa poin yang dapat Anda pertimbangkan untuk memastikan keberhasilan dalam penyebaran ini:

- 1) Penyesuaian dengan kebutuhan lokal
 - a) Identifikasi permasalahan dan kebutuhan. Sebelum menyebarluaskan media pembelajaran, penting untuk memahami permasalahan yang dihadapi oleh sekolah dan guru dalam proses pembelajaran. Memperhatikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan lokal dan karakteristik siswa.
 - b) Kustomisasi untuk setiap sekolah. Setiap sekolah memiliki kebutuhan dan karakteristik yang berbeda. Pastikan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing sekolah untuk memaksimalkan efektivitasnya.

- c) Perbaikan berkelanjutan. Menerima umpan balik dari pengguna media pembelajaran dan menyiapkan mekanisme untuk melakukan revisi dan perbaikan konten secara berkala. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran tetap relevan dan efektif dalam jangka waktu yang panjang.
- d) Penggunaan forum MGMP sebagai sarana penyebarluasan dengan cara mempresentasikan dan mendemonstrasikan media pembelajaran kepada guru-guru lainnya. Memberikan kesempatan bagi mereka untuk melihat langsung bagaimana media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, bisa dengan cara melakukan diskusi maupun kolaborasi antar guru.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Penekanan pada pengembangan materi lebih lanjut pada media pembelajaran adalah langkah penting untuk memperluas cakupan pembelajaran dan meningkatkan kedalaman pemahaman siswa. Berikut adalah beberapa cara di mana penelitian selanjutnya dapat mengembangkan keterbatasan materi pada media pembelajaran:

1) Pengembangan tema dan cakupan materi

Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan menambahkan lebih banyak tema, subtema, atau topik yang relevan dengan kurikulum atau kebutuhan pembelajaran siswa.

2) Kedalaman penyajian materi

Selain memperluas cakupan, penelitian selanjutnya juga dapat memperdalam penyajian materi yang ada. Hal ini dapat mencakup penambahan konten yang lebih mendalam, analisis yang lebih detail, atau penjelasan yang lebih komprehensif tentang topik yang dibahas.

3) Penggunaan sumber yang kredibel

Untuk meningkatkan kebenaran dan kualitas materi, penelitian selanjutnya dapat mengacu pada berbagai sumber yang kredibel dan terpercaya. Hal ini termasuk kitab-kitab agama, buku-buku ilmiah tentang Islam, artikel jurnal yang terindeks, serta referensi lainnya yang dapat dipertanggungjawabkan.

4) Inovasi dalam pengaplikasian

Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan aplikasi media pembelajaran dengan cara yang lebih inovatif. Hal ini bisa meliputi penggunaan teknologi baru, pengembangan fitur interaktif yang lebih canggih, atau integrasi dengan platform lain untuk pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh.

5) Evaluasi dan umpan balik

Penting untuk melakukan evaluasi terhadap pengembangan materi baru dan mengumpulkan umpan balik dari pengguna. Hal ini akan membantu memastikan bahwa pengembangan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, serta memberikan arahan untuk perbaikan lebih lanjut.

Dengan mengadopsi pendekatan ini, penelitian selanjutnya dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih komprehensif dan mendalam bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawy, Saqifa Robi'ah Al. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Al-Munawwariyah Bululawang Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022. www.aging-us.com.
- Al-Farosi, Rizal. "Wawancara Bersama Ketua Kelas XI A." Di Kelas XI A, n.d.
- Amri, Saeful. "Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Dalam Mengikuti Pelajaran Mata Diklat Instalasi Penerangan Dan Tenaga Listrik Di SMK Nusantara I Comal Pemalang Tahun 2014." Universitas Negeri Semarang, 2014.
- Apriliya, Andini Maya. "Wawancara Bersama Siswa." Ruang Kelas XI A, n.d.
- Arianti. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Didaktika Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2018): 117–34. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka, 2006.
- Aziz, Muhammad Khoirun. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015. http://digilib.uin-suka.ac.id/17647/2/1320411032_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf.
- Azzahra, Tria Suhada, Hepsi Nindiasari, Zahra Fadhilah Aryoko, Zahid Nur, Afita Amaliyah, Riza Novidona Afifah, and Difa Tri Faizah. "Analisis Perkembangan Kognitif Siswa SMA Pada Pembelajaran Matematika." *Wilangan* 4, no. 1 (2023): 27–33.
- B., Muhammad Rusmin. "Konsep Dan Tujuan Pendidikan Islam." *Inspiratif Pendidikan* 6, no. 1 (2017): 72–80. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/4390>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Djusrar, Syahtriatna, Taslim Taslim, and Dafwen Toresa. "Pengaruh Kemudahan,

- Kebutuhan, Kemampuan, Minat Terhadap Persepsi Guru Dalam Menggunakan Aplikasi Google.” *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 8, no. 2 (2020): 242–47. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5649>.
- Ernata, Yusvidha. “Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di SDN Ngaringan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar.” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5, no. 2 (2017): 781. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790>.
- Fatimah, Siti, and Maemunah Sa’diyah. “Development of Sparkol Vidoescribe Learning Media to Increase The Students Learning Motivation in Fiqh Subject.” *JPP (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran)* 27, no. 1 (2020): 11–21. <https://doi.org/10.17977/um047v27i12020p011>.
- Febrianto, Arip. *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi*, 2021. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=hJxGEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=agama+islam&ots=IMmocL0ZR&sig=inDtFzclE_WDFIM0NwkOdYGfwo.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. “Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Posiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5, no. 2019 (2019): 181–88.
- Haq, Azhar. “Motivasi Belajar Dalam Meraih Prestasi.” *Jurnal Pendidikan Islam: Vicratina* 3, no. 1 (2018): 193–214.
- Hasnaa, Salsabilah Ainun, and Siti Sahronih. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *PERISKOP: Jurnal Sains Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2022): 21–27. <https://doi.org/10.58660/periskop.v3i1.31>.
- Hayati, Nurul. “Wawancara Bersama Guru PAI.” SMAN 5 Tuban, 2024.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Hidayatullah, Syarip. “Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Google Sites Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis

- (Critical Thingking Skills) Siswa Kelas VII MTs Darul Aman Mataram.” UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.
- Islanda, Ela, Deni Darmawan, and Siti Robikah Zulkarnoen. “Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Teknodik* 27, no. 1 (2023): 51–62.
- Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar. “Media Dan Sumber Pembelajaran.” *Sifonoforos*, 2016.
- K.A. Nalasari, N.K. Suarni, and I.M.C. Wibawa. “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, no. 2 (2021): 135–46. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.658.
- Kamil, Ikhsan. “Komparasi Perilaku Kanaah Dalam Kehidupan Sehari-Hari Antara Santri Dengan Santriwati Di Pondok Pesantren As-Salam Airtiris Kampar.” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2021.
- Kemendikbudristek BSKAP. “Capaian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.” *Kemendikbudristek BSKAP RI*, 2022, 70–72. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/capaian-pembelajaran#filter-cp>.
- Lee, William W, and Diana L Owens. *Multimedia-Based Instructional Design*. Edited by Pfeiffer. Amerika, 2004. <https://books.google.co.id/books?id=QXl4ZtUug6YC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.
- Magdalena, Ina, Alif Fatakhatu Shodikoh, and Anis Rachma Pebrianti. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi.” *Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25.
- Maharani, Puan Aisyah, Eko Risdianto, and Iwan Setiawan. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Momentum Dan Impuls.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 15, no. 1 (2024): 31–42. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17458>.
- Malik, Adam. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran (Studi Pada

- Siswa Kelas XI Di SMA Brawijaya Smart School Malang).” UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2023.
- Marinda, Leny. “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar.” *An-Nisa’ : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–52. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>.
- Muawanah, Eis Imroatul, and Abdul Muhid. “Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review.” *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha* 12, no. 1 (2021): 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>.
- Munawaroh, Siti. “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Pakis Malang.” *Repository.Unisma.Ac.Id*, 2021. <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750%0Ahttps://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728%0Ahttp://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766%0Ahttps://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076%0Ahttps://doi.org/>.
- Munir. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK)*, 2009.
- Naili Fikriyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 1 Kalitidu.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- Nasrah, A. Muafiah. “Analisis Motivasi Belajaar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2020): 207–13.
- Nihayatuzzahra. “Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas III MI NW Badrussalam Sekarabela.” UIN Mataram, 2020.
- Ningsih, Sunarmi, Murtadlo, and Mohammad Imam Farisi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jambura Journal of Educational Management* 4, no. 1 (2023): 108–22. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index>.

“NU Online,” n.d. <https://quran.nu.or.id/ar-ra'd/11>.

Nurliswati, Rezka, Nurlizawati Nurlizawati, and Annisa Citra Triyandra.

“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Google Site Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Ampek Angkek.” *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 1, no. 4 (2022): 420–29. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i4.85>.

Nurohman. “Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Mata Pelajaran Fikih Kelas V.” *Tesis PAI UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021.

Octaviana, Dila Rukmi, and Reza Aditya Ramadhani. “Hakikat Manusia: Pengetahuan, Ilmu Pengetahuan, Filsafat Dan Agama.” *Tawadhu* 5, no. 2 (2021): 143–59. <https://doi.org/10.14341/conf22-25.09.21-148>.

Okpatrioka. “Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100.

Pratama, Rina Yuliana. “Utilization of Quizizz Educational Game Media to Increase Learning Interest and Achievement.” *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 4, no. 2 (2021): 307. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v4i2.30690>.

Rahman, Sunarti. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.

Rasyidi, Ahyar, Bq. Siti Kamilamatunnisak, and Debi Amalia Putri. “Penerapan Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini.” *Jurnal Studi Islam Dan Ilmu Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 3–8. <https://doi.org/10.59098/mega.v3i1.495>.

Risal, Zef, Rachman Hakim, and Aminol Rosid Abdullah. *Penelitian Dan Pengembangan Research and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori Dan Desain Penelitian*. Edited by Zulfa Rachma Bahar. 1st ed. Kota Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.

Rumainur. “Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang.” UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016.

Sa’adah, Risa Nur, and Wahyu. *Metode Penelitian R&D (Research and*

- Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*. Edited by Aminol Rosid Abdullah. Kota Malan. CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Sahid. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT.” *Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 2007.
- Sari, Putri Indah. “Peran Pendidik Dalam Implementasi Media Pembelajaran Terhadap Peserta Didik Generasi 4.0.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): 508–17.
- Sarif, Aisyah, and Sitti Rahma Yunus. “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 33 Makassar.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA IV*, 2023, 124–31.
- Sartika, Fitria, Elni Desriwita, and Mahyudin Ritonga. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar PAI Di Sekolah Dan Madrasah.” *Humanika* 20, no. 2 (2020): 115–28. <https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>.
- Setiawan & Malik, Dkk. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Widina Bhakti Persada Bandung, 2022.
- Suharni, and Purwanti. “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 3, no. 1 (2018): 131–45.
- Suryaman, and Nur Azizah. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 1 (2023): 72–81. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4674>.
- Wahyuni, Wahyuni, Ika Lis Mariatun, and Yusrianto Sholeh. “Development of Quizizz Game-Based Interactive Learning Media to Improve Learning Outcomes.” *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 143–55. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.545>.
- Wati, Luluk Indah, and Jaka Nugraha. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan.” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 9, no. 1 (2021): 65–76.
- Wulandari, Ayu, Rita Sulistyowati, and Lukman Hakim. “Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Google Sites Pada Materi Usaha Dan Energi Untuk

- Peningkatan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Luminous* 3, no. 2 (2022): 83–88.
- Zaman, Badru, M Pd, and Hj Cucu Eliyawati. “Media Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2010.
- Zinnurain, Zinnurain, and Abdul Gafur. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Tata Cara Sholat Untuk Sekolah Dasar.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 2, no. 2 (2015): 157–68. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7605>.
- Zulaiha, Siti. “Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Dan Implementasinya Dalam Rencana Pembelajaran PAI MI.” *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 01 (2016): 41–60.

LAMPIRAN

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
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-532/Ps/TL.00/2/2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

7 Februari 2024

Yth. Bapak / Ibu
Kepala SMAN 5 Tuban
Jl. Raya Bektiharjo Semanding Tuban

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama	: Duwi Lismawati
NIM	: 220101210025
Program Studi	: Magister Pendidikan Agama Islam
Dosen Pembimbing	: 1. Dr. H. Abdul Bashith, M.Si 2. Dr. Esa Nur Wahyuni, M.Pd
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Sikap Sosial Siswa SMAN 5 Tuban
Pelaksanaan	: Secara Tatap Muka / Offline
Waktu Penelitian	: Disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,



Wahidmurni



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : f9Rnh9

Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan



Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GOOGLE
SITES DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA SMAN 5 TUBAN

(Penilaian: Ahli Media)

A. Pengantar Penilaian

Peneliti : Duwi Lismawati
Komponen : Media Google Sites untuk kelas XI SMAN 5 Tuban
Ahli Media : Ahmad Makki Hasan, M.Pd
Instansi : UIN Malang

B. Petunjuk Penilaian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media pada kelayakan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites untuk siswa kelas XI SMAN 5 Tuban.
2. Penilaian, pendapat, saran, maupun kritik yang membangun dari Bapak/Ibu selaku ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat dalam peningkatan kualitas media ini.
3. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan ketentuan berikut ini:
 - a. Skor 5 : Sangat baik/sangat sesuai
 - b. Skor 4 : Baik/sesuai
 - c. Skor 3 : Cukup baik/cukup sesuai
 - d. Skor 2 : Kurang baik/kurang sesuai
 - e. Skor 1 : Sangat kurang/sangat tidak sesuai
4. Mohon Bapak/ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.

C. Angket

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1.	Desain tampilan media Google Sites ini menarik dan estetis					✓
2.	Ketepatan dalam penggunaan dan ukuran font serta tata letak teks maupun video pada media				✓	
3.	Pemilihan warna yang digunakan tidak mengganggu fokus siswa				✓	
4.	Media Google Sites dapat memudahkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan kapan saja					✓
5.	Terdapat cuplikan beserta ilustrasi terkait materi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa				✓	
Aspek Bahasa						
6.	Ketepatan penggunaan istilah				✓	
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa					✓
8.	<i>Advance organizer</i> (pembangkit motivasi belajar) pada awal uraian materi dan pada evaluasi soal				✓	
Aspek Pemograman						
8.	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran				✓	
9.	Media Google Sites sangat mudah untuk dioperasikan					✓
10.	Latihan soal dibuat dengan game interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa					✓
11.	Audio yang digunakan dalam game interaktif ini berkualitas baik dan sangat jelas didengar siswa				✓	

D. Kolom kritik dan saran

- Ditambahkan 2 Menu : 1.) Menu petunjuk penggunaan dan 2.) menu profil pengembang
- Membuat poster untuk promosi produknya, meliputi nama web, alamat web, prolog tentang media dan barcode
- Judul webnya disamakan dengan judul penelitian

E. Keterangan

Media pembelajaran PAI berbasis Google Sites ini dinyatakan (*):

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

(*) mohon untuk melingkari salah satu.

Malang, 01 April 2024

Validator,



Ahmad Makki Hasan, M.Pd

NIP. 19070319201903102

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GOOGLE
SITES DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA SMAN 5 TUBAN

(Penilaian: Ahli Materi)

A. Pengantar Penilaian

Peneliti : Duwi Lismawati
Komponen : Media Google Sites untuk kelas XI SMAN 5 Tuban
Ahli Materi : Dr. Laily Nur Arifa, M. Pd. I
Instansi : UIN Malang

B. Petunjuk Penilaian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi pada kelayakan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites untuk siswa kelas XI SMAN 5 Tuban.
2. Penilaian, pendapat, saran, maupun kritik yang membangun dari Bapak/Ibu selaku ahli materi akan sangat membantu dan bermanfaat dalam peningkatan kualitas media ini.
3. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan ketentuan berikut ini:
 - a. Skor 5 : Sangat baik/sangat sesuai
 - b. Skor 4 : Baik/sesuai
 - c. Skor 3 : Cukup baik/cukup sesuai
 - d. Skor 2 : Kurang baik/kurang sesuai
 - e. Skor 1 : Sangat kurang/sangat tidak sesuai
4. Mohon Bapak/ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.

C. Angket

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1.	Kesesuaian antara materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran					✓
2.	Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa					✓
3.	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
4.	Latihan soal dibuat semenarik mungkin agar siswa antusias dalam belajar			✓		
5.	Terdapat contoh yang memudahkan siswa dalam memahami materi, baik berupa gambar, teks, serta video				✓	
6.	Pemakaian bahasa dalam media dapat dipahami dengan mudah oleh siswa				✓	
7.	Siswa mudah mengoperasikan Google Sites sesuai dengan petunjuk penggunaan yang telah dijelaskan					✓
8.	Media Google Sites disajikan secara sistematis					✓
9.	Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipatif					✓
10.	Game evaluasi yang disediakan dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka termotivasi untuk belajar				✓	
11.	Media Google Sites dapat diakses oleh siswa secara mandiri, dimana saja dan kapan saja					✓
12.	Media yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri					✓
13.	Daya tarik media dapat menumbuhkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa					✓
14.	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran				✓	

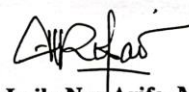
14.	Media Google Sites disajikan secara sistematis						✓
15.	Materi yang disajikan ringkas dan mencakup semua						✓
16.	Game evaluasi yang disediakan dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka termotivasi untuk belajar					✓	
17.	Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipatif	✓					
Aspek Belajar Mandiri							
18.	Media Google Sites dapat diakses oleh siswa secara mandiri, dimana saja dan kapan saja						✓
19.	Media yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri						✓
20.	Daya tarik media dapat menumbuhkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa			✓			

D. Kolom Kritik dan Saran

1. Materi mohon dibuat lebih ramah & sesuai karakteristik Gen-Z.
2. Materi dibuat lebih interaktif.
3. Instrumen soal → HOTS
4. Ditambahkan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari
5. Ditambahkan animasi atau diagram sehingga materi lebih mudah disampaikan.

Malang, 01 April 2024

Validator,



Dr. Laily Nur Arifa, M. Pd. I
NIP. 199005282018012003

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GOOGLE
SITES DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
SISWA SMAN 5 TUBAN

(Penilaian: Ahli Praktisi Pembelajaran PAI)

A. Pengantar Penilaian

Peneliti : Duwi Lismawati
Komponen : Media Google Sites untuk kelas XI SMAN 5 Tuban
Ahli Media : Nurul Hayati, M. Pd
Instansi : SMAN 5 Tuban

B. Petunjuk Penilaian

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli praktisi pembelajaran PAI pada kelayakan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites untuk siswa kelas XI SMAN 5 Tuban.
2. Penilaian, pendapat, saran, maupun kritik yang membangun dari Bapak/Ibu selaku ahli praktisi pembelajaran PAI akan sangat membantu dan bermanfaat dalam peningkatan kualitas media ini.
3. Penilaian dapat dilakukan dengan cara memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan ketentuan berikut ini:
 - a. Skor 5 : Sangat baik/sangat sesuai
 - b. Skor 4 : Baik/sesuai
 - c. Skor 3 : Cukup baik/cukup sesuai
 - d. Skor 2 : Kurang baik/kurang sesuai
 - e. Skor 1 : Sangat kurang/sangat tidak sesuai
4. Mohon Bapak/ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang telah disediakan.

C. Angket

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1.	Kesesuaian antara materi dengan capaian dan tujuan pembelajaran					✓
2.	Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa					✓
3.	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
4.	Latihan soal dibuat semenarik mungkin agar siswa antusias dalam belajar			✓		
5.	Terdapat contoh yang memudahkan siswa dalam memahami materi, baik berupa gambar, teks, serta video				✓	
6.	Pemakaian bahasa dalam media dapat dipahami dengan mudah oleh siswa				✓	
7.	Siswa mudah mengoperasikan Google Sites sesuai dengan petunjuk penggunaan yang telah dijelaskan					✓
8.	Media Google Sites disajikan secara sistematis					✓
9.	Penyajian materi dalam media bersifat interaktif dan partisipatif					✓
10.	Game evaluasi yang disediakan dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka termotivasi untuk belajar				✓	
11.	Media Google Sites dapat diakses oleh siswa secara mandiri, dimana saja dan kapan saja					✓
12.	Media yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara mandiri					✓
13.	Daya tarik media dapat menumbuhkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa					✓
14.	Kreativitas dan inovasi media pembelajaran				✓	

15.	Latihan soal dibuat dengan game interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa								✓
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	---

D. Kolom kritik dan saran

Harus disertakan latihan soal yang berbentuk AKM. bersifat literasi dan numerasi ke dalam kurikulum Merdeka. (PSAJ)
 Penilaian Sumatif akhir jenjang (XII)
 - - Formatif + Sumatif (X, IX)
PAS, UTS / Harian.

E. Keterangan

Media pembelajaran PAI berbasis Google Sites ini dinyatakan (*):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi ✓
3. Tidak layak digunakan

(*) mohon untuk melingkari salah satu.

Malang, 01 April 2024

Validator,



Nurul Hayati, M. Pd
NIP.

Lampiran 4 Data SPSS

```
EXAMINE VARIABLES=Pretest Posttest
  /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT
  /COMPARE GROUPS
  /STATISTICS DESCRIPTIVES
  /CINTERVAL 95
  /MISSING LISTWISE
  /NOTOTAL.
```

Explore

Notes		
Output Created		10-JUL-2024 13:52:45
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	36
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values for dependent variables are treated as missing.
	Cases Used	Statistics are based on cases with no missing values for any dependent variable or factor used.
Syntax		EXAMINE VARIABLES=Pretest Posttest /PLOT BOXPLOT STEMLEAF NPLOT /COMPARE GROUPS /STATISTICS DESCRIPTIVES /CINTERVAL 95 /MISSING LISTWISE /NOTOTAL.

Resources	Processor Time	00:00:01,22
	Elapsed Time	00:00:01,43

[DataSet0]

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
Posttest	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Pretest	Mean	64.44	2.596
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	59.18
		Upper Bound	69.71
	5% Trimmed Mean	64.07	
	Median	60.00	
	Variance	242.540	
	Std. Deviation	15.574	
	Minimum	40	
	Maximum	100	
	Range	60	
	Interquartile Range	30	
	Skewness	.061	.393
	Kurtosis	-.644	.768
Posttest	Mean	80.56	2.252
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	75.98
		Upper Bound	85.13
	5% Trimmed Mean	80.93	
	Median	80.00	
	Variance	182.540	
	Std. Deviation	13.511	
	Minimum	50	
	Maximum	100	

Range	50	
Interquartile Range	20	
Skewness	-.327	.393
Kurtosis	-.499	.768

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.147	36	.049	.936	36	.038
Posttest	.206	36	.001	.918	36	.011

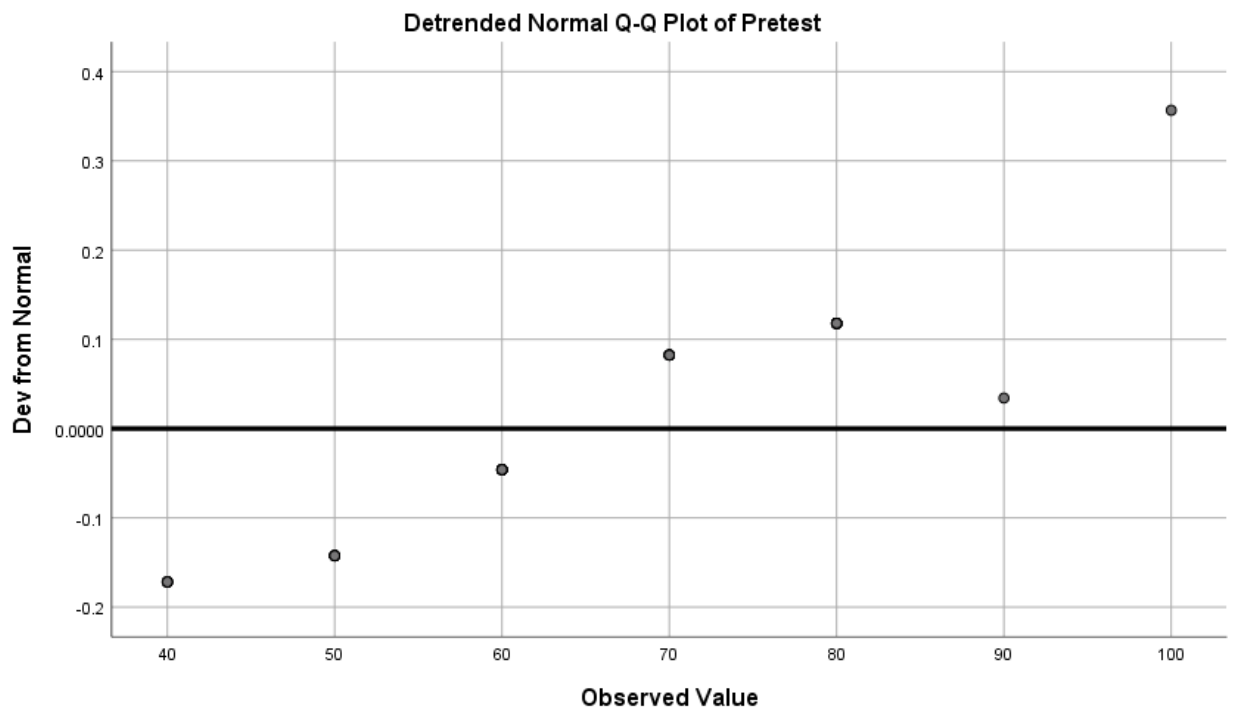
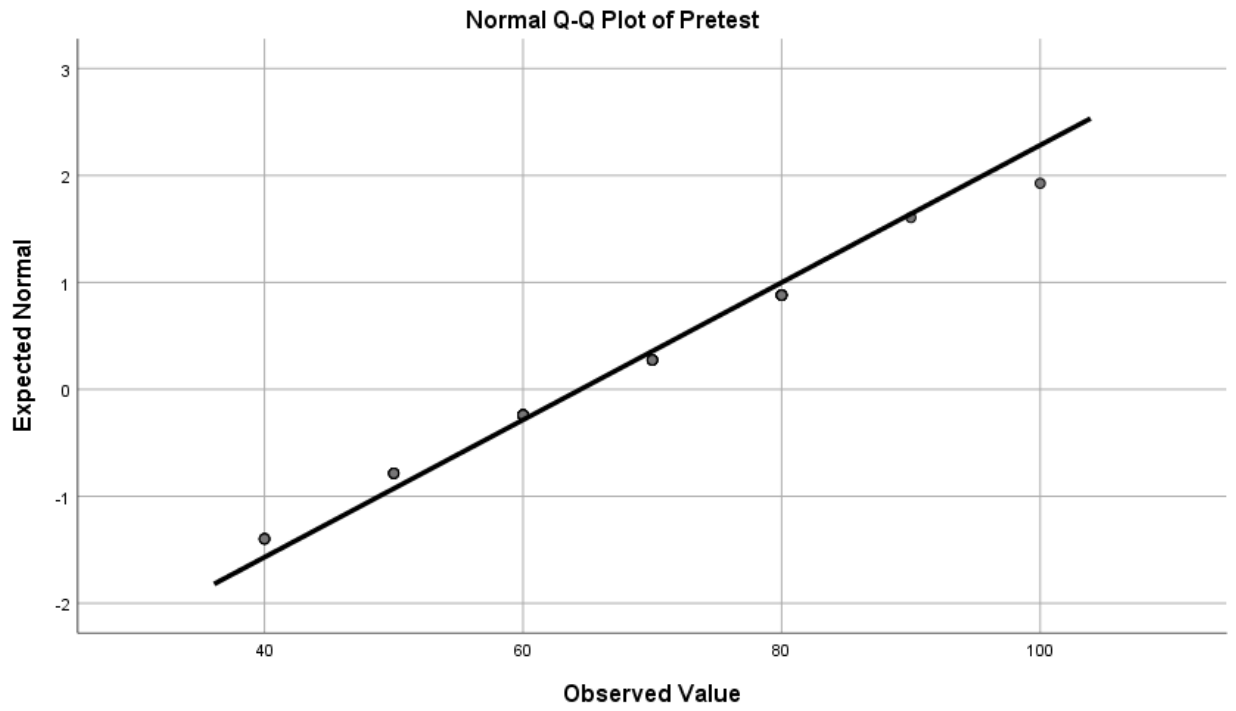
a. Lilliefors Significance Correction

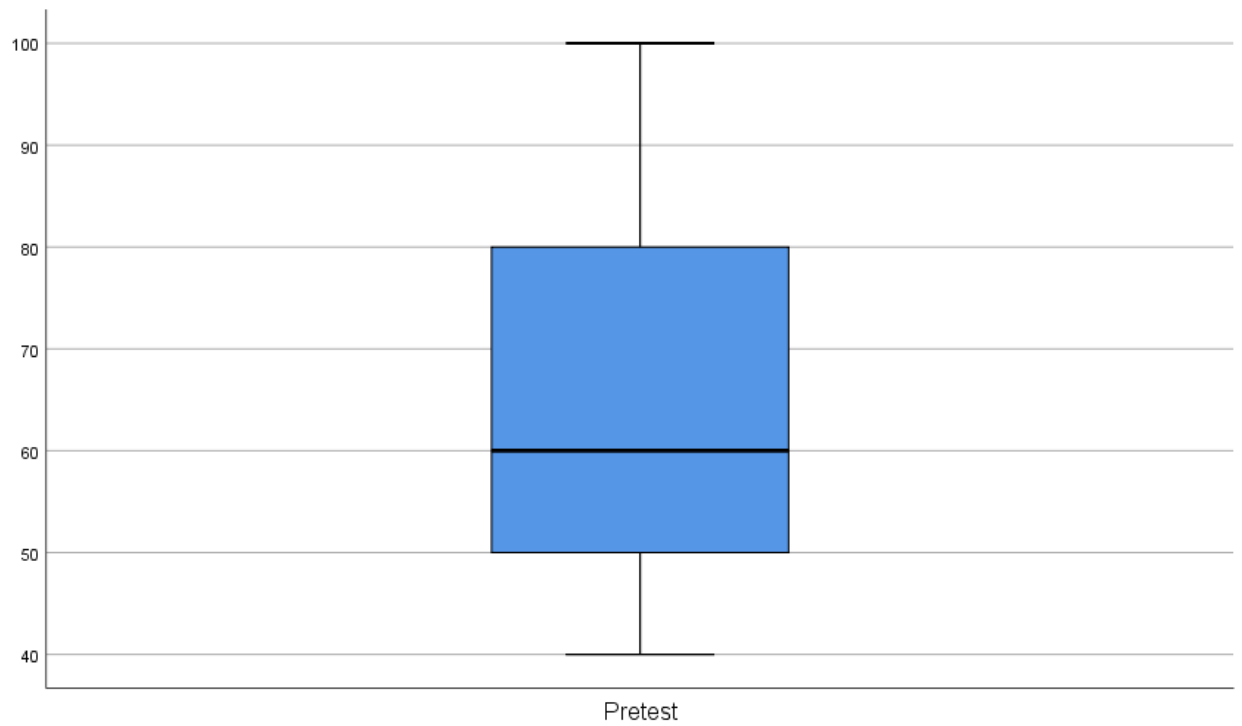
Pretest

Pretest Stem-and-Leaf Plot

Frequency	Stem &	Leaf
5,00	4 .	00000
5,00	5 .	00000
9,00	6 .	000000000
6,00	7 .	000000
9,00	8 .	000000000
1,00	9 .	0
1,00	10 .	0

Stem width: 10
Each leaf: 1 case(s)



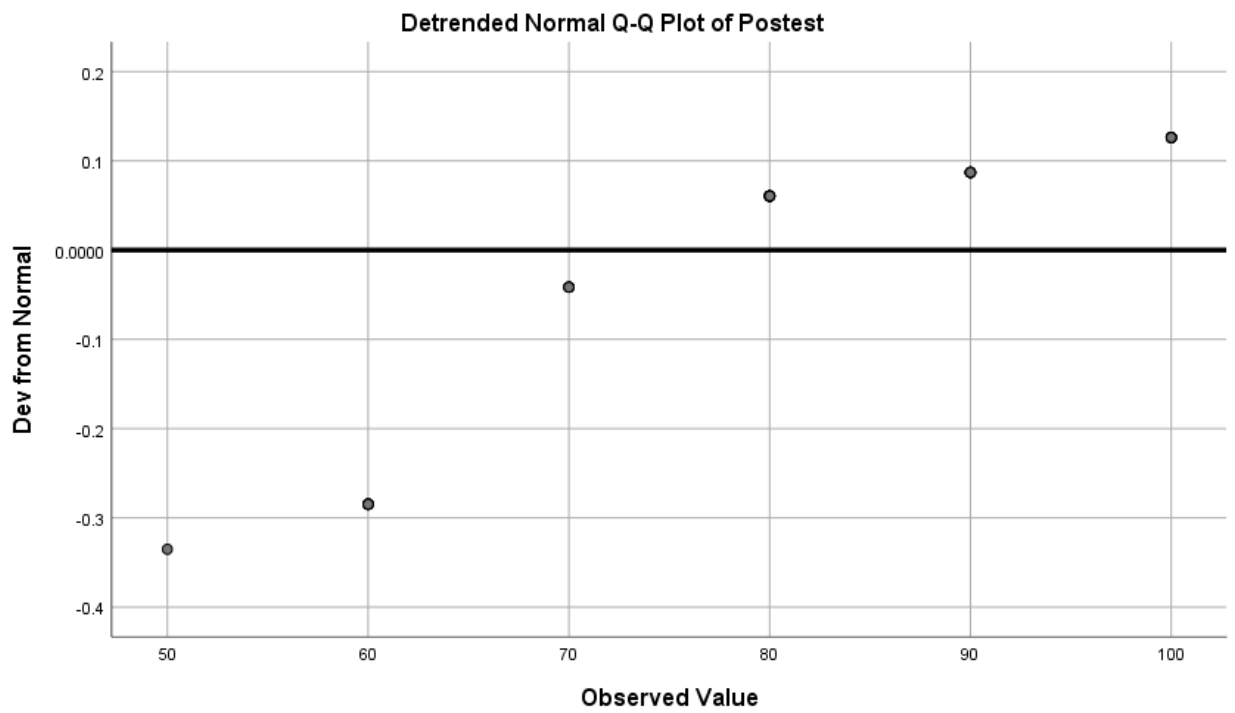
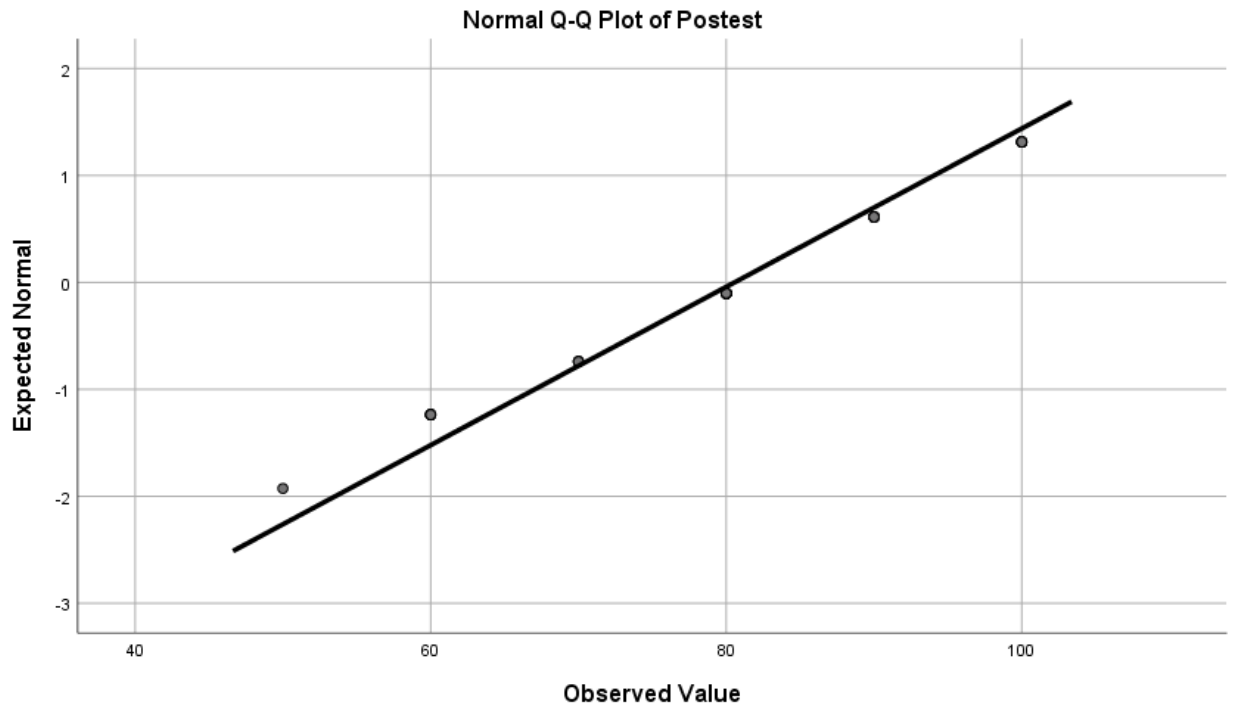


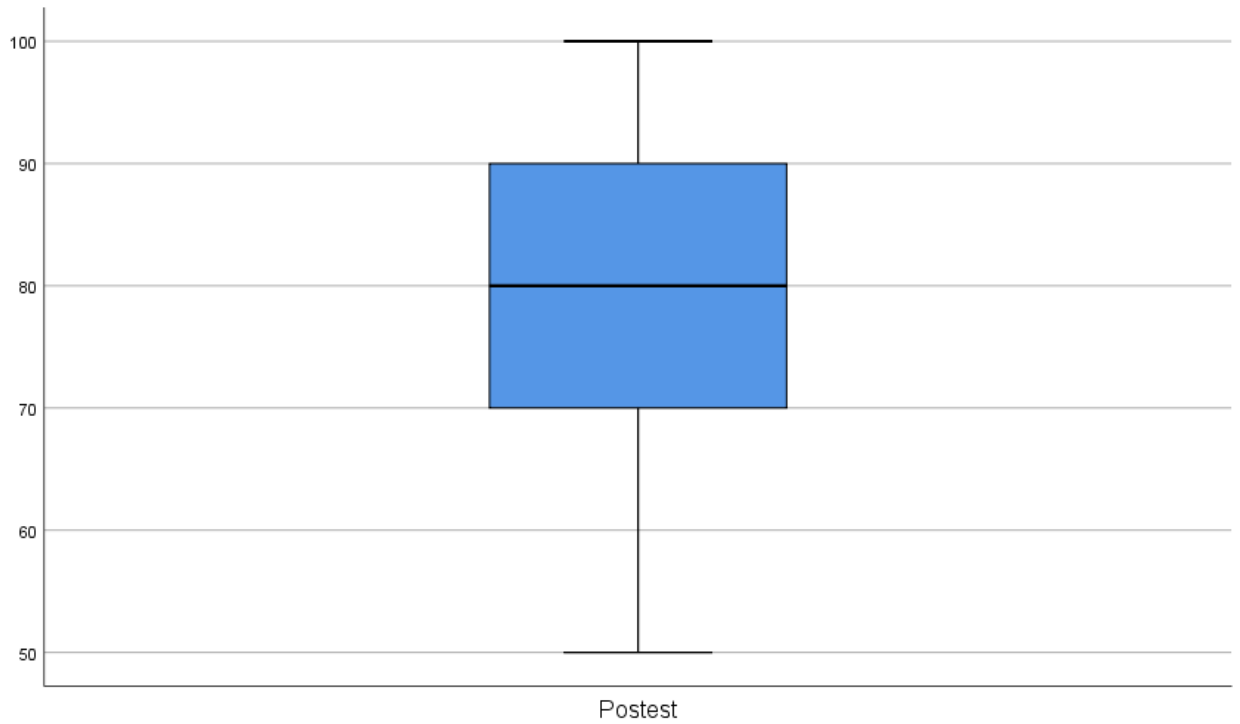
Posttest

Posttest Stem-and-Leaf Plot

Frequency	Stem &	Leaf
1,00	5 .	0
,00	5 .	
5,00	6 .	00000
,00	6 .	
4,00	7 .	0000
,00	7 .	
13,00	8 .	0000000000000000
,00	8 .	
7,00	9 .	0000000
,00	9 .	
6,00	10 .	000000

Stem width: 10
Each leaf: 1 case(s)





```

NPAR TESTS
  /WILCOXON=Pretest WITH Posttest (PAIRED)
  /MISSING ANALYSIS.

```

NPar Tests

Notes		
Output Created		10-JUL-2024 13:53:07
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	36
Missing Value Handling	Definition of Missing	User-defined missing values are treated as missing.

Cases Used		Statistics for each test are based on all cases with valid data for the variable(s) used in that test.
Syntax		NPAR TESTS /WILCOXON=Pretest WITH Posttest (PAIRED) /MISSING ANALYSIS.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00
	Number of Cases Allowed ^a	449389

a. Based on availability of workspace memory.

Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	2 ^a	6.50	13.00
	Positive Ranks	30 ^b	17.17	515.00
	Ties	4 ^c		
	Total	36		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

Test Statistics^a

Posttest - Pretest	
Z	-4.755 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

```
DESCRIPTIVES VARIABLES=Pretest Posttest
/STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.
```

Descriptives

Notes		
Output Created		10-JUL-2024 13:53:20
Comments		
Input	Active Dataset	DataSet0
	Filter	<none>
	Weight	<none>
	Split File	<none>
	N of Rows in Working Data File	36
Missing Value Handling	Definition of Missing	User defined missing values are treated as missing.
	Cases Used	All non-missing data are used.
Syntax		DESCRIPTIVES VARIABLES=Pretest Posttest /STATISTICS=MEAN STDDEV MIN MAX.
Resources	Processor Time	00:00:00,00
	Elapsed Time	00:00:00,00

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	36	40	100	64.44	15.574
Posttest	36	50	100	80.56	13.511
Valid N (listwise)	36				

SAVE OUTFILE='D:\Analisis SPSS\Duwi Lismawati 4985\Untitled1.sav'
/COMPRESSED.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Duwi Lismawati
NIM : 220101210025
Tempat, Tanggal Lahir : Tuban, 15 Agustus 1999
Telepon : 081234484985
Email : duwiliss15@gmail.com
Riwayat Pendidikan : TK Bhakti PKK II
SDN Genaharjo II
MTs Manbail Futuh
MA Manbail Futuh
S1 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
S2 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Tuban, 11 Juli 2024

Duwi Lismawati