

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE*  
*SITES* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI  
(Studi Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang)**

**TESIS**

Oleh :

DZAKIYAH FIKRA

NIM. 220101210023



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

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GOOGLE*  
*SITES* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA  
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI  
(Studi Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang)**

Tesis

Diajukan kepada  
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan  
Program Magister Pendidikan Agama Islam

Oleh :

Dzakiyah Fikra

NIM. 220101210023

**PASCASARJANA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2024**

## LEMBAR PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Tesis dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Studi Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang)**” yang disusun oleh Dzakiyah Fikra (220101210023), telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis pada hari Selasa, 30 Juli 2024. Tesis telah diperbaiki sesuai saran-saran Dewan penguji di bawah dan telah diperiksa sehingga dinyatakan lulus.

Dewan Penguji	Tanda Tangan
Penguji Utama, <b><u>Dr. H. Ahmad Nurul Kawakip., M.Pd., M.A.</u></b> NIP. 19750731 200112 1 001	
Ketua Penguji, <b><u>H. Mokhammad Yahya, M.A., Ph.D.</u></b> NIP. 19740614 200801 1 016	
Pembimbing I, Penguji <b><u>Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag.</u></b> NIP. 19671220 199803 1 002	
Pembimbing II, Sekretaris <b><u>Dr. Romi Faslah, M.Si.</u></b> NIP. 19761221 202321 1 002	

Mengetahui,  
Direktur Pascasarjana

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

  
**Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd.**  
NIP. 19690303 200003 1 002

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Naskah Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Studi Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang)” yang disusun oleh Dzakiyah Fikra (220101210023), telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Malang, 10 Juni 2024

Pembimbing I



Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag.

NIP. 19671220 199803 1 002

Malang, 10 Juni 2024

Pembimbing II



Dr. Romi Faslah, M.Si.

NIP. 19761221 202321 1 002

Malang, 10 Juni 2024

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. KH. Muhammad Asrori, M.Ag.

NIP. 19691020 200003 1 001

## SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dzakiyah Fikra  
NIM : 220101210023  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Studi Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang)

Menyatakan bahwa Tesis ini benar-benar karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya tulis orang lain baik sebagian atau keseluruhan. Pendapat atau temuan penelitian orang lain yang terdapat dalam Tesis ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah. Apabila di kemudian hari ternyata dalam Tesis ini terbukti ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan pernyataan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapa pun.

Malang, 10 Juni 2024

Hormat Saya



SPUJUH RIBU RUPIAH  
10000  
TEL. 20  
METERAI  
TEMPEL  
413EBAKX804219731

Dzakiyah Fikra

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah Rabbil Alamin. Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan dan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Studi Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang)”**

Shalawat dan Salam selalu tercurah keharibaan Nabi besar Muhammad saw, bersalawat kepadanya menjadi ungkapan terima kasih dan rasa cinta kepada Nabi besar Muhammad saw. Atas perjuangannya, sehingga nikmat Islam masih dapat kita rasakan sampai saat ini.

Peneliti sangat menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan Tesis ini, hal ini disebabkan oleh terbatasnya pengalaman serta pengetahuan peneliti. Sehingga peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dan memberikan manfaat yang banyak. Akhirnya dengan segala kerendahan hati, peneliti mengharapkan semoga proposal Tesis ini dapat bermanfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut lagi.

Banyak pihak yang terlibat dalam penyelesaian karya ini, oleh karenanya penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd selaku Direktur Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. KH. Mohammad Asrori, M.Ag serta Dr. H. Ahmad Nurul Kawakib selaku Kepala dan Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag. dan Dr. Romi Faslah, M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang atas segala ilmu yang telah diberikan.
6. Semua staff dan tenaga kependidikan Pascasarjana yang telah memberikan pelayanan akademik dan administratif yang baik selama penulis menempuh studi.
7. Seluruh keluarga besar SMPI Plus Daarul Huda yang telah mengizinkan melaksanakan peneltian sekaligus membantu terlaksananya penelitian ini.
8. Seluruh guru mulai dari jenjang TK, SD, MTs, MA hingga Perguruan Tinggi atas segala ilmu yang diberikan.
9. Seluruh teman-teman seperjuangan khususnya MPAI angkatan 2022.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam karya ini, oleh karenanya kritik dan saran yang membangun penulis harapkan dari para pembaca untuk menjadikan penelitian ini lebih baik

lagi. Harapan penulis semoga karya yang sederhana ini dapat membawa kemanfaatan bagi semua pihak.

Batu, 09 Juni 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a final flourish.

Dzakiya Fikra  
NIM. 220101210023

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tesis ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya Bapak H. Suardi, S.Pd. dan Ibu Hj. Rukmin yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil dan selalu memberikan do'a, motivasi kepada saya untuk terus semangat dalam belajar.
2. Kakak saya Ummudhiah Istiqamah yang selalu memberikan support serta do'anya.
3. Kepada seluruh guru, dosen dan pembimbing yang senantiasa memberikan ilmunya selama menempuh studi, terimakasih atas ilmu yang diberikan.
4. Semua orang yang terus dan selalu semangat dalam menuntut ilmu.

## MOTTO

﴿ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ﴾ آل عمران : ١٥٩

*“Apabila kamu telah membulatkan tekad, maka bertawakkallah kepada Allah,  
Sungguh, Allah mencintai orang yang bertawakal.”*

Q.S. Ali Imran : 159

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Tesis ini berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/u/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem penulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam Transliterasi ini sebagian dilambangkan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan Transliterasinya dengan huruf Latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	'
ث	St	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Ih	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	هـ	H
ش	Sy	ء	'
ص	Sh	ي	Y
ض	Dl		

## 2. Vokal Panjang dan Diftong

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
آ	â (a panjang)	أ°و	Aw
إ°ي	î (i panjang)	أ°ي	Ay
أ°و	û (u panjang)		

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
MOTTO.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
ABSTRAK .....	xxi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	8
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan .....	9
E. Spesifikasi Produk.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Orisinalitas Penelitian .....	13
H. Definisi Operasional.....	20
BAB II LANDASAN TEORI .....	21
A. Media Pembelajaran.....	21

B. <i>Google Sites</i> .....	39
C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	43
D. Hasil Belajar.....	47
E. <i>Google Sites</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	50
F. Kerangka Berpikir.....	52
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>53</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	53
B. Model Pengembangan.....	54
C. Lokasi Penelitian.....	55
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	55
1. Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	56
2. Perancangan ( <i>Design</i> ).....	57
3. Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	58
4. Penerapan ( <i>Implementation</i> ).....	59
5. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	60
E. Uji Coba Produk.....	60
1. Desain Uji Coba.....	61
2. Subjek Uji Coba.....	61
3. Jenis Data.....	63
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	63
5. Teknik Analisis Data.....	72
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>79</b>
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Google Sites</i> .....	79
1. Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	79
2. Perancangan ( <i>Design</i> ).....	84

3. Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	85
4. Penerapan ( <i>Implementation</i> ) .....	123
5. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	129
B. Pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites .....	132
1. Deskripsi Produk Akhir .....	132
2. Hasil Validasi.....	135
3. Hasil Uji Coba .....	137
4. Analisis Data.....	138
5. Keterbatasan dan Kendala .....	139
BAB V PENUTUP .....	140
A. Kesimpulan.....	140
B. Implikasi Teoretik .....	142
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut	
142	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Muka ( <i>Home</i> ).....	88
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran.....	89
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Materi.....	90
Gambar 4. 4 Tampilan Isi Materi Sub Bab ke-1 Sejarah Singkat Dinasti Abbasiyah .....	91
Gambar 4. 5 Tampilan Isi Materi Sub Bab ke-2 Peranan <i>Bayt al-Hikmah</i> .....	92
Gambar 4. 6 Tampilan Isi Materi Sub Bab ke-3 Perkembangan Ilmu Pengetahuan pada Masa Dinasti Abbasiyah.....	94
Gambar 4. 7 Tampilan Isi Materi Sub Bab ke-4 Perkembangan Kebudayaan pada Masa Dinasti Abbasiyah .....	96
Gambar 4. 8 Tampilan Isi Materi Sub Bab ke-5 Dampak Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah Terhadap Umat Islam dan Dunia....	97
Gambar 4. 9 Tampilan Isi Materi Sub Bab ke-6 Penyebab Runtuhnya Dinasti Abbasiyah .....	98
Gambar 4. 10 Tampilan Isi Menu Uji Kompetensi.....	99
Gambar 4. 11 Tampilan Isi Menu Daftar Pustaka dan Profil Pengembang .....	100

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian .....	17
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	64
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi .....	66
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran .....	67
Tabel 3. 4 Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas .....	68
Tabel 3. 5 Kategori Skala Likert.....	75
Tabel 3. 6 Kategori Interval Penskoran.....	75
Tabel 3. 7 Kategori Interval Penskoran.....	76
Tabel 4. 1 Aspek yang Dikembangkan dalam Media Pembelajaran Berbasis Google Sites .....	86
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	101
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	104
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 1 .....	108
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 2.....	109
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Item Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	113
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas.....	115
Tabel 4. 8 Revisi Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Media.....	115
Tabel 4. 9 Revisi Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Materi.....	117
Tabel 4. 10 Revisi Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran .....	120
Tabel 4. 11 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Terbatas .....	123

Tabel 4. 12 Hasil Pretest Siswa.....	126
Tabel 4. 13 Hasil Posttest Siswa .....	129
Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas Data.....	130
Tabel 4. 15 Hasil Uji Hipotesis .....	131

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	52
Bagan 4. 1 Prototype Media Pembelajaran Berbasis Google Sites.....	100

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian .....	152
Lampiran 2 : Angket Validasi Ahli.....	153
Lampiran 3 : Angket Validasi Ahli Materi .....	156
Lampiran 4 : Angket Validasi Ahli Pembelajar.....	159
Lampiran 5 : Surat Selesai Penelitian .....	162
Lampiran 6 : Soal Pretest dan Posttest yang Telah Diuji Validitas dan Reliabilitasnya .....	163
Lampiran 7 : Kunci Jawaban Soal Pretest dan Posttest .....	166
Lampiran 8 : Hasil Pretest dan Posttest siswa.....	167
Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan .....	168
Lampiran 10 : Barcode Media Pembelajaran Berbasis Google Sites .....	169
Lampiran 11 : Riwayat Hidup Penulis .....	170

## ABSTRAK

Fikra, Dzakiyah. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Studi Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang). Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: (1) Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag. dan (2) Dr. Romi Faslah, M.Si.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Berbasis Google Sites, Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Efektivitas Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran krusial dalam membentuk moralitas dan karakter siswa di sekolah. Namun, banyaknya problematika dalam pembelajaran menyebabkan hasil belajar siswa belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berbasis Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang.

Menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, penelitian ini melibatkan analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Validasi media, materi, dan pembelajaran mencapai presentase sebesar 92.3%, 91.2%, dan 100% secara berturut-turut. Uji coba terbatas menunjukkan tingkat kemenarikan sebesar 95.4%. Selain itu, nilai signifikansi statistik yang diperoleh dari uji Wilcoxon adalah 0.000, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa.

Implikasi teoritisnya adalah terciptanya media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan demikian, media ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi problematika dalam pembelajaran di sekolah.

## ABSTRACT

Fikra, Dzakiyah. 2024. Development of Google Sites-Based Learning Media to Improve Learning Outcomes in Islamic Religious Education and Moral Education Subjects (Study on Students at SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang) Thesis, Master of Islamic Education Study Program, Postgraduate State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: (1) Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag. and (2) Dr. Romi Faslah, M.Si.

**Keywords:** Google Sites-based Learning Media, Islamic Religious Education and Moral Education Learning Outcomes, Effectiveness of Learning

Islamic Religious Education and Moral Education are crucial subjects in shaping the morality and character of students in schools. However, the numerous issues in teaching and learning have resulted in suboptimal student learning outcomes. This research aims to develop and test the effectiveness of Google Sites-based learning media in improving student learning outcomes in these subjects at SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang.

Using the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE development model, this study involved analysis, design, development, implementation, and evaluation of learning media. The research findings indicate that Google Sites-based learning media is both feasible and effective in enhancing student learning outcomes. Media, content, and instructional validation achieved percentages of 92.3%, 91.2%, and 100%, respectively. Limited trials showed an attractiveness rate of 95.4%. Furthermore, the statistical significance value obtained from the Wilcoxon test was 0.000, indicating a significant difference between pretest and posttest scores.

The theoretical implication is the creation of engaging learning media capable of improving student learning outcomes in Islamic Religious Education and Moral Education subjects. Thus, this media could serve as a solution to address teaching and learning challenges in schools.

## مستخلص البحث

فكور، ذكية. ٢٠٢٤. تطوير وسائل التعلم المستندة إلى Google Sites لتحسين نتائج تعلم موضوعات التربية الدينية الإسلامية والتربية الأخلاقية (دراسة على الطلاب في مدرسة الإسلام الإضافية دار الهدى جوندانغليجي مالانغ). جامعة الدولة الإسلامية بالدراسة العليا مولانا مالك إبراهيم مالانغ. المشرفا (١) : د. الحاج أحمد فتح ياسين الماجستير. (٢) د. رومي فصله الماجستير.

**الملخص:** الكلمات الرئيسية: وسائل التعلم القائمة على Google Sites ، نتائج تعلم التربية الدينية الإسلامية والأخلاقية، فعالية التعلم

تعتبر التربية الدينية الإسلامية والتربية الأخلاقية مواضيع حاسمة في تشكيل الأخلاق والشخصية للطلاب في المدارس. ومع ذلك، فإن العديد من المشاكل في التدريس والتعلم أدت إلى نتائج تعلم طلابية غير مثلى. يهدف هذا البحث إلى تطوير واختبار فعالية وسائل التعلم القائمة على Google Sites في تحسين نتائج تعلم الطلاب في هذه المواضيع في مدرسة سناوية دار الهدى غوندانغ لونغ مالنع.

باستخدام النهج في البحث والتطوير (R&D) مع نموذج تطوير ADDIE ، شملت هذه الدراسة تحليلاً، وتصميمًا، وتطويرًا، وتنفيذًا، وتقييمًا لوسائل التعلم. تشير نتائج البحث إلى أن وسائل التعلم القائمة على Google Sites عملية وفعالة في تعزيز نتائج تعلم الطلاب. حقق التحقق من الوسائل والمحتوى والتعليم النسب المئوية للتحقق من الوسائل والمحتوى والتعليم نسبتًا بلغت ٩٢,٣٪ و ٩١,٢٪ و ١٠٠٪ على التوالي. أظهرت التجارب المحدودة معدل جاذبية بنسبة ٩٥,٤٪. علاوة على ذلك، كانت قيمة الدلالة الإحصائية التي تم الحصول عليها من اختبار ويلكوكسون ٠,٠٠٠، مما يشير إلى فارق ملحوظ بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي.

التأثير النظري هو إنشاء وسائط تعلم جذابة قادرة على تحسين نتائج تعلم الطلاب في مواضيع التربية الدينية الإسلامية والتربية الأخلاقية. وبالتالي، يمكن أن تكون هذه الوسائط حلاً للتعامل مع التحديات التعليمية والتعلمية في المدارس.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang harus diikuti oleh semua siswa yang beragama Islam, sebagai bagian integral dari kurikulum nasional. Mata pelajaran ini diimplementasikan secara sadar dan terencana untuk mempersiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan.<sup>1</sup> Dengan demikian, peran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi sangat krusial dalam membentuk generasi penerus bangsa yang memiliki moralitas tinggi, yang bersedia dan mampu menerapkan pengetahuan yang diperolehnya untuk kemajuan dan kebaikan diri sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara.

Dalam penerapannya terhadap siswa, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih mengalami banyak problematika. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tasurun, dkk. terkait problematika pembelajaran PAI pada siswa di antaranya adalah: 1) Minimnya kemampuan membaca tulisan Arab, 2) Kesulitan dalam hafalan materi, 3) Kurangnya semangat/motivasi belajar dan problem dalam memahami materi yang disampaikan. Selain itu banyak lagi masalah yang dihadapi siswa dari aspek eksternalnya di antaranya: 1) Guru sebagai

---

<sup>1</sup> Nazarudin dalam Subhan Adi Santoso, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0* (Sleman: Deepublish, 2020), hlm. 3.

pembimbing kurang kreatif dalam mengembangkan pembelajaran atau menciptakan kegiatan-kegiatan keagamaan di luar jam kelas sehingga prestasi siswa hanya pada batas kognitif saja, 2) Kurang tepatnya metode yang dipilih dalam pembelajaran sehingga kurang mengena terhadap belajar, 3) Kurangnya media-media belajar dalam sekolah atau 4) Masalah lingkungan yang muncul dari rumah peserta didik masing-masing seperti masalah orang tua dalam mendidik, membimbing, dan masalah teman sebaya dan lingkungan masyarakatnya.<sup>2</sup>

Di antara berbagai problematika pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang telah dipaparkan di atas, peneliti menemukan beberapa problematika tersebut juga terjadi di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang, yang mana berdasarkan hasil observasi suasana pembelajaran dan wawancara tidak terstruktur bersama guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta beberapa siswa, diketahui bahwa: 1) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih dilakukan dengan metode klasik, 2) Kurangnya kedisiplinan guru dalam hal kehadiran, 3) Pembelajaran hanya mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS).<sup>3</sup> Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pembelajaran yang dilakukan dengan metode klasik cenderung bersifat pasif sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Ketidakhadiran guru secara teratur mengganggu

---

<sup>2</sup> Tasurun Amma Dkk, "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik," *Edification* 3, no. 02 (2021), h. 136-137.

<sup>3</sup> Observasi dan wawancara, tanggal 1 April 2023, di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang.

kontinuitas pembelajaran dan menyebabkan siswa kehilangan waktu belajar yang berharga. Pembelajaran yang monoton dan hanya mengandalkan LKS menyebabkan siswa cepat bosan karena hanya berisi teks dan soal tanpa adanya elemen interaktif atau multimedia yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. LKS juga kurang fleksibel dalam mendukung berbagai gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik). Tanpa disadari, problematika tersebut telah membawa dampak negatif pada pencapaian hasil belajar siswa. Data Penilaian Tengah Semester (PTS) pada mata pelajaran PAI dan BP tahun pelajaran 2023-2024 menunjukkan bahwa 76% dari siswa SMP Islam Plus Daarul Huda belum mencapai nilai KKM.<sup>4</sup>

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menyarankan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang agar menggunakan media pembelajaran dalam usaha menjadikan proses pembelajaran di kelas lebih bermakna. Alasan peneliti menyarankan hal tersebut adalah karena media pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting dalam proses belajar mengajar selain metode pembelajaran.<sup>5</sup> Menurut Noor, penggunaan media pembelajaran memiliki banyak manfaat di antaranya: 1) Dapat menyeragamkan sebuah materi pembelajaran; 2) Membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan

---

<sup>4</sup> Dokumentasi Hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) Siswa SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang Tahun Ajaran 2023-2024.

<sup>5</sup> A. Isa, "Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa," *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6, no. 1 (2010).

interaktif; 3) Efisiensi waktu; 4) Kualitas hasil belajar dapat meningkat; 5) Menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar; serta 6) Mengubah peran peserta didik ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>6</sup>

Selain itu, Proses belajar mengajar tidak bisa lagi dilepaskan dari media modern. Karena itu, tidak heran jika pada penerapan kurikulum baru di Indonesia yaitu kurikulum Merdeka Belajar guru dan tenaga pendidik dituntut melek akan teknologi informasi. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran, di mana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Jika pemanfaatan ini dilakukan dengan konsisten dan disiplin tinggi maka proses pembelajaran bisa menjadi lebih efektif.<sup>7</sup> Selain itu, dengan adanya dukungan pemerintah mengalokasikan laptop *Chromebook* ke berbagai sekolah, salah satunya SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang yang ditujukan untuk merealisasikan Program Digitalisasi Sekolah gagasan Menteri Kemendikbudristek (Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset dan Teknologi), menjadikan penulis tertantang untuk mengembangkan

---

<sup>6</sup> Noor, 2021 dalam Desty Putri Hanifah, *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023), hlm. 8.

<sup>7</sup> Amarulloh and others, 'Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital', *Metaedukasi*, 1.1 (2019), hlm. 13-23.

media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran PAI dan Budi Pekerti sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari fakta-fakta di atas, maka guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti harus berani berinovasi dengan memanfaatkan fasilitas teknologi yang telah berkembang. Kemajuan di bidang teknologi pendidikan, maupun teknologi pembelajaran, menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran.<sup>8</sup> Pendidikan pada zaman ini berada dalam era media, di mana pendekatan pembelajaran telah berkembang dari metode konvensional yang lebih menekankan ceramah menuju pendekatan modern yang menekankan peran aktif siswa dan pemanfaatan media pembelajaran.<sup>9</sup> Salah satu pilihan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar-mengajar di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang adalah penggunaan laptop *Chromebook* dengan memanfaatkan *Google Sites*.

*Google Sites* adalah salah satu produk dari Google sebagai *tools* untuk membuat situs (*website*). Guru dapat memanfaatkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran yang interaktif karena platform ini dapat dengan mudah dibuat dan dikelola, bahkan oleh orang yang tidak memiliki keahlian teknis khusus.<sup>10</sup> *Google Sites* memiliki keunggulan, seperti kemampuan untuk berkolaborasi, menyediakan penyimpanan

---

<sup>8</sup> Kadaruddin, *Buku Referensi Media Dan Multimedia Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hlm. 92.

<sup>9</sup> Ibid

<sup>10</sup> Budi Harsanto, *Inovasi Pembelajaran Di Era Digital Menggunakan Google Sites Dan Media Sosial* (Bandung: Unpad Press, 2014), hlm. 27.

*online*, gratis, mudah dibuat dan *searcheble* (dapat ditelusuri) menggunakan mesin pencari *Google* dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga siswa dapat tetap belajar secara mandiri meskipun guru tidak hadir atau memungkinkan guru memberikan materi secara *online*.<sup>11</sup> Materi yang disajikan di *Google Sites* tidak hanya berupa teks, melainkan juga dilengkapi dengan elemen visualisasi yang lebih interaktif seperti video, kuis dan permainan edukatif yang dapat mendukung pemahaman serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>12</sup> Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Google Sites*, seperti di SMA Negeri 1 Baureno<sup>13</sup> dan SMA Islam Hasyim Asy'ari Batu<sup>14</sup>. Penggunaan *Google sites* dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengakses materi pembelajaran dengan mudah dan fleksibel.<sup>15</sup> Selain itu, penggunaan *Google Sites* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar secara bertahap.<sup>16</sup>

---

<sup>11</sup> Harsanto, hlm. 27.

<sup>12</sup> Rizka Maulidiyah Mashudi dkk., "Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 8 (2023).

<sup>13</sup> Agus Moh. Sholahuddin and Anggun Wahyu Sulistya Alyasinda, "Rekonstruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Google Sites Sebagai Upaya Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Di SMA Negeri 1 Borneo Bojonegoro," *GURUKU: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora* 1, no. 2 (2023), <https://doi.org/https://doi.org/10.59061/guruku.v1i2.374>, hlm. 215.

<sup>14</sup> Ira Jamilatur Rokhmah, Indhra Musthofa, and Adi Sudrajat, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Website Pada Kelas XI Di Sekolah SMA Islam Hasyim Asy'ari Batu," *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 6 (2023).

<sup>15</sup> Rokhmah, Musthofa, and Sudrajat, hlm. 77.

<sup>16</sup> Elsa Islanda and Deni Darmawan, "Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *TEKNODIK* 27, no. 1 (2023), HLM. 51-62.

Hal senada juga diperoleh dari hasil penelitian oleh Sunarmi, dkk. yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Google Sites* sangat praktis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>17</sup> Juga pada penelitian Khabib dan Grendi ditunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran *Google Sites* pada uji kelayakan mendapatkan rata-rata skor 4,62 yang termasuk dalam kategori layak.<sup>18</sup>

Merancang sebuah media pembelajaran hakikatnya memiliki proses yang panjang. Dimulai dari menganalisis kebutuhan siswa, merumuskan tujuan, hingga mengadakan tes dan revisi media. Serangkaian kegiatan tersebut merupakan bagian dari aktivitas pengembangan media. Berangkat dari latar belakang di atas, peneliti mengangkat penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Studi Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang)”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Bedasarkan latar belakang di atas, penelitian ini difokuskan pada:

1. Bagaimana Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada Siswa di SMP

---

<sup>17</sup> Sunarmi Ningsih, Murtadlo Murtadlo, dan Muhammad Imam Farisi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jambura Journal of Education Management* 4, no. 1 (2023).

<sup>18</sup> Muhamad Khabib Cahyo Nugroho dan Grendi Hendrastomo, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X,” *Pendidikan Sosiologi dan Humaniora (J-PSH)* 12, no. 2 (2021): 59–70.

Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang?

2. Bagaimana Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang?
3. Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Bedasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang.
2. Menjelaskan Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang.
3. Menjelaskan Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang.

#### **D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini diharapkan memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun praktis, yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori media pembelajaran berbasis web, khususnya menggunakan platform *Google Sites*. Hal ini dapat memperkaya literatur terkait efektivitas media pembelajaran dalam konteks pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Pendidik**

Dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan memberikan dampak positif terhadap kinerja pendidik dalam mendukung proses pembelajaran siswa.

###### **b. Bagi Siswa**

Dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa dapat mengakses materi dengan lebih mudah dan interaktif, yang berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka.

###### **c. Bagi Lembaga Pendidikan**

1) Memungkinkan penyajian materi pendidikan agama Islam dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan dapat diakses oleh siswa di berbagai waktu dan tempat.

2) Menjadi wujud nyata dalam memanfaatkan teknologi

untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam, memperkuat identitas sekolah sebagai lembaga yang progresif.

d. Bagi peneliti

Memperdalam pemahaman terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, serta penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran di bidang tersebut.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Menyediakan landasan pengetahuan dan temuan yang dapat dijadikan dasar untuk penelitian lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran dan efektivitasnya di lingkungan pendidikan Islam.

## **E. Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasilnya merupakan media pembelajaran dari salah satu fitur Google yaitu *Google Sites* yang berbasis situs (*web*) untuk materi Bab 5 tentang Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Abbasiyah pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMP semester Genap.
2. Struktur konten di dalamnya terintegrasi dengan multimedia seperti teks, gambar diam, gambar bergerak, dan video untuk meningkatkan pemahaman.

3. Di dalam *Google Sites* nanti akan memuat menu: Beranda, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Video Pembelajaran dari *Youtube*, *Games*, Tugas (Uji Kompetensi) dalam bentuk *Google Form* dan yang terakhir Profil Pengembang Media Pembelajaran.
4. Bisa dan mudah digunakan khususnya pada Laptop Chromebook yang telah tersambung dengan jaringan internet atau *wifi* sebagai salah satu usaha pemanfaatan fasilitas pembelajaran yang diberikan pemerintah kepada sekolah.
5. Media pembelajaran ini bisa diakses melalui *link* atau *barcode* yang telah dibuat.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang memiliki cukup akses terhadap perangkat teknologi dengan adanya Lab. Komputer dengan fasilitas *Chromebook* dan koneksi internet yang stabil.
  - b. Siswa memiliki pemahaman dasar tentang penggunaan *Chromebook* yang memudahkan untuk mengakses dan menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.
  - c. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mengingat

sifat interaktif dan visual dari platform tersebut sehingga mampu memberikan dampak baik pada hasil belajar siswa.

- d. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* didasarkan pada kurikulum dan kebutuhan pembelajaran siswa SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang sehingga dapat memberikan materi yang relevan dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.
  - e. Validator untuk media pembelajaran yang disusun melibatkan dosen dan guru yang telah memiliki pengalaman mengajar dan memiliki kompetensi yang relevan dengan bidangnya.
  - f. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* bersifat dinamis dan dapat terus disesuaikan dengan perkembangan kurikulum dan teknologi pendidikan.
2. Keterbatasan Pengembangan
- a. Media pembelajaran berbasis *Google Sites* dikembangkan dengan fokus pada materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk siswa SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang kelas VIII pada Bab “Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Abbasiyah”.
  - b. Faktor-faktor eksternal yang tidak dapat dikendalikan, seperti dukungan keluarga atau keadaan lingkungan siswa, dapat mempengaruhi hasil belajar dan menjadi variabel yang sulit diukur.

## G. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Studi Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang).” Untuk menilai keunikan penelitian ini, peneliti melakukan eksplorasi untuk menemukan sejumlah penelitian terkait. Beberapa kajian yang relevan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Khabib Cahyo Nugroho dan Grendi Hendrastomo dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X, yang dimuat dalam Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora (J-PSH) Vol. 12, No. 2 Oktober 2021. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Google Sites* dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap analisis, desain dan pengembangan. Media pembelajaran yang dibuat terdiri dari Halaman Utama, Halaman Kompetensi, Halaman Materi, Halaman Evaluasi, Halaman *Games*, Halaman Pengumuman, dan Halaman *Credit*. Media ini divalidasi oleh dua ahli media, dua ahli materi dan dua guru sosiologi. Kelayakan media *Google Sites* berdasarkan dari Perolehan skor tiap aspek mendapatkan hasil penilaian dengan rata-rata skor 4,62 yang termasuk dalam kategori layak.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Ibid.

2. Penelitian yang dilakukan Kukuh Setiawan dengan judul Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* kepada Guru pada Pembelajaran Daring di SMP Islam Harapan Ibu Jakarta-Selatan. Tesis dalam Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta tahun 2022. Hasil penelitiannya yaitu pengembangan pembelajaran daring berbasis *Google Sites* berdasarkan model ADDIE dinyatakan layak. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi ahli media, uji coba lapangan awal dan uji pelaksanaan lapangan. Media pembelajaran daring berbasis *Google Sites* dapat diterima peserta didik secara mudah, praktis dan efektif kapan pun dan di mana pun.<sup>20</sup>
3. Penelitian yang dilakukan oleh Lefriza Yati dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan *Motion Graphic* Berbasis *Problem-Based Learning*. Tesis dalam Program Pascasarjana Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Batusangkar pada tahun 2022. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: 1) Validitas Media pembelajaran PAI dan BP menggunakan *Motion Graphic* berbasis *Problem-Bases Learning* dinyatakan sangat valid (87%). 2) Praktikalitas media pembelajaran PAI dan BP menggunakan *Motion Graphic* berbasis *Problem-Bases Learning* sangat praktis dengan skor masing-masing kriteria yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, ketercapaian penggunaan, prinsip media dan

---

<sup>20</sup> Kukuh Setiawan, "Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites kepada Guru pada Pembelajaran Daring di SMP Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan" (Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2022).

komponen media dengan nilai rata-rata 90%.<sup>21</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sulaiman dan Muthia Rahmayani dengan judul Pengaruh Media Powtoon dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas VII yang termuat dalam *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* Vol. 5, No. 1, Januari 2023. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan media Powtoon berada pada rata-rata (*Mean*) 101.13 terdapat 35% siswa masuk dalam kategori cukup. 2) Dalam hasil belajar diperoleh rata-rata 83.26 sebanyak 20% siswa berada pada kategori cukup. 3) Adanya pengaruh media Powtoon terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Bukittinggi dibuktikan dengan uji R Square 0.643 (64.3%) yang menunjukkan terdapat pengaruh antara variabel Independent dengan variabel dependen.<sup>22</sup>
5. Penelitian yang dilakukan oleh Ela Islanda dan Deni Darmawan dengan judul penelitian “Pengembangan *Google Sites* sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”, yang termuat dalam *Jurnal TEKNODIK* Vol. 27, No. 1, Juni 2023. Hasil penelitian mereka menunjukkan hasil validasi oleh ahli media sebesar 85,55% dengan kategori “sangat layak” digunakan. Uji efektivitas dilakukan dengan tes yang dilakukan pada siswa

---

<sup>21</sup> Lefriza Yati, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan Motion Graphic Berbasis Problem Based Learning” (Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2022).

<sup>22</sup> Sulaiman dan Muthia Rahmayani, “Pengaruh Media Powtoon dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII,” *Jurnal Islamika: Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 57–70.

Kelas XI MIPA yang jumlahnya 30 orang. Berdasarkan hasil tes, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM sebanyak 27 orang atau 86% dikategorikan “efektif” untuk digunakan. Hasil uji efisiensi guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 92,033% dengan kategori “sangat efisien” yang meliputi tiga aspek penilaian yaitu aspek penilaian, aspek penilaian karakteristik media dan aspek penilaian manfaat. Peningkatan nilai hasil belajar dapat terjadi secara bertahap seiring dengan peningkatan penggunaan media pembelajaran yang telah direvisi sesuai kebutuhan siswa dan penyesuaian metode pembelajaran.<sup>23</sup>

6. Riset yang dilakukan oleh Agus Moh. Sholahuddin dan Anggun Wahyu Sulistya Alyasinda dengan judul “Rekonstruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis *Google Sites* sebagai Upaya Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SMA Negeri 1 Baureno Bojonegoro”, yang termuat dalam GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora Vol. 1, No. 2, Mei 2023. Temuan dari riset mereka mengindikasikan: 1) Rekonstruksi pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti berbasis *google sites* di SMA Negeri 1 Baureno Bojonegoro berjalan dengan kondusif. 2) Upaya penguatan karakter profil Pancasila melalui rekonstruksi pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti berbasis *google sites* di SMA Baureno Bojonegoro sudah sesuai dengan enam ciri utama

---

<sup>23</sup> Islanda dan Darmawan, “Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.”, hlm. 51-62

profil pelajar Pancasila.<sup>24</sup>

Untuk memudahkan pemahaman, berikut ini persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan.

**Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian**

No.	Data Peneliti	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Muhamad Khabib Cahyo Nugroho dan Grendi Hendrastomo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Google Sites</i> pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X," J-PSH: Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora Vol. 12, No. 2 (2021).	Pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan untuk bidang studi Sosiologi</li> <li>• Jenjang kelas yang menerima pengembangan media</li> <li>• Lokasi penelitian</li> </ul>	Peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang
2	Kukuh Setiawan "Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis <i>Google Sites</i> kepada Guru pada Pembelajaran Daring di SMP Islam Harapan Ibu Jakarta-Selatan". (Tesis Program Studi	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> pada jenjang SMP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan media pembelajaran yang dilakukan ditujukan untuk seluruh guru</li> <li>• Lokasi penelitian</li> </ul>	Peneliti mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan hasil belajar siswa

<sup>24</sup> Sholahuddin dan Alyasinda, "Rekonstruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis *Google Sites* Sebagai Upaya Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SMA Negeri 1 Borneo Bojonegoro."

	Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2022)			
3	Lefriza Yati “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan <i>Motion Graphic</i> Berbasis <i>Problem-Besed Learning</i> .” (Tesis Program Pascasarjana Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2022).	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media pembelajaran yang dikembangkan adalah <i>Motion Graphic</i> berbasis PBL</li> <li>• Jenjang kelas yang menerima pengembangan media</li> <li>• Lokasi penelitian</li> </ul>	Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang
4	Sulaiman dan Muthia Rahmayani “Pengaruh Media Powtoon dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas VII” (Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan Vol. 5, No. 1 Januari 2023).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam</li> <li>• Tingkat siswa/jenjang yang diteliti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media pembelajaran yang digunakan</li> <li>• Jenis penelitiannya adalah kuantitatif eksperimen</li> <li>• Lokasi penelitian</li> </ul>	Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dengan jenis penelitian <i>Research and Development</i> (R&D)
5	Ela Islanda dan Deni Darmawan	• Sama-sama mengembangkan media pem-	• Pengembangan media pembelajaran	Peneliti mengembangkan media

	<p>“Pengembangan <i>Google Sites</i> sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa” (Jurnal TEKNODIK Vol. 27, No. 1, Juni 2023)</p>	<p>belajaran berbasis <i>Google Sites</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis penelitian yang sama yaitu <i>Research &amp; Development</i> menggunakan model pengembangan ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>)</li> </ul>	<p>yang dilakukan untuk bidang studi Fisika</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus tujuan pengembangan media untuk meningkatkan prestasi belajar siswa</li> <li>• Jenjang kelas yang menerima pengembangan media adalah siswa kelas XI MIPA</li> <li>• Lokasi penelitian</li> </ul>	<p>pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti siswa SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang</p>
6	<p>Agus Moh. Sholahuddin dan Anggun Wahyu Sulistya Alyasinda dengan “Rekonstruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis <i>Google Sites</i> sebagai Upaya Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SMA Negeri 1 Baureno Bojonegoro” (GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora Vol. 1, No. 2, Mei 2023)</p>	<p>Sama-sama meneliti media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fokus tujuan penelitian adalah penguatan karakter profil pelajar Pancasila</li> <li>• Pendekatan penelitian dengan kualitatif jenis fenomenologi</li> <li>• Jenjang kelas yang menjadi objek penelitian adalah siswa kelas X SMA</li> <li>• Lokasi penelitian</li> </ul>	<p>Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang, dengan jenis penelitian <i>Research and Development (R&amp;D)</i></p>

## H. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian dan pengembangan ini dipaparkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, mengembangkan, dan menguji media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang sesuai dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam, memperhitungkan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta memastikan keterjangkauan dan keterbacaan materi.
2. Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* adalah media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan platform *Google Sites*, yang mencakup penggunaan fitur-fitur seperti pembuatan halaman web, penyisipan multimedia (gambar, audio, video), pembuatan formulir interaktif, dan kemampuan untuk berbagi dan mengakses materi pembelajaran secara *online* melalui laptop *Chromebook*.
3. Meningkatkan hasil belajar merupakan usaha peningkatan dalam pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam, diukur dengan peningkatan nilai tes, kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep-konsep yang dipelajari, dan tingkat partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang berisi prinsip-prinsip, ajaran, dan nilai-nilai dasar Islam, termasuk pemahaman tentang Al-Qur'an, Hadis, sejarah Islam, akhlak, ibadah, dan praktek keagamaan.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium*, yang secara harfiah mengandung arti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam konteks bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>25</sup>

Berikut ini pengertian media pembelajaran menurut para ahli yang dikutip oleh Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah:<sup>26</sup>

- a. Menurut Gerlach dan Ely (1971), media, apabila dipahami secara garis besar, Media pembelajaran adalah sarana grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun ulang informasi visual atau verbal;
- b. Menurut Heinich, dkk. (1985), Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan atau informasi yang memiliki tujuan untuk pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran;
- c. Menurut Martina dan Briggs (1986), Media pembelajaran melibatkan segala sumber yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan siswa, termasuk perangkat keras dan

---

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Citra Niaga, 2011), hlm. 3.

<sup>26</sup> Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017), hlm. 9-10.

perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras; dan

- d. Menurut H. Malik, Media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran, dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar, dengan harapan mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran melibatkan berbagai alat, baik grafis, fotografis, maupun elektronik, yang bertujuan menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran. Media ini mencakup perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras untuk berkomunikasi dengan pembelajar. Secara umum, media pembelajaran diharapkan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar, dengan tujuan akhir mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

## **2. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Dengan pemahaman terhadap berbagai jenis media pembelajaran, seorang pendidik dapat menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Jenis media pembelajaran menurut para ahli digolongkan menjadi beberapa jenis<sup>27</sup>, yaitu:

- a. Menurut Arief S. Sadiman, media pembelajaran

---

<sup>27</sup> Kusumo, "Jenis-jenis Media Pembelajaran," *Cundamani*, last modified 2021, diakses Januari 1, 2024, <https://cundamani.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/>.

dikelompokkan menjadi tiga macam, antara lain:

- 1) Media audio yaitu media yang berkaitan dengan indera pendengaran (radio, mp3);
- 2) Media grafis yaitu media yang berkaitan dengan media visual (gambar, sketsa, diagram, poster, peta, globe dan grafik); serta
- 3) Media proyeksi diam yaitu media visual yang memproyeksikan pesan (film bingkai, film rangkai, media transparan, TV, film).

b. Menurut Kemp dan Dayton terdapat 6 jenis dasar media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media cetak;
- 2) Media yang ditampilkan;
- 3) *Dover Head Projector* (OHP);
- 4) *Rekaman suara*;
- 5) Slide Suara dan film strip;
- 6) Presentasi Multi gambar;
- 7) Video dan film;
- 8) Pembelajaran berbasis komputer.

c. Menurut Azhar Arsyad, jenis media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 4 kelompok, sebagai berikut:

- 1) Media hasil teknologi cetak;
- 2) Media hasil teknologi audio-visual;
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; dan

#### 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan klasifikasi dari beberapa ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa jenis media pembelajaran yang paling umum digunakan dapat dibagi menjadi 3 kelompok utama, yaitu:

##### a. Media Audio-Visual

Media ini melibatkan indra pendengaran dan visual, mencakup media audio (seperti radio, mp3), media grafis, (gambar, sketsa, diagram, poster, peta, globe, dan grafik), serta media proyeksi.

##### b. Media Cetak

Media yang melibatkan tulisan atau gambar yang dicetak pada kertas, buku, atau materi lainnya.

##### c. Media Berbasis Komputer

Media pembelajaran yang melibatkan teknologi komputer merupakan jenis media yang sem umum digunakan.

### 3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Di dunia pendidikan internasional media pembelajaran dikenal dengan istilah *Intructional Media*. Dalam perkembangannya, saat ini muncul istilah *e-learning*, di mana huruf 'e' merujuk pada elektronik. Ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran saat ini lebih banyak menggunakan alat-alat elektronik, termasuk CD multimedia interaktif sebagai bahan ajar *offline* dan *website* sebagai bahan ajar *online*. Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang tidak dapat dilihat atau sulit dipahami sehingga tampak jelas dan

dapat meningkatkan pemahaman atau persepsi seseorang.<sup>28</sup> Dalam konteks ini, surah An-Nahl ayat 78 memperkuat konsep pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk memperjelas konsep-konsep yang kompleks dan meningkatkan pemahaman siswa.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur.” (al-Qur’an, An-Nahl[16]: 78)<sup>29</sup>

Ayat tersebut menerangkan bahwasanya dalam hal pengembangan media pembelajaran, peserta didik mengolah informasi yang didapat baik melalui pendengaran, ingatan, penglihatan, maupun keyakinan hatinya.<sup>30</sup> Hal ini menunjukkan bahwa pendengaran, ingatan, penglihatan, maupun hati sebagai manifestasi dari Allah untuk manusia belajar yang semata-mata agar mereka dapat bersyukur.

Levie dan Lentz mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, terutama dalam konteks media visual, sebagai berikut:

#### a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi dari media visual merupakan esensi utama, yaitu menarik dan memandu perhatian siswa agar dapat fokus pada

<sup>28</sup> R.M. Soelarko, 1995 dalam Sumiharsono and Hasanah, hlm. 10.

<sup>29</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur’an dan Tafsirnya* (Jakarta: Lentera Abadi, 2010).

<sup>30</sup> Ranu Dana Irfani, “Konsep Teori Belajar Dalam Islam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadis,” *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2017), hlm. 214.

materi pelajaran yang memiliki keterkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau disertakan dalam teks pelajaran. Sering kali, pada awal pembelajaran, siswa mungkin tidak tertarik dengan materi tersebut; oleh karena itu, media gambar, terutama gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* (OHP), dapat meredakan ketidakminatan dan mengalihkan perhatian mereka pada pelajaran yang akan disampaikan. Dengan cara ini, peluang untuk memahami dan mengingat isi pelajaran menjadi lebih besar.

b. Fungsi Afektif

Kemampuan visual media dapat dinilai dari sejauh mana siswa merasa nyaman saat mempelajari (atau membaca) teks yang disertai dengan gambar. Gambar visual memiliki potensi untuk membangkitkan emosi dan sikap siswa, contohnya ketika menyampaikan informasi yang terkait dengan isu-isu sosial atau permasalahan etnis.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif dari media visual dapat diamati dari hasil-hasil penelitian yang menunjukkan bahwa gambar visual secara signifikan memfasilitasi pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi yang terdapat dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat melalui temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media

visual, memberikan dukungan kepada siswa yang memiliki kesulitan dalam membaca, membantu mereka mengorganisir informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.<sup>31</sup>

Selain fungsi-fungsi di atas, secara umum media pembelajaran memiliki manfaat antara lain:

- a. Menyederhanakan pesan agar tidak terlalu bersifat verbal;
- b. Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak;
- c. Mengatasi keterbatasan ruang, tenaga, waktu dan daya indra;
- d. Menginspirasi minat belajar; meningkatkan interaksi langsung antara siswa dan sumber pembelajaran; dan
- e. Mendorong siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditor dan kinestetik mereka.<sup>32</sup>

#### **4. Teori Belajar yang Mendukung Penggunaan Media Pembelajaran**

Fungsi utama teori adalah memberikan arahan bagi pelaksanaan praktik. Teori berperan sebagai dasar yang kokoh untuk pengembangan produk, khususnya media pembelajaran, sehingga produk yang dihasilkan dapat secara optimal memenuhi kebutuhan siswa.<sup>33</sup>

- a. Peran Teori Belajar Behavioristik

Teori behavioristik menganggap bahwa belajar terjadi ketika tingkah laku mengalami perubahan sebagai respons terhadap

---

<sup>31</sup> Levie dan Lentz, 1982 dalam Sumiharsono and Hasanah, hlm. 11-13.

<sup>32</sup> Sumiharsono and Hasanah, hlm. 10-16.

<sup>33</sup> Kadaruddin, *Buku Referensi Media Dan Multimedia Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hlm. 20-64.

stimulus tertentu. Sebagai salah satu teori tertua, teori behavioristik telah lama diterapkan dalam dunia pendidikan di Indonesia, didukung oleh beberapa tokoh seperti Thorndike, Ivan Pavlov, Watson, Skinner, Clark Hull, dan Edwin R. Guthrie.

Konsep khas dalam teori ini adalah *trial and error*, yang diperkenalkan oleh Thorndike. Konsep ini menjelaskan bahwa proses belajar melibatkan proses *trial and error* sampai siswa mencapai respons yang tepat. Thorndike menyumbangkan pemikiran-pemikiran penting, seperti:

- 1) Hukum Kesiapan, yang menyatakan bahwa ketika seseorang siap untuk melakukan suatu tindakan, hasilnya akan memuaskan.
- 2) Hukum Latihan, yang mencatat bahwa repetisi dapat memperkuat koneksi, dan sebaliknya, penghentian repetisi akan melemahkan koneksi.
- 3) Hukum Efek, yang berhubungan dengan penguatan atau pelemahan koneksi antara stimulus dan respons sebagai hasil dari konsekuensi dan respons.

Pada perkembangannya setelah tahun 1930, Thorndike merevisi beberapa aspek, seperti hukum latihan dan hukum efek. Ditemukan bahwa hukuman tidak memiliki pengaruh pada kekuatan koneksi, dan penghentian repetisi tidak secara signifikan melemahkan koneksi dalam jangka waktu yang

lama. Meskipun demikian, Pritchard (2009) menganggap repetisi sebagai pendekatan yang tepat dalam pembelajaran behavioristik. Reaksi stimulus dan respons yang diperkuat melalui pengulangan akan memperkuat perubahan perilaku yang diinginkan. Teori behavioristik dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran yang melibatkan hafalan dan konsep statis.

Secara umum, proses pembelajaran yang berdasarkan teori belajar behavioristik, menurut Suciati & Prasetya Irawan, dapat dinyatakan sebagai berikut:

- 1) Menetapkan tujuan pembelajaran;
- 2) Menganalisis kondisi kelas saat ini, termasuk mengidentifikasi pengetahuan awal siswa;
- 3) Menentukan materi pembelajaran.
- 4) Membagi materi pembelajaran menjadi komponen-komponen kecil, mencakup topik utama, sub-topik, dan sebagainya;
- 5) Menyajikan materi pembelajaran.
- 6) Memberikan stimulus, yang bisa berupa pertanyaan baik lisan maupun tertulis, teks atau kuis, latihan, atau tugas-tugas;
- 7) Mengamati dan mengevaluasi respon yang diberikan siswa;
- 8) Memberikan *reinforcement* atau penguatan (baik positif maupun negatif) atau hukuman.

- 9) Memberikan stimulus baru.
- 10) Mengamati dan mengevaluasi respon siswa.
- 11) Memberikan penguatan lanjutan atau hukuman.
- 12) Melanjutkan langkah-langkah tersebut.
- 13) Melakukan evaluasi terhadap hasil pembelajaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran, teori belajar behavioristik memiliki peran penting, terutama dalam merumuskan tujuan-tujuan perilaku yang dimulai dari perilaku awal, kemudian diformulasikan menjadi perilaku yang diinginkan melalui proses pembelajaran siswa. Teori belajar behavioristik sering digunakan untuk mengajarkan kompetensi yang bersifat praktis dan berbasis keterampilan, seperti *drill and practice*. Oleh karena itu, pengembangan media dengan tujuan mengajarkan keterampilan atau konsep teori yang bersifat pasti, statis, dan objektif dinilai paling sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran berdasarkan teori behavioristik.

b. Peran Teori Belajar Kognitif

Belajar menurut teori belajar kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang nampak (Asri Budiningsih, 2005). Belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, persepsi, retensi, pengolahan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Para penganut aliran kognitif mengatakan bahwa belajar merupakan persepsi dan

pemahaman yang selalu berkembang dan tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak. Tidak seperti teori belajar behavioristik yang menyatakan bahwa proses belajar sebagai hubungan stimulus-respon, menurut Suyono & Hariyanto (2014) teori belajar kognitif memiliki dua kunci pendekatan yakni:

- 1) Bahwa sistem ingatan adalah suatu prosesor informasi yang aktif dan terorganisasi.
- 2) Bahwa pengetahuan awal memerankan peranan penting dalam pembelajaran.

Tokoh yang paling mendominasi dalam teori belajar kognitif adalah Jean Piaget. Konsep teoritis utama dari Jean Piaget antara lain mengenai inteligensi, skemata, asimilasi dan akomodasi, ekuilibrasi, dan interiorisasi. Piaget juga dikenal dengan teorinya tentang tahap-tahap perkembangan kognitif. Tahap-tahap perkembangan kognitif dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Tahap Sensori Motor (0 – 2 tahun) Tahap ini berlangsung sejak lahir hingga usia 2 tahun. Belajar diperoleh melalui kegiatan sensorik dan motorik, seperti melihat, mengecap, meraba, dan memegang.
- 2) Tahap Pra-Operasional (2 – 7 tahun) Tahap ini berlangsung pada usia 2 – 7 tahun. Pada tahap ini intelektualitas peserta didik dibatasi oleh egosentrisnya, bahwa ia tidak menyadari

jika orang lain mungkin memiliki pandangan yang berbeda tentang suatu objek.

- 3) Tahap Operasional Konkrit (7 – 11 tahun) Tahap ini berlangsung pada usia 7 – 11 tahun. Pada tahap ini peserta didik sudah mampu berpikir logis dan tidak hanya mengandalkan panca inderanya untuk menerima informasi. Peserta didik sudah mampu menggunakan logika, melakukan klasifikasi, dan pengaturan masalah.
- 4) Tahap Operasional Formal ( $\geq$  11 tahun) Tahap ini berlangsung pada usia 11 tahun dan seterusnya. Pada tahap ini peserta didik sudah mampu berpikir abstrak, berpikir mengenai ide, serta menyusun hipotesis mengenai hal-hal yang bersifat abstrak.

Robert Gagne, seorang psikolog dan pendidik terkemuka, merumuskan sembilan peristiwa belajar yang sering disebut sebagai *Nine Events of Instruction* atau Sembilan Peristiwa Instruksi. Berikut adalah daftar sembilan peristiwa belajar menurut Gagne:

- 1) Pendahuluan (*Gain Attention*)

Membuka sesi pembelajaran dengan menarik perhatian peserta didik agar fokus pada materi yang akan dipelajari.

- 2) Tujuan Pembelajaran (*Inform Objectives*)

Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas sehingga peserta didik mengetahui apa yang akan dicapai setelah sesi

pembelajaran.

3) Stimulus (*Stimulate Recall of Prior Learning*)

Mengingatkan peserta didik terhadap pengetahuan atau pengalaman sebelumnya yang relevan dengan materi pembelajaran yang baru.

4) Penyajian Materi (*Present Content*)

Menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis dan terstruktur, memastikan informasi disajikan dengan cara yang dapat dipahami oleh peserta didik.

5) Memberikan Panduan (*Provide Guidance*)

Memberikan bimbingan atau petunjuk kepada peserta didik, baik melalui contoh, panduan langkah demi langkah, atau demonstrasi.

6) Memungkinkan Latihan (*Elicit Performance*)

Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih atau mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari.

7) Memberikan Umpan Balik (*Provide Feedback*)

Memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap kinerja peserta didik, baik itu positif maupun korektif.

8) Evaluasi Kinerja (*Assess Performance*)

Melakukan evaluasi terhadap pemahaman dan kinerja peserta didik, biasanya melalui tes atau tugas evaluasi.

9) Meningkatkan Retensi dan Transfer (*Enhance Retention*)

*and Transfer)*

Memberikan kegiatan atau tugas yang dapat meningkatkan retensi dan kemampuan peserta didik untuk mentransfer pengetahuan ke situasi atau konteks yang berbeda.

Sembilan peristiwa belajar ini membentuk model yang dapat membimbing pengembangan instruksi yang efektif dan terstruktur. Model ini membantu pendidik merancang pengalaman pembelajaran yang lebih sistematis dan efisien.

Teori belajar kognitif memiliki hubungan yang signifikan dengan pengembangan media pembelajaran. Berbeda dengan teori behavioristik yang menekankan perubahan perilaku melalui stimulus dan respons, teori belajar kognitif lebih menekankan pada proses mental dan pemahaman konsep.

Beberapa aspek penting hubungan antara teori belajar kognitif dan pengembangan media pembelajaran meliputi:

#### 1) Pengembangan Pemahaman Konsep

Teori belajar kognitif menekankan pada peran kognisi, memahami, dan memproses informasi. Dalam pengembangan media pembelajaran, fokusnya dapat berada pada membangun pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan merangsang pemikiran kritis.

#### 2) Penggunaan Strategi Kognitif

Media pembelajaran dapat dirancang untuk mendukung

penerapan strategi kognitif, seperti memori, perhatian, pengorganisasian informasi, dan pemecahan masalah. Pemilihan metode pengajaran yang mempertimbangkan proses kognitif siswa menjadi kunci dalam pengembangan media ini.

### 3) Aktivitas Berbasis Pemecahan Masalah

Teori belajar kognitif menekankan pentingnya pemecahan masalah dan pengembangan keterampilan berpikir. Media pembelajaran dapat dirancang dengan menekankan aktivitas-aktivitas yang mendorong siswa untuk memecahkan masalah, menerapkan pengetahuan, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

### 4) Personalisasi Pembelajaran

Teori belajar kognitif mengakui perbedaan individual dalam cara siswa belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat dikembangkan dengan memperhatikan kebutuhan dan gaya belajar individu, memungkinkan personalisasi pembelajaran.

### 5) Penggunaan Model dan Simulasi

Media pembelajaran dapat memanfaatkan model dan simulasi untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak atau kompleks. Penerapan visualisasi yang efektif dapat membantu dalam membentuk representasi mental yang kuat.

#### 6) Pengembangan Keterampilan Metakognisi

Teori belajar kognitif menekankan pentingnya metakognisi, yaitu kesadaran dan pengaturan terhadap proses belajar. Media pembelajaran dapat dirancang untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan metakognitif, seperti perencanaan, pemantauan, dan evaluasi diri.

Dengan memahami prinsip-prinsip teori belajar kognitif, pengembang media pembelajaran dapat merancang produk yang lebih efektif dalam mendukung proses pemahaman dan pemecahan masalah siswa.

#### c. Peran Teori Belajar Konstruktivistik

Berdasarkan definisi dari Asri Budiningsih (2005), bahwa menurut teori belajar konstruktivistik belajar adalah proses menginternalisasi, membentuk kembali, atau membangun pengetahuan baru yang terjadi secara terus menerus dan mengalami reorganisasi karena adanya pengetahuan baru. Kata kunci teori belajar konstruktivistik ialah belajar merupakan proses membangun konstruksi (bangunan) pengetahuan. Belajar juga dapat dikatakan sebagai proses mandiri yang dilakukan dalam diri peserta didik untuk memenuhi kebutuhan belajarnya. Berbeda dengan asumsi teori belajar behavioristik dan kognitif, asumsi dasar teori belajar konstruktivistik yang diungkapkan oleh Merrill antara lain:

- 1) Pengetahuan dikonstruksikan melalui pengalaman;

- 2) Belajar adalah penafsiran personal tentang dunia nyata;
- 3) Belajar adalah sebuah proses aktif di mana makna dikembangkan berlandaskan pengalaman;
- 4) Pertumbuhan konseptual berasal dari negosiasi makna, saling berbagi tentang perspektif ganda dan perubahan representasi mental melalui pembelajaran kolaboratif;
- 5) Belajar dapat dilakukan dalam setting nyata, ujian dapat diintegrasikan dengan tugas-tugas dan tidak merupakan aktivitas yang terpisah (penilaian autentik).

Sesuai dengan asumsi yang ada dalam teori belajar konstruktivistik, siswa jauh lebih aktif dibandingkan dengan peran guru dalam proses pembelajaran. Siswa melalui pengalaman belajar yang dia peroleh dari dunia nyata melalui refleksi, analisis, maupun melalui pembelajaran kolaboratif.

Dalam ayat Al-Qur'an Surah Ar-Ra'd ayat 11, Allah berfirman:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ.....

“Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum, sehingga mereka mengubah nasib mereka sendiri.” (al-Qur'an, Ar-Ra'd[13]: 11)<sup>34</sup>

Ayat ini menegaskan bahwa pertumbuhan konseptual dan perubahan dalam pengetahuan berasal dari usaha individu dalam mengubah diri mereka sendiri dan membangun pemahaman baru.

Wray & Lewis (Pritchard, 2009) mengemukakan 4 poin

---

<sup>34</sup> Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*.

penting yang dapat diformulasikan menjadi 4 prinsip pembelajaran menurut teori konstruktivistik, diantaranya:

1) *Learning is a process of interaction between what is known and what is to be learnt*

Pebelajar membutuhkan pengetahuan awal untuk menghubungkan pengetahuan baru yang akan dipelajari, agar proses belajar terjadi mereka perlu membangun link atau hubungan diantara keduanya.

2) *Learning is a social process*

Pembelajaran perlu didesain untuk interaksi sosial dan diskusi grup dengan variasi jumlah, baik dengan atau tanpa pendidik.

3) *Learning is a situated process*

Konteks pembelajaran yang bermakna, sangatlah penting. Perlu diingat bahwa apa yang bermakna untuk pendidik belum tentu dapat bermakna untuk pebelajar.

4) *Learning is a metacognitive process*

Pemahaman atau pemikiran peserta didik terhadap apa yang dipelajari, perlu didukung agar terus dapat dikembangkan sendiri olehnya. Selain 4 prinsip teori konstruktivistik yang telah dikemukakan oleh Wrey & Lewis, menurut Simon terdapat lima komponen pembelajaran yang menganut teori belajar konstruktivistik. Kelima prinsip tersebut antara lain: a) *active*, b) *cumulative*, c) *integrative*, d) *reflective*, dan e)

*goal-oriented*. Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut terdengar lebih ringkas, namun pada esensinya tidak jauh berbeda dengan konsep yang dipaparkan oleh Wrey & Lewis yakni adanya kesamaan penekanan dalam pembelajaran bermakna, pentingnya pengetahuan awal, dan penilaian pembelajaran.

## **B. *Google Sites***

### **1. *Pengertian Google Sites***

*Google Sites* ialah salah satu layanan google yang mempermudah pembuatan situs dan website. *Google Sites* merupakan sebuah aplikasi terstruktur yang dapat dimanfaatkan untuk membuat situs web dengan praktis. Penggunaan *Google Sites* dapat mempermudah pengelolaan web untuk pengguna baru. Pengguna baru bisa mengontrol aksesnya dengan mudah sekalipun tidak memiliki kemampuan pemrograman.<sup>35</sup> *Google Sites* bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang didalamnya tersusun berbagai informasi mulai dari teks, gambar, video, presentasi, lampiran, dan lain lain.

### **2. *Keunggulan Google Sites***

Keunggulan *Google sites* bisa dioperasikan menggunakan bahasa program tingkat tinggi, sehingga *Google Sites* dapat menarik perhatian untuk dipelajari. Beberapa keunggulan *Google Site*

---

<sup>35</sup> Taufiq Nur Azis, "Strategi Pembelajaran Era Digital", Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019) 1, no. 2 (2019): 308–318.

antara lain:<sup>36</sup>

- a. Website yang terhubung dengan google dan website yang dibuat akan langsung disimpan di google drive jadi tidak perlu melakukan penyimpanan data kembali.
- b. Untuk keamanan yang maksimal, google memberikan perlindungan maksimal untuk setiap produk dari virus dan peretas termasuk situs web google (google sites).
- c. Akses situs web cepat, situs yang dikelola akan dijalankan menggunakan server milik google.
- d. Fitur berbagi dapat digunakan ketika mengelola website.
- e. Tampilan website dan tampilan administrator yang sederhana sehingga mudah untuk dipahami dan dioperasikan.
- f. Dapat diakses dari semua perangkat, dan halaman yang dibuat di google sites dapat diakses menggunakan berbagai media, termasuk PC, laptop, dan Handphone.
- g. Tidak berbayar, layanan pembuatan situs ini bisa digunakan tanpa berbayar.
- h. 100 MB penyimpanan online gratis tersedia untuk akun google pribadi, penyimpanan tak terbatas untuk pengguna akun belajar.
- i. *Searchable* (mudah diakses)

---

<sup>36</sup> Sulasmianti, hlm. 1.

### 3. Manfaat *Google Sites*

Selain terdapat keunggulannya, dalam penggunaan google sites juga terdapat berbagai manfaat yang bisa diperoleh. Berbagai manfaat dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis google sites antara lain:<sup>37</sup>

- a. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Google sites* menjadikan pembelajaran lebih lengkap dan menyenangkan karena dapat menggunakan fitur *Google Sites* seperti *Google Docs, Spreadsheets, Forms, Calendars, dan Great Sheets*.
- b. Lebih mudah untuk menemukan materi. Adanya situs Google mengunggah materi pembelajaran ke situs Google, menghilangkan keharusan siswa dan guru menggunakan flash drive dan berpotensi menimbulkan banyak virus di komputer.
- c. Materi pembelajaran tidak mudah hilang. Materi yang diunggah ke *google sites* akan tetap berada di *google sites* dan tidak akan terpengaruh oleh virus atau kebingungan lainnya.
- d. Siswa dapat memperoleh informasi belajar dengan simple. *Google sites* memungkinkan siswa dan guru dengan cepat memperoleh informasi untuk pembelajaran melalui informasi yang diunggah oleh guru.

---

<sup>37</sup> Japrizal dan Dedy Irfan, 'Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 Di SMK Negeri 6 Bungo', *JAVIT (Jurnal Vokasi Informatika)*, 1.3 (2021), hlm. 39.

#### 4. Langkah-langkah Menggunakan *Google Sites*

Dalam menggunakan sesuatu tentunya kita memerlukan beberapa langkah. Begitu pula dengan google sites ini, harus melalui beberapa langkah untuk bisa menggunakannya dengan baik yaitu:<sup>38</sup>

- a. Memiliki akun Google, Kebanyakan orang lebih memilih menggunakan akun Google gratis meskipun ada akun berbasis langganan yang memberi fitur tambahan. Untuk memulai mendaftar akun, cukup buka web browser dan navigasikan ke <https://accounts.google.com/> dan memasukkan detail akun seperti nama, alamat email yang diinginkan dan kata sandi untuk digunakan dengan akun baru.
- b. Setelah memiliki akun google langkah selanjutnya yaitu membuka situs wes google sites. Untuk melakukan ini, buka web browser dan navigasikan ke sites.google.com. Jika tidak memiliki browser web bisa menggunakan Google Chrome untuk hasil terbaik.
- c. Saat masuk dan melihat tampilan awal *google sites* maka akan terlihat seperti baru dan menarik. Di dalam halaman ini kita bisa membuat web *google sites* sesuai dengan keperluan kita masing masing.
- d. Setelah itu klik titik tiga yang terdapat di kiri atas pada halaman awal, kemudian pilih sites.

---

<sup>38</sup> James Brenstein, "Google Sites Made Easy Websites Designed the Easy Way" (United States of America, 2021).

- e. Disini kita sudah bisa mengelola tampilan yang akan di gunakan dengan menggunakan beberapa tools yang ada di dalamnya.
- f. Setelah selesai, maka yang terakhir yaitu kita harus mempublikasikan website google sites yang telah kita buat agar bisa dilihat dan diakses oleh umum.

### C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

#### 1. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Berdasarkan Ahmad Tafsir, Pendidikan Agama Islam ialah bimbingan yang diberikan kepada seseorang agar berkembang dengan optimal berdasarkan ajaran Islam. Hal ini sejalan dengan firman Allah swt:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا  
عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيِينًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً  
وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

“(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.” (al-Qur’an, An-Nahl[16]: 89)<sup>39</sup>

Ayat tersebut menyatakan bahwa Al-Qur’an turun untuk memberikan penjelasan, petunjuk, dan rahmat bagi orang-orang yang berserah diri. Menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam

---

<sup>39</sup> Agama RI, *Al-Qur’an dan Tafsirnya*.

ialah pendidikan yang dipahami serta dikembangkan dari keyakinan serta nilai dasar yang termuat pada Al-Qur'an serta sunnah. Dalam kontes ini, ayat tersebut menegaskan bahwa Al-Qur'an adalah sumber petunjuk bagi manusia. Pendidikan Agama Islam merupakan sebuah pengembangan potensi yang telah dimiliki seseorang agar terciptanya insan sejati yang berkepribadian Islam (kepribadian yang selaras dengan nilai Islam).<sup>40</sup>

Berdasarkan Abdul Ghofur, Materi pendidikan Islam ialah sumber pendidikan agama Islam seperti aktifitas, pengalaman serta wawasan yang diberikan pada peserta didik secara sengaja serta terstruktur dalam rangka menggapai tujuan Pendidikan Agama Islam.<sup>41</sup> Pada Peraturan Menteri Pendidikan serta Kebudayaan dokumen Kurikulum 2013, PAI memperoleh tambahan kata “dan Budi Pekerti” sehingga jadi Pendidikan Agama Islam serta Budi Pekerti, yang bermakna pendidikan yang memberikan pengetahuan keterampilan serta membentuk sikap dan kepribadian siswa dalam menerapkan ajaran agama Islam, yang ditujukan untuk menserasikan, menyelaraskan serta menyeimbangkan antara Iman, Islam serta Ihsan yang diwujudkan dalam hubungan manusia dengan manusia, dirinya sendiri, sesama, serta dengan lingkungan

---

<sup>40</sup> Syamsul Huda Rohmadi, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Alaska, 2012).

<sup>41</sup> Muh. Haris Zubaidillah dan M. Ahim Sulthan Nuruddaroini, “Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang SD, SMP, dan SMA,” *Addabana: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2019).

alam.<sup>42</sup>

## **2. Karakteristik Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP**

Tiap mata pelajaran mempunyai karakteristik ataupun kekhasan yang menjadi pembeda antara mata pelajaran satu dengan lainnya. Berikut karakteristik mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Pertama (SMP):

- a. Mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran pokok atau dasar yang ada pada Agama Islam, (Al-Qur'an hadits, aqidah, akhlak, fiqh serta sejarah peradaban islam).
- b. Dari segi muatan pendidikannya, merupakan mata pelajaran fundamental yang tidak bisa dipisahkan dengan mata pelajaran lainnya dengan tujuan untuk mengembangkan etika serta kepribadian siswa.
- c. Diberikannya mata pelajaran PAI di SMP agar dapat membentuk siswa yang beriman serta bertaqwa pada Allah SWT, berbudi pekerti yang luhur (berakhlaq mulia) serta mempunyai wawasan cukup mengenai Islam.
- d. Mata pelajaran yang tidak hanya menjadikan siswa menguasai kajian keislaman saja, tetapi juga mampu untuk menerapkan pada kehidupan sehari-hari ditengah masyarakat.
- e. Secara umum mata pelajaran PAI dilandaskan pada ketetapan yang terdapat pada dua sumber dasar ajaran Islam yakni Al-

---

<sup>42</sup> Menteri Kebudayaan dan Pendidikan, *Salinan Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*, 2014.

Quran serta As-Sunah.

- f. Prinsip-prinsip dasar PAI termuat pada ketiga struktur pokok ajaran Islam yakni aqidah, syari'ah serta akhlaq.
- g. Tujuan akhir dari mata pelajaran PAI di SMP ialah siswa memiliki akhlaq mulia (berbudi pekerti luhur).<sup>43</sup>

### **3. Ruang Lingkup Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki ruang lingkup pembahasan, ada lima aspek kajian materi pokok PAI di SMP yang meliputi<sup>44</sup>:

- a. Aspek Al-Quran dan Hadist Menerangkan sejumlah ayat pada Al-Quran dan hukum-hukum bacaan yang berhubungan dengan ilmu tajwid serta menjelaskan beberapa hadis Nabi Muhammad SAW.
- b. Aspek Keimanan serta Aqidah Islam Menerangkan berbagai macam konsep keimanan mencakup enam rukun iman dalam Islam.
- c. Aspek Akhlak Menerangkan berbagai macam sifat-sifat terpuji (akhlaq karimah) yang harus dilakukan disertai sifat-sifat tercela yang harus di jauhi.
- d. Aspek Hukum Islam ataupun Syari'ah Islam Menerangkan bermacam konsep keagamaan berkaitan dengan permasalahan ibadah serta mu'amalah.

---

<sup>43</sup> Menteri Kebudayaan dan Pendidikan. hlm. 5-6

<sup>44</sup> Imam Mawardi, "Karakteristik dan Implementasi Pembelajaran PAI di Sekolah Umum (Sebuah Tinjauan dari Performa dan Kompetensi Guru PAI)," *Ilmu Tarbiyah 'At-Tajdid* 2, no. 2 (2013).

- e. Aspek Tarikh Islam dan Kebudayaan Islam Menerangkan sejarah perkembangan ataupun peradaban Islam yang dapat diambil manfaatnya untuk diimplementasikan dimasa kini.

#### **D. Hasil Belajar**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu proses yang terjadi karena adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai. Tujuan tersebut dinyatakan dalam bentuk hasil belajar, yang mencerminkan perubahan tingkah laku yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh seseorang setelah berlangsungnya proses belajar, yang memberikan perubahan wawasan, penguasaan, tingkah laku serta kemahiran siswa sehingga menjadi lebih baik daripada sebelumnya.<sup>45</sup> Sedangkan Gagne and Briggs mengatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan individu setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Sedangkan Winkel mengemukakan bahwasannya hasil belajar adalah kemampuan internal yang telah menjadi milik seseorang.<sup>46</sup>

Winkel mengklarifikasikan hasil belajar disekolah berdasarkan taksonomi bloom yang terbagi atas tiga ranah yaitu kognitif, afektif serta psikomotorik dengan penjabaran sebagaimana berikut:

- a. Aspek Kognitif ialah ranah mencakupi aktifitas mental (otak),

---

<sup>45</sup> M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 82.

<sup>46</sup> Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Misykat*, 03.01 (2018), hlm. 175.

yang meliputi unsur wawasan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi.

- b. Aspek Afektif ialah ranah berkaitan dengan perilaku serta nilai. Melingkupi perasaan, ambisi, perilaku, emosi serta nilai. Ranah afektif terbagi atas lima tingkatan mencakupi menerima, menanggapi, mengevaluasi, mengorganisasikan, serta kompleks nilai.
- c. Aspek Psikomotorik merupakan ranah yang berhubungan dengan kemahiran ataupun keahlian dalam bertindak setelah individu menerima pengalaman belajar tertentu.

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berikut adalah beberapa faktor yang umumnya diakui memiliki dampak signifikan.<sup>47</sup>

### a. Faktor Internal

- 1) **Motivasi:** Tingkat motivasi siswa terhadap pembelajaran dapat memengaruhi sejauh mana mereka berpartisipasi dan berusaha.
- 2) **Minat:** Minat terhadap mata pelajaran atau topik tertentu dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
- 3) **Kemampuan Kognitif:** Keterampilan kognitif, seperti kemampuan berpikir kritis dan analitis, memainkan peran penting dalam proses pembelajaran.

---

<sup>47</sup> Santoso, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0.*

- 4) **Perhatian:** Perhatian merupakan kemampuan untuk mengamati dan mendengarkan dengan seksama terhadap suatu hal. Untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal, menjadi penting bagi siswa untuk memiliki ketertarikan dan perhatian yang maksimal terhadap materi dan bahan ajar yang diberikan oleh guru.<sup>48</sup>
- 5) **Kesiapan belajar:** keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh kesiapan atau ketersediaan siswa dalam memberikan respons dalam belajar. Semakin baik kesiapan yang ditunjukkan siswa dalam belajar memungkinkan siswa memperoleh prestasi belajar yang baik.

b. Faktor Eksternal

- 1) **Fasilitas:** Fasilitas adalah suatu hal yang dapat mempermudah pelajar. Sarana belajar yang mensupport kegiatan belajar mengajar dapat membuat proses tersebut lebih baik dan mendukung tercapainya target capaian studi yang maksimal.
- 2) **Metode pembelajaran:** Metode pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dan inovatif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang mendukung juga dapat memperkaya pengalaman belajar.

---

<sup>48</sup> Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 177.

3) **Lingkungan:** Kualitas dan kenyamanan ruang belajar, fasilitas, dan peralatan di sekolah dan di rumah dapat memengaruhi konsentrasi dan fokus siswa. Lingkungan yang baik dapat menciptakan atmosfer positif yang mendukung pembelajaran.

## **E. *Google Sites* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

### **1. Implementasi *Google Sites* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Berikut adalah langkah-langkah implementasi *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti:<sup>49</sup>

- a. Menentukan tujuan dan sasaran pembelajaran yang ingin dicapai;
- b. Membuat akun Google dan mengakses Google Sites;
- c. Membuat halaman utama (*home page*) yang terdiri dari berbagai menu navigasi yang berisi materi pembelajaran, tugas, dan evaluasi;
- d. Menambahkan materi pembelajaran seperti teks, gambar, video, dan audio;
- e. Menambahkan tugas dan evaluasi seperti kuis, tugas individu, dan tugas kelompok;

---

<sup>49</sup> Agus Moh. Sholahuddin and Anggun Wahyu Sulisty Alyasinda, 'Rekonstruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Berbasis Google Sites Sebagai Upaya Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Di SMA Negeri 1 Borneo Bojonegoro', *GURUKU: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1.2 (2023) <<https://doi.org/https://doi.org/10.59061/guruku.v1i2.374>>, hlm. 215-232.

- f. Menambahkan forum diskusi untuk memfasilitasi interaksi antara siswa dan guru;
- g. Menambahkan fitur kolaborasi seperti *Google Drive* untuk memudahkan siswa dan guru dalam berbagi dokumen;
- h. Menambahkan fitur penilaian seperti *Google Form* untuk memudahkan guru dalam mengumpulkan dan menilai tugas siswa;
- i. Melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.

## **2. Efektivitas *Google Sites* dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Ali Maksum Krapyak Yogyakarta dapat meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 72,59 menjadi 85,36 atau sebesar 17,5%.<sup>50</sup>

Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran dapat meningkatkan

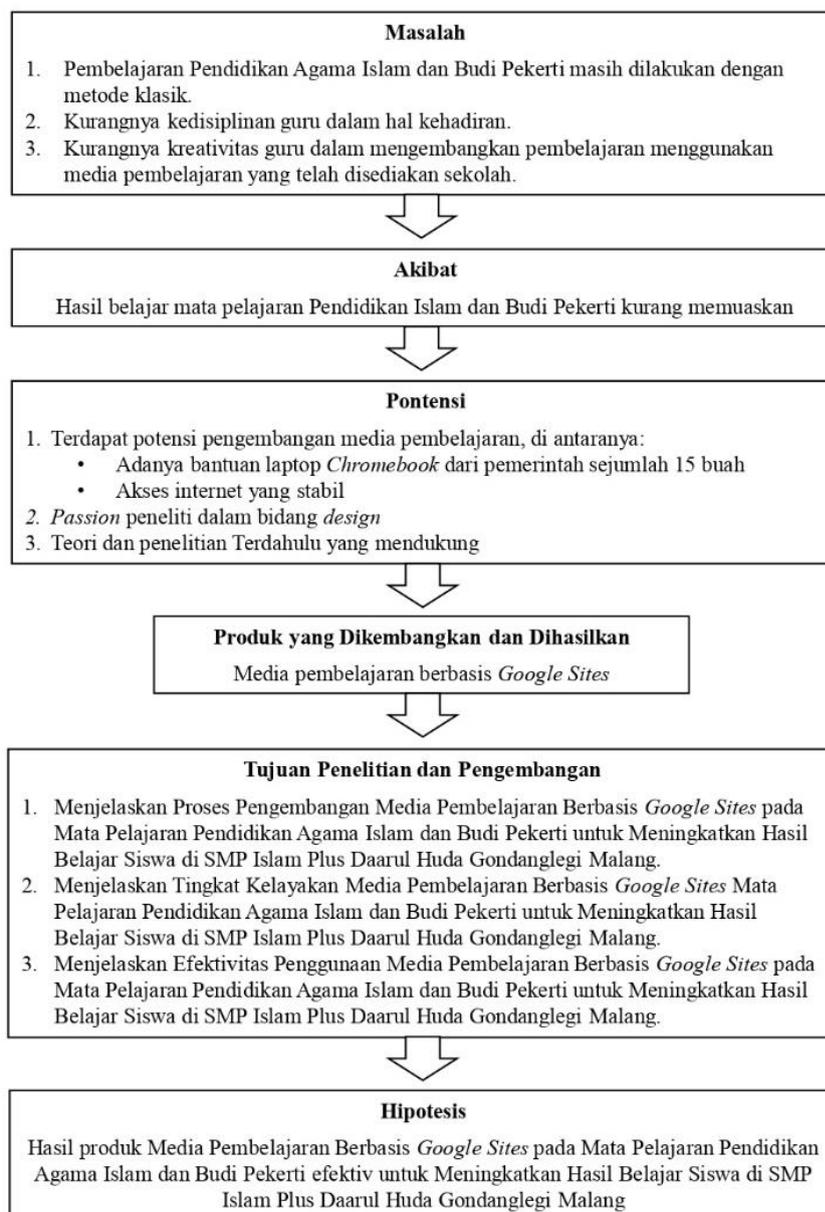
---

<sup>50</sup> Atik Syakiroh, "Efektivitas Penggunaan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh dalam Upaya Peningkatan Prestasi Peserta Didik Pada Pelajaran PAI di Kelas VIII di SMP Ali Maksum Krapyak Yogyakarta Tahun Pelajaran 2021" (Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2021).

minat belajar siswa dan hasil belajar secara bertahap.<sup>51</sup> Oleh karena itu, penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## F. Kerangka Berpikir

**Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir**



<sup>51</sup> Islanda dan Darmawan, "Pengembangan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa."

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis atau metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiono, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>52</sup> Proses pengembangan berkaitan dengan kegiatan pada setiap tahap-tahap pengembangan. Produk akhir dievaluasi berdasarkan aspek kualitas produk yang ditetapkan. Perbedaan Penelitian dan Pengembangan dengan Penelitian Deskriptif dan Eksperimen salah satunya adalah metode penelitian dan pengembangan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan dapat berbentuk *software* ataupun *hardware*, seperti modul, paket program pembelajaran, ataupun alat bantu belajar. Produk yang dihasilkan dapat langsung digunakan. Sedangkan penelitian dengan Metode Deskriptif atau Eksperimen menghasilkan saran-saran bagi perbaikan proses penelitian lanjutan.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cet. 23 (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 297.

<sup>53</sup> Setya Yuawana Sudikan, Titik Indarti, dan Faizin, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan dan Pengajaran* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2023).

## B. Model Pengembangan

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).<sup>54</sup> Pemilihan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini didasari oleh sejumlah alasan kuat. Pertama, model ADDIE menawarkan fleksibilitas yang tinggi, memungkinkan adaptasi dan penyesuaian sesuai kebutuhan dan dinamika pembelajaran. Kedua, fokus pada evaluasi sepanjang tahap-tahapnya memungkinkan perbaikan kontinyu dan peningkatan kualitas media pembelajaran. Ketiga, dapat diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran dan jenis media.

Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental* dengan jenis *One-Group Pretest-posttest Design*, sehingga penelitian ini dilakukan dengan memberikan *pre-test* sebelum dikenakan perlakuan. Perlakuan yang diberikan adalah pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* kepada sampel yang telah ditentukan. Setelah itu, *post-test* diberikan untuk mengevaluasi efektivitas dari perlakuan terhadap hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel menggunakan *nonprobability sampling* dengan pendekatan Sampling Jenuh. Sampel penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas VIII di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang, yang berjumlah 31 orang. Yang

---

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Cet. 23 (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 408-409.

mana 4 orang siswa dipilih secara acak sebagai subjek uji coba terbatas, dan sisanya 27 orang siswa sebagai subjek uji coba lapangan. Kelas VIII dipilih karena memiliki pencapaian nilai KKM paling rendah dalam mata pelajaran Pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti dibandingkan dengan kelas VII dan kelas IX.

### **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini diadakan di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang, yang beralamat di Jalan Murcoyo III No. 14 A, Krajan, Gondanglegi Wetan, Kecamatan Gondanglegi, Kabupaten Malang, Jawa Timur, 67156. Peneliti memilih lokasi tersebut karena setelah menganalisis masalah, ditemukan bahwa guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar, yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan hasil belajar mereka rendah. Selain itu, berdasarkan analisis potensi, sekolah tersebut dilengkapi dengan 15 buah laptop Zyrex yang merupakan bantuan dari pemerintah, serta akses internet yang stabil.

### **D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dipandu oleh beberapa tahap yang mengikuti kerangka kerja ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Secara lebih rinci, prosedur penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE diuraikan sebagai berikut:

## 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian dan pengembangan sebelum membuat produk. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah, khususnya guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang untuk menentukan permasalahan yang dihadapi sekolah dan apakah ada hal yang menjadi potensi untuk perbaikan atas masalah yang dihadapi. Pada tahapan ini, beberapa hal yang akan dilakukan yaitu:

### a. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk meninjau kebutuhan yang diperlukan oleh siswa dalam hal pengembangan media pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Proses ini melibatkan pengumpulan data tentang profil siswa, gaya belajar mereka, tingkat pemahaman materi, serta tantangan atau hambatan yang mereka hadapi dalam memahami materi pelajaran tersebut. Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

### b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakter peserta didik adalah proses untuk mengidentifikasi dan mengenal peserta didik dalam hal

kebutuhan dan karakteristik. Analisis ini bertujuan untuk memahami karakteristik peserta didik sehingga dapat disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan.<sup>55</sup>

### c. Analisis Materi

Analisis materi pembelajaran adalah proses mengidentifikasi, mengumpulkan, dan menganalisis informasi yang diperlukan untuk mengembangkan materi pembelajaran yang mencakup kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.<sup>56</sup>

## 2. Perancangan (*Design*)

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap analisis. Pada tahap ini, peneliti merancang atau mendesain produk media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Perancangan ini melibatkan beberapa perencanaan, termasuk penyusunan materi Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, materi pelajaran, permainan (*games*), soal uji kompetensi, serta pengumpulan konten dari berbagai sumber yang relevan seperti *Youtube*, artikel dari internet, dan sebagainya. Pada tahap ini, perancangan konsep atau gambaran umum pembuatan media pembelajaran berbasis *Google*

---

<sup>55</sup> Wahyu Juli Karnaen, "Analisis Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Menentukan Konsep Pembelajaran Yang Tepat," *Kompasiana Beyond Blogging*, diakses Januari 5, 2024, <https://www.kompasiana.com/inimanusia5776/62464b005a74dc1ff15f2322/analisis-pentingnya-memahami-karakteristik-peserta-didik-dalam-menentukan-konsep-pembelajaran-yang-tepat>.

<sup>56</sup> Endarta Adi, "Analisis Materi Pembelajaran," *Literasi Pedagogi Teknologi*, diakses Januari 6, 2024, <https://duniapendidikan.putrautama.id/analisis-materi-pembelajaran/comment-page-1/>.

*Sites* dilakukan sebagai landasan untuk proses pengembangan di tahap selanjutnya.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini mulai dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pegangan guru menjadi sumber peneliti dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran. Beberapa langkah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Google Sites* diantaranya adalah:

- a. Membuat email khusus untuk guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
- b. Membuat halaman muka yang berisikan menu Beranda, Kompetensi dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran, Materi, Uji Kompetensi, Daftar Pustaka dan Profil Pengembang.
- c. Mencantumkan Kompetensi dasar (KD) dan Tujuan pembelajaran.
- d. Menyusun materi pelajaran yang diambil dari berbagai sumber yang relevan yang telah disesuaikan dengan KI dan KD serta tujuan pembelajaran.
- e. Menyusun permainan (*games*) dengan memanfaatkan platform pembelajaran interaktif yaitu *Wordwall* yang berguna untuk memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

- f. Menambahkan berbagai konten seperti gambar, video, artikel, dan lain sebagainya.
- g. Menambahkan soal (Uji Kompetensi)
- h. Menambahkan Daftar Pustaka
- i. Dan menambahkan data Profil Pengembang

Sebelum media pembelajaran ini digunakan, soal uji kompetensi yang sekaligus menjadi soal *pretest* dan *posttest* akan diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrument evaluasi tersebut akurat dan dapat mengukur hasil belajar dengan benar.

Media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang sudah dibuat kemudian akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajar. Apabila diperlukan revisi, maka akan dilakukan perbaikan hingga produk yang dibuat dinyatakan valid oleh para ahli.

#### **4. Penerapan (*Implementation*)**

Setelah instrumen tes dan media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid, kemudian akan diujicobakan secara terbatas pada 4 siswa kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Huda. Setelah dilakukan uji coba terbatas, kemudian akan dilakukan uji coba lapangan pada kelas VIII yang berjumlah 27 siswa.

Pada tahap ini dilakukan penerapan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah divalidasi dan direvisi untuk

mendapatkan umpan balik. Implementasi dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran secara langsung dalam proses pembelajaran siswa kelas VIII di SMP Islam Plus Daarul Huda. Hal ini bertujuan untuk mengamati respon pengguna, yakni siswa, terhadap penggunaan media tersebut, terutama dalam hal efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

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

Dalam pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE, evaluasi dilakukan di berbagai tahap untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya. Hal ini bertujuan untuk memaksimalkan penggunaan media tersebut dalam konteks pembelajaran. Kegiatan evaluasi pada penelitian ini melibatkan peninjauan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Evaluasi ini didapatkan dari membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan oleh siswa.

#### **E. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan dari media yang telah dibuat, sehingga memastikan bahwa media tersebut memenuhi standar kualitas yang diinginkan. Proses uji coba produk memerlukan penjelasan yang komprehensif mengenai desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data, serta teknik analisis data.

## 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba digunakan untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat. Uji kelayakan produk media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada penelitian ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Setelah para ahli melakukan pengujian, maka produk akan direvisi dan dievaluasi. Apabila produk dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada 4 siswa kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang yang dipilih secara acak. Tujuan pelaksanaan uji coba ini untuk mengetahui tanggapan mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah dibuat serta melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dalam uji coba terbatas sebelum dilakukan uji coba lapangan. Setelah melakukan uji coba terbatas, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan pada siswa kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang yang berjumlah 27 siswa. Rencana uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan kepada uji perorangan atau kelompok terbatas. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu dan tenaga dari peneliti.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek Uji coba terdiri dari subjek untuk penilaian produk media pembelajaran atau validasi produk yang terdiri dari ahli

media, ahli materi, dan ahli pembelajaran,<sup>57</sup> dan subjek uji coba produk.

a. Ahli Media

Ahli media adalah seseorang yang memiliki kemampuan dan pengetahuan dalam mengembangkan dan mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran, seperti teks, gambar, video, dan audio.<sup>58</sup> Bertindak sebagai ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Dr. Totok Chamidy, M. Kom. yang merupakan dosen jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

b. Ahli Materi

Ahli materi adalah seseorang yang memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.<sup>59</sup> Pada penelitian ini, bertindak sebagai Ahli Materi yakni Al-Ustadz Aufa Alfian Musthofa, S.Pd.I., M.A. yang merupakan salah satu Dosen Studi Peradaban Islam di Universitas Daarussalam (UNIDA) Gontor Mantingan.

c. Ahli Pembelajar

Ahli Pembelajaran pada penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang mengajar di SMP Islam

---

<sup>57</sup> Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, ed. Tristan Rokhmawan (Pasuruan: Academic & Research Institute, 2020).

<sup>58</sup> Nurna L. Purnamasari, 'Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK', *Jurnal Pena SD*, 5.1, hlm. 26.

<sup>59</sup> Andi Rustandi dan Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," *Jurnal Fasilkom* 11, no. 2 (2021).

Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang, yaitu Al-Ustadz Fathur Rahman, S.Pd., dan Al-Ustadzah Ulvia Husna.

d. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba produk adalah 4 siswa secara acak dari kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang. Mereka akan menjadi partisipan dalam uji coba terbatas media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yang telah melalui proses validasi oleh para ahli dan direvisi sesuai dengan saran yang diberikan. Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan pada seluruh siswa kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang yang berjumlah 27 siswa.

### 3. Jenis Data

Data yang diperoleh berisi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan, komentar serta saran validator mengenai produk dari media pembelajaran yang telah dibuat. Sedangkan data kuantitatif berdasarkan hasil angket validator, angket tanggapan siswa mengenai produk pada uji coba terbatas, serta hasil pretest dan posttest pada uji coba lapangan. Data yang diperoleh nantinya digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran sehingga lebih efektif.

### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa angket, dan tes. Angket yang digunakan untuk

mengumpulkan data mengenai kelayakan dari media pembelajaran yang dihasilkan. Sedangkan tes digunakan untuk mengumpulkan data mengenai efektivitas dari penggunaan media pembelajaran. Tes terdiri dari *pre-test* dengan menggunakan media pembelajaran sebelumnya serta *post-test* dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat. Selain itu juga digunakan observasi, wawancara dan dokumentasi untuk membantu memperkuat data yang diperoleh.

a. Angket

Angket yang dimaksud pada penelitian ini merupakan angket yang ditujukan pada ahli validasi, yang mana digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan atau kelayakan dari media yang dikembangkan. Adapun angket yang diperlukan pada penelitian ini berupa: 1) Angket penilaian ahli Media, 2) Angket penilaian ahli materi, 3) Angket penilaian ahli pembelajar, dan 4) angket respon siswa. Jenis angket pada penelitian ini terbagi atas dua bagian, pertama merupakan instrumen kualitatif yang berbentuk pengisian tanggapan dan saran dari validator. Kedua berupa pengumpulan data kuantitatif, berbasis skala likert mulai dari nilai satu sampai dengan nilai lima.

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Ahli Media**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal
1.	<b>Tampilan</b>	Desain tampilan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menarik	7
		Desain tampilan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini sesuai untuk siswa tingkat	

		<p>SMP</p> <p>Bentuk medianya (gambar dan video) digunakan dengan tepat dan mendukung tujuan pembelajaran</p> <p>Penggunaan font, ukuran font, dan tata letak teks pada media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini memberikan keterbacaan yang baik</p> <p>Warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini relevan dengan konteks dan tidak mengganggu fokus siswa</p> <p>Struktur navigasi yang logis dan mudah dipahami, dengan menu dan tautan yang jelas, memudahkan siswa menemukan informasi dan berpindah antar halaman.</p> <p>Adanya <i>games</i> dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran</p>	
2.	<b>Aspek Pemrograman</b>	<p>Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini dapat mengintegrasikan elemen-elemen multimedia (gambar, audio, video) dengan baik dalam pembelajaran</p> <p>Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan kapan saja</p> <p>Sajian multimedia (gambar dan video) dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran</p> <p>Navigasi atau tata letak menu dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini mudah dipahami dan mengikuti logika pengguna</p> <p>Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa</p> <p><i>web</i> mudah dioperasikan/digunakan</p>	6

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal
1.	<b>Kelayakan Isi</b>	<p>Kesesuaian antara materi dengan KD dan tujuan pembelajaran pada kurikulum K13</p> <p>Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa</p> <p>Materi dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa di era sekarang</p> <p>Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa</p> <p><i>Games</i> dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran</p> <p>Latihan yang diberikan dapat membantu siswa dalam memahami dan memaksimalkan kemampuan berpikir kritis secara bertahap</p> <p>Evaluasi sesuai dengan materi yang diberikan</p> <p>Media pembelajaran memberikan ikhtisar atau ringkasan materi yang membantu siswa dalam mengingat informasi penting</p>	7
2.	<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>	<p>Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dapat dipahami oleh siswa dengan mudah</p> <p>Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan pemaknaan ganda</p> <p>Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar</p>	3
3.	<b>Aspek Penyajian</b>	<p>Aplikasi disajikan secara sistematis dan terpadu</p> <p>Materi yang disajikan tidak bertele-tele, ringkas namun dapat mencakup semua</p> <p>Informasi yang disajikan dapat menarik perhatian dari siswa dalam pembelajaran</p> <p>Media pembelajaran yang dibuat dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri</p> <p>Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur bagi siswa</p>	4

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajar

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal
1.	<b>Materi</b>	<p>Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> Sesuai dengan KI, KD dan Materi yang dibutuhkan</p> <p>Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di era digital saat ini</p> <p>Materi Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> disesuaikan dengan kebutuhan siswa</p> <p>Materi pada Media Pembelajaran PAI secara gamblang dan mudah dipahami siswa</p> <p><i>Games</i> dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran</p>	5
2.	<b>Kelayakan</b>	<p>Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa</p> <p>Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran</p> <p>Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa</p> <p>Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dapat membantu siswa mengatasi tantangan pembelajaran secara mandiri</p> <p>Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dapat memperkaya pengalaman pembelajaran melalui penggunaan multimedia, simulasi, atau teknologi lainnya</p> <p>Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dapat membantu siswa memperluas wawasan mereka dan menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata</p>	6

Tabel 3. 4 Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	Nomor Soal
1	<b>Kesesuaian Materi</b>	Kesesuaian dengan tujuan Pembelajaran	Materi yang disajikan pada media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	1
2	<b>Keterbacaan</b>	Ukuran Huruf	Ukuran huruf dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> jelas.	2
		Keterbacaan Huruf	Ukuran huruf dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> mudah dibaca.	3
3	<b>Pemahaman Materi</b>	Bantuan gambar	Gambar dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> membantu saya dalam memahami materi atau soal.	4
		Bantuan video	Video dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> membantu saya dalam memahami materi atau soal.	6
4	<b>Tampilan Visual</b>	Letak gambar	Letak gambar dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> sesuai dan menarik.	5
		Tampilan keseluruhan	Tampilan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> menarik.	7
		Pemilihan Warna	Warna yang digunakan pada media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> tidak mengganggu fokus belajar saya.	9
			Warna yang digunakan pada media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> tidak mengganggu fokus belajar saya. (Catatan: Pernyataan ini sama dengan nomor 9, apakah perlu diubah?)	10
5	<b>Motivasi Belajar</b>	Motivasi dan Semangat	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> menambah motivasi dan membuat saya bersemangat dalam belajar.	8
6	<b>Bahasa</b>	Kejelasan kalimat	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> tidak mengandung kalimat yang memiliki penafsiran ganda.	11

		Kemudahan memahami kalimat	Susunan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> mudah dipahami.	12
7	<b>Kenyamanan</b>	Kenyamanan penggunaan	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> menyenangkan.	13
8	<b>Interaktivitas</b>	Aksesibilitas <i>game</i>	<i>Game</i> yang disajikan pada media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> mudah diakses dan dimainkan.	14
		Menarik dan membantu belajar	<i>Game</i> yang disajikan pada media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> menarik dan membantu saya memahami materi.	15
9	<b>Keseluruhan</b>	Keinginan menggunakan kembali	Saya ingin menggunakan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> lagi untuk bab selanjutnya.	16

b. Tes

Tes digunakan untuk mengetahui keefektifitasan dari media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini diadakan dua tes, yakni (1) *Pretest*, dilakukan sebelum penggunaan produk media pembelajaran yang dikembangkan diberikan kepada sasaran media, yakni siswa kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang. (2) *Posttest* dilakukan setelah siswa menggunakan media pembelajaran yang telah dihasilkan oleh peneliti.

**Tabel 3. 5 Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest**

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Nomor Soal
1.	Menceritakan sejarah singkat Dinasti Abbasiyah	Menyebutkan pendiri Dinasti Abbasiyah	1
		Menyebutkan pemimpin puncak kejayaan Islam pada masa Abbasiyah	12
		Menyebutkan pusat pemerintahan Dinasti Abbasiyah	17

2.	Menceritakan perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Dinasti Abbasiyah.	Menyebutkan pendiri Bayt al-Hikmah	5
		Menyebutkan fungsi utama <i>Bayt al-Hikmah</i>	8
		Menyebutkan ilmu yang mengajarkan tentang Tuhan beserta segala aspeknya	10
		Menyebutkan anggota tim penerjemah pada masa Al-Makmun	15
		Menyebutkan ilmu yang membidangi segi-segi formal peribadatan dan hukum	16
3.	Menceritakan perkembangan kebudayaan pada masa Bani Abbasiyah.	Siswa dapat mengidentifikasi alasan utama seniman Muslim lebih memilih seni kaligrafi	2
		Siswa dapat menyebutkan salah satu karya sastra penting yang masih dikenal hingga kini dari masa Dinasti Abbasiyah	6
4.	Menyebutkan ilmuwan-ilmuwan terkenal pada masa Dinasti Abbasiyah yang berkontribusi dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan.	Memasangkan ilmuwan dan bidang ilmu yang tepat	3
		Menyebutkan bidang ilmu yang dikuasai Al-Mawardi	4
		Menyebutkan nama lengkap Ibnu Sina	7
		Menyebutkan penulis "Muruj az-Zahab wa Ma'adin al-Jawhar"	9
		Memasangkan ilmuwan dan karyanya	14
		Menyebutkan ilmuwan yang dikenal sebagai "Bapak Kimia"	20
5.	Menjelaskan dampak perkembangan ilmu pengetahuan masa Dinasti Abbasiyah terhadap umat Islam dan dunia.	Menyebutkan hikmah mempelajari sejarah ilmu pengetahuan	13
		Siswa dapat mengidentifikasi dampak perkembangan ilmu pengetahuan di Baghdad terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi modern	18
		Siswa dapat menyebutkan nilai-nilai kemanusiaan yang diperkenalkan oleh Dinasti Abbasiyah yang berkontribusi terhadap perkembangan sistem	19

		demokrasi	
6.	Menceritakan penyebab runtuhnya Dinasti Abbasiyah	Menyebutkan yang bukan menjadi penyebab runtuhnya Dinasti Abbasiyah	11

c. Observasi

Observasi ditujukan untuk peneliti dapat mengamati secara langsung mengenai fenomena yang terjadi di lapangan. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, tersusun dari proses psikologis dan biologis, dimana proses tersebut berupa pengamatan dan ingatan.<sup>60</sup>

d. Wawancara

Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur atau tidak terstruktur, tatap muka atau melalui telepon. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dan tatap muka. Wawancara dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian terkait dengan kendala dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta kebutuhan penggunaan media pembelajaran di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang. Wawancara dilakukan kepada siswa dan Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

---

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, hlm. 145.

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

### a. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif

Cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data kualitatif yaitu dalam bentuk kritik dan saran dari para ahli dan peserta didik dalam bentuk tulisan uraian yang terdapat di dalam angket. Pengumpulan data kualitatif bertujuan sebagai bahan untuk merevisi media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang sedang dibuat dan dikembangkan oleh peneliti.

### b. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Untuk mengolah data, maka menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari angket dalam bentuk skor. Analisis data ini dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 25. Adapun angket yang dianalisis sebagai berikut:

#### 1) Analisis Validitas Tes

##### a) Uji Validitas Item

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid jika pertanyaan dalam instrumen mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh

instrumen tersebut.<sup>61</sup> Lebih lanjut Sugiyono mengungkapkan bahwa valid berarti instrumen penelitian tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.<sup>62</sup>

Analisis validitas instrumen tes pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Product Moment Correlation* menggunakan program SPSS 25 yang dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor item dengan total item skornya. Dalam menentukan apakah item tes valid atau tidak, melihat pada nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka item valid, jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka item tidak valid.<sup>63</sup>

#### b) Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal-hal yang berkaitan dengan konstruksi-konstruksi pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner atau tes. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan akan menghasilkan data yang sama. Hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat pada tabel *reliability statistics*

---

<sup>61</sup> Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS* (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro (BP-UNDIP), 2011), hlm. 49.

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis* (Bandung: CV. Alfabeta, 2007), hlm. 348.

<sup>63</sup> Ce Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS (Mudah Mengolah Data dengan IBM SPSS Statistic 25)* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 95.

yang dihasilkan dengan teknik *Cronbach's Alpha* menggunakan program SPSS versi 25.

Berdasarkan indikator pengukuran menurut Sekaran yang dikutip dari buku karya Gunawan, tingkat reliabilitas instrumen dibagi menjadi beberapa kriteria sebagai yaitu Jika alpha atau r hitung kurang dari 0,6 maka dapat dikatakan bahwa reliabilitas instrumen kurang baik. Jika alpha atau r hitung adalah 0,6 - 0,799 maka dapat dikatakan bahwa reliabilitas diterima. Dan jika nilainya adalah 0,8 - 1,0, reliabilitas baik.<sup>64</sup>

## 2) Analisis Tingkat Kevalidan

Analisis validitas pada penelitian ini menggunakan pengukuran skala likert. Menurut Sugiyono, skala likert digunakan dalam mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang sebuah fenomena sosial.<sup>65</sup> Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, digunakan untuk mengelola data dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajar.

---

<sup>64</sup> Ibid, hlm. 117.

<sup>65</sup> Ibid, hlm. 93.

**Tabel 3. 6 Kategori Skala Likert**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Untuk menghitung nilai skor rata-rata presentase angket menggunakan rumus sebagai berikut:

Analisis perhitungan diambil dari Arikunto,<sup>66</sup> yaitu:

$$X = \frac{\Sigma x}{\Sigma n} \times 100\%$$

Keterangan:

$X$  = Nilai rata-rata

$\Sigma x$  = Jumlah Skor Jawaban Penilaian

$\Sigma n$  = Jumlah Total Nilai

Selanjutnya persentase yang didapat diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 3. 7 Kategori Interval Penskoran**

<b>Kriteria Validitas</b>	<b>Kualifikasi</b>
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Valid dengan Revisi
21%-40%	Kurang Valid
0%-20%	Tidak Valid

---

<sup>66</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Cet. XV (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 279.

### 3) Analisis Tingkat Kemenarikan

Untuk menganalisis tingkat kemenarikan produk, dapat digunakan angket respon siswa. Respon siswa diukur dengan menggunakan skala *Guttman*, yang memberikan jawaban dalam bentuk "ya-tidak" dengan menggunakan *check list*. Pada skala ini, jawaban "ya" diberi skor 1 dan jawaban "tidak" diberi skor 0. Tingkat kemenarikan dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$X = \frac{\Sigma x}{\Sigma n} \times 100\%$$

Keterangan:

$X$  = Nilai rata-rata

$\Sigma x$  = Jumlah Skor Jawaban Siswa

$\Sigma n$  = Jumlah Total Nilai

Penentuan analisis data yang telah dihitung menggunakan rumus tersebut kemudian diubah menjadi data kualitatif. Panduan dalam pengambilan keputusan menggunakan skala kualitatif untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan perlu direvisi atau tidak. Kriteria kemenarikan disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. 8 Kategori Interval Penskoran**

<b>Kriteria Validitas</b>	<b>Kualifikasi</b>
81%-100%	Sangat Menarik
61%-80%	Menarik
41%-60%	Cukup Menarik
21%-40%	Kurang Menarik
0%-20%	Tidak Menarik

#### 4) Analisis Tingkat Keefektifan Media Pembelajaran

##### a) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diuji memiliki distribusi yang normal. Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan diuji dengan menggunakan statistik parametrik atau statistik non parametrik. Data yang digunakan adalah hasil dari *pre-test* dan *post-test* dari peserta didik. Sampel yang digunakan kurang dari 50, maka uji normalitas data yang digunakan menggunakan *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS 25 dengan taraf signifikansi 0,05. Data dapat dikatakan berdistribusi secara normal apabila nilai dari signifikansi  $>$  dari 0,05, sementara bila nilai signifikansi  $<$  0,05 artinya data tidak terdistribusi normal.

##### b) Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menganalisis hasil dari *pretest* dan *posttest*. Terdapat dua jenis uji yang digunakan untuk hipotesis. Jika data diolah dengan statistik parametrik maka uji hipotesis menggunakan *Uji Paired Sampel t-Test*. Sebaliknya jika data berbentuk non-parametrik, maka uji hipotesis menggunakan *Uji Wilcoxon*.

Uji tersebut dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25 dengan kriteria signifikansi  $< 0,05$  maka dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Sedangkan apabila hasil signifikansi  $> 0,05$  maka dikatakan tidak ada perbedaan yang signifikan. Hasil uji kemudian dibandingkan dengan t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) guna mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pada penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Hi : Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites***

Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Site* ini memakai model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu: 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi). Pengembangan media ini digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada materi Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Abbasiyah untuk siswa kelas VIII di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang. Penjabaran hasil dari setiap langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut.

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

###### **a. Analisis Kebutuhan Siswa**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Huda dilaksanakan satu kali pertemuan dalam satu minggu yang berlangsung selama 2x30 menit. Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan beberapa siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang, serta observasi langsung di lapangan, ditemukan bahwa metode pengajaran khususnya oleh guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang dominan adalah ceramah, di mana peran guru menjadi pusat pembelajaran sedangkan siswa kurang aktif secara partisipatif.

Selain itu, seringkali izin tidak hadir yang diminta oleh guru karena keterlibatannya dalam kegiatan di luar sekolah serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran juga menjadi masalah yang signifikan.

Dampak dari pola pengajaran ini secara nyata terlihat dalam hasil belajar siswa, berdasarkan hasil penilaian Tengah Semester (PTS) diketahui bahwa hanya beberapa persen siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, peneliti ingin menyoroti urgensi untuk mencari solusi yang tepat guna meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan beberapa siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang, serta observasi langsung di lapangan, ditemukan beberapa potensi, di antaranya:

- 1) SMP Islam Plus Daarul Huda telah menerima bantuan media pembelajaran berupa 15 buah laptop Zyrex dari Kementerian Pendidikan.
- 2) Akses internet yang stabil.

Faktor lain yang menjadi potensi adalah minat dan keahlian peneliti dalam bidang desain grafis, yang dapat menjadi modal

dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa.

b. Analisis Karakteristik Siswa

Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang memiliki karakteristik yang beragam namun dapat diidentifikasi beberapa pola umum. Mereka rata-rata berusia 12-14 tahun dan tergolong dalam kelompok masa remaja awal. Selain itu, mereka merupakan anggota generasi Z (Gen Z), yaitu individu yang lahir sekitar pertengahan hingga akhir tahun 1990-an hingga awal 2010-an, yang tumbuh dewasa di era digital.

Dari segi teknologi, peserta didik di SMP Islam Plus Daarul Huda memiliki akses internet yang stabil dan telah menerima bantuan media pembelajaran berupa laptop dari Kementerian Pendidikan. Ini menunjukkan bahwa mereka hidup dalam lingkungan yang terhubung secara digital dan memiliki keakraban yang tinggi dengan teknologi elektronik. Sebagai anggota Gen Z, mereka cenderung lebih akrab dengan penggunaan teknologi dan memiliki tingkat yang lebih tinggi dalam hal ini.

Menurut teori Jean Piaget, siswa pada jenjang SMP dikelompokkan pada tahap operasional formal yang menandakan bahwa siswa telah mencapai kemampuan untuk berpikir secara abstrak dan logis tentang konsep-konsep yang kompleks.

Berdasarkan analisis karakteristik siswa di atas, media pembelajaran yang akan dirancang harus menyajikan konten yang

menantang namun sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Penggunaan gambar, video, dan animasi dapat membantu mengilustrasikan konsep-konsep yang abstrak secara visual.

c. Analisis Materi

SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang tahun ini masih menggunakan Kurikulum K13 dalam proses belajar mengajarnya. Berdasarkan pada kurikulum tersebut, materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk siswa kelas VIII SMP semester 2 terdiri dari 7 Bab sebagai berikut.

- 1) Meneladani sifat-sifat mulia dari Rasul Allah.
- 2) Hormat dan Patuh kepada Orang Tua dan Guru.
- 3) Beramal Shaleh dan Berbaik Sangka.
- 4) Ibadah Puasa.
- 5) Mengonsumsi Makanan dan Minuman yang Halal dan Menjauhi yang Haram.
- 6) Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Abbasiyah,
- 7) Hidup Sehat dengan Makanan dan Minuman yang Halal serta Bergizi.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan sejumlah siswa kelas VIII, terungkap bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang berkaitan dengan sejarah Islam. Guru Pendidikan Agama Islam merekomendasikan agar materi bab 6) Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Abbasiyah menjadi fokus dalam pengembangan media

pembelajaran berbasis *Google Sites*. Oleh karena itu, dalam pengembangan media tersebut, peneliti akan memusatkan perhatian pada penyajian materi sejarah Islam pada masa Abbasiyah, dengan tujuan memudahkan pemahaman siswa serta meningkatkan minat dan partisipasi mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Kurikulum K13, berikut Kompetensi dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII semester 2 pada Bab 6 Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Abbasiyah.

1) Kompetensi Dasar (KD)

1. 6. Meyakini bahwa pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah sebagai bukti nyata agama Islam dilaksanakan dengan benar.
2. 6. Menunjukkan perilaku gemar membaca sebagai implementasi dalam meneladani ilmuwan pada masa Abbasiyah.
3. 6. Memahami sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan masa Abbasiyah.
4. 6. Menyajikan rangkaian sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah.

2) Tujuan Pembelajaran

- a) Menceritakan sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan sebelum masa Abbasiyah.

- b) Menceritakan sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah.
- c) Menyebutkan ilmuwan bidang Tauhid, Fikih dan Akhlak.
- d) Menyebutkan ilmuwan dalam bidang Kedokteran, Fisika, Biologi, Astronomi, Kimia, dan Matematika.

Berdasarkan KD dan Tujuan Pembelajaran di atas, media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan akan berusaha memanfaatkan berbagai fitur seperti teks, gambar, video, dan tautan eksternal untuk menyajikan informasi secara menarik dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran juga harus mudah diakses dan dinavigasi oleh siswa, sehingga mereka dapat belajar dengan efektif dan efisien.

## 2. Perancangan (*Design*)

Setelah melakukan analisis terkait kebutuhan siswa, karakteristik siswa, dan materi, maka peneliti melanjutkan pada proses kedua yaitu perancangan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Berikut langkah-langkah perancangan yang peneliti lakukan:

- a. Menyusun materi Kompetensi Dasar (KD), Tujuan Pembelajaran dan isi materi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk siswa kelas VIII SMP ke dalam Microsoft Word agar nantinya mudah di *input* ke media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang akan dibuat. Selain menggunakan buku pegangan guru

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan buku LKS sebagai rujukan, peneliti juga memanfaatkan buku-buku penunjang untuk memperkuat materi, salah satunya buku karya Rizem Aizid yang berjudul “Selayang Pandang Dinasti Abbasiyah” serta sumber internet yang relevan, baik artikel maupun buku-buku lainnya.

- b. Merancang dan membuat permainan (*games*). Dengan bantuan [wardwall.net](http://wardwall.net), sebuah platform untuk membuat permainan interaktif secara *online*, peneliti merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.
- c. Membuat soal uji kompetensi dan kunci jawabannya yang sekaligus menjadi soal *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dengan mengacu pada materi yang sesuai dengan perangkat pembelajaran yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Soal terlebih dahulu ditulis di Microsoft Word kemudian disalin ke *Google Form*.
- d. Menyiapkan gambar atau ilustrasi pendukung serta konten dari berbagai sumber yang relevan seperti *Youtube*, artikel dari internet, dan sebagainya.

### **3. Pengembangan (*Develop*)**

Di SMP Islam Plus Daarul Huda, media pembelajaran yang digunakan saat ini adalah Lembar Kerja Siswa (LKS) konvensional. LKS ini berbentuk fisik dan digunakan sebagai panduan utama bagi siswa dalam belajar. Meskipun LKS memiliki banyak manfaat, ada beberapa keterbatasan yang menghambat potensi pembelajaran yang lebih interaktif dan mendalam.

Untuk mengatasi keterbatasan ini dan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Namun, mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya, peneliti hanya fokus mengembangkan salah satu materi dalam LKS tersebut sebagai contoh penerapan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Materi yang dipilih adalah “Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah”.

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* sesuai dengan rancangan yang telah dijelaskan sebelumnya. LKS yang biasanya digunakan oleh guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menjadi sumber peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini. Beberapa hal yang peneliti kembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 1 Aspek yang Dikembangkan dalam Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites***

<b>Aspek</b>	<b>LKS Sekolah</b>	<b>Media Pembelajaran Berbasis <i>Google Sites</i></b>
<b>Akseibilitas</b>	LKS konvensional yang digunakan sekolah terbatas pada distribusi fisik, membutuhkan waktu dan biaya untuk pencetakan dan distribusi	Berbasis teknologi dan dapat diakses <i>online</i> kapan saja dan di mana saja dengan koneksi internet, tanpa biaya cetak.
<b>Interaktivitas</b>	Hanya berisi teks dan gambar statis, aktivitas interaktif sangat terbatas.	Menyertakan gambar, video, <i>game</i> interaktif yang meningkatkan keterlibatan siswa
<b>Feedback dan Penilaian</b>	Penilaian manual oleh guru, proses <i>feedback</i> bisa memakan waktu.	Penilaian otomatis melalui <i>game</i> edukatif dan soal <i>online</i> , <i>feedback real-time</i> yang cepat dan efisien.

Adapun hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* terdiri dari beberapa tahapan sebagai berikut:

**a. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites***

- 1) Membuat email khusus untuk Guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Karena media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dibuat oleh peneliti nantinya akan diberikan kepada guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Islam Plus Daarul Huda, maka membuat email khusus untuk guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti merupakan langkah awal yang sangat penting dalam mempersiapkan infrastruktur yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. *Google Sites* merupakan salah satu produk atau layanan yang ditawarkan oleh perusahaan Google. Dengan memiliki akun email dengan layanan Gmail, secara otomatis seseorang pun mendapatkan akses ke berbagai layanan *Google*, termasuk *Google Sites*. Alamat akun Gmail yang dibuat adalah [paidanbp.smpipdaarulhuda@gmail.com](mailto:paidanbp.smpipdaarulhuda@gmail.com).

- 2) Membuat Halaman Muka (*Home*)

Setelah membuat akun Gmail, langkah selanjutnya adalah membuka *Google Sites*. Setelah *login* ke *Google Sites* yang telah dibuat, langkah selanjutnya adalah memilih opsi untuk membuat situs baru. Selanjutnya, peneliti membuat judul materi pembelajaran yang akan disajikan dalam situs web yaitu

yaitu “Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Abbasiyah”. Gambar-gambar yang digunakan dalam *background* judul dan menu-menu diedit menggunakan aplikasi Canva Pro. Setelah menuliskan judul, peneliti memilih opsi desain dan tampilan situs web yang sudah tersedia di *Google Sites* agar situs web nantinya terlihat menarik. Selain itu, peneliti juga menambahkan logo dan identitas sekolah di pojok kiri atas. Pada halaman Muka disuguhkan penjelasan singkat sebagai pendahuluan sebelum memasuki materi. Menu-menu yang ada pada halaman muka terdiri atas menu 1) Kompetensi dasar dan Tujuan Pembelajaran, 2) Materi, 3) Uji Kompetensi, 4) Daftar Pustaka, dan 5) Profil Pengembang.

**Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Muka (*Home*)**

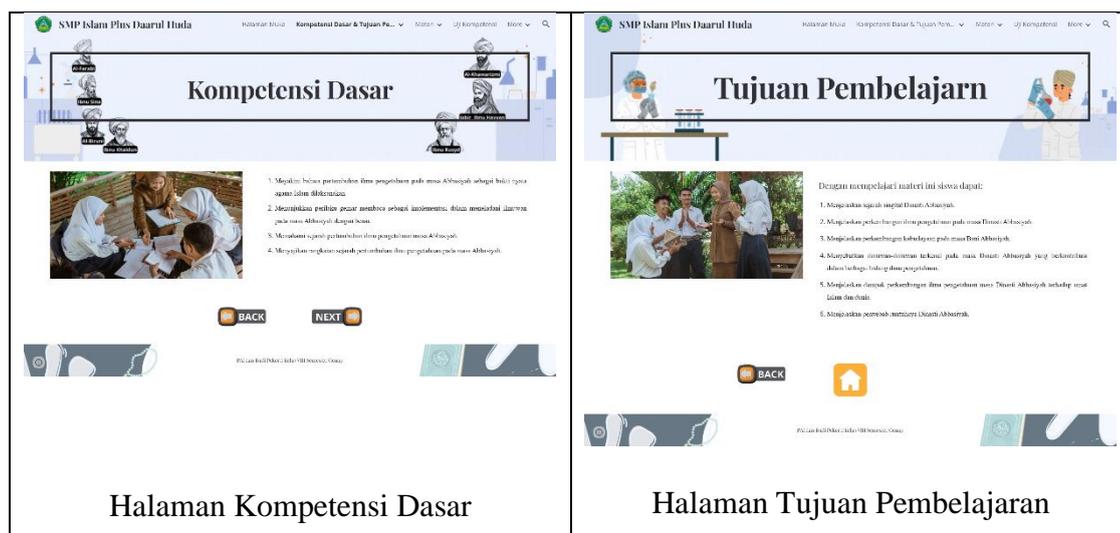


- 3) Membuat isi Menu Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran

Di dalam menu Kompetensi Dasar (KD) disajikan informasi tentang kemampuan-kemampuan esensial yang harus dikuasai oleh siswa setelah mengikuti proses

pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum K13. Sedangkan pada halaman Tujuan Pembelajaran disajikan tujuan spesifik yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

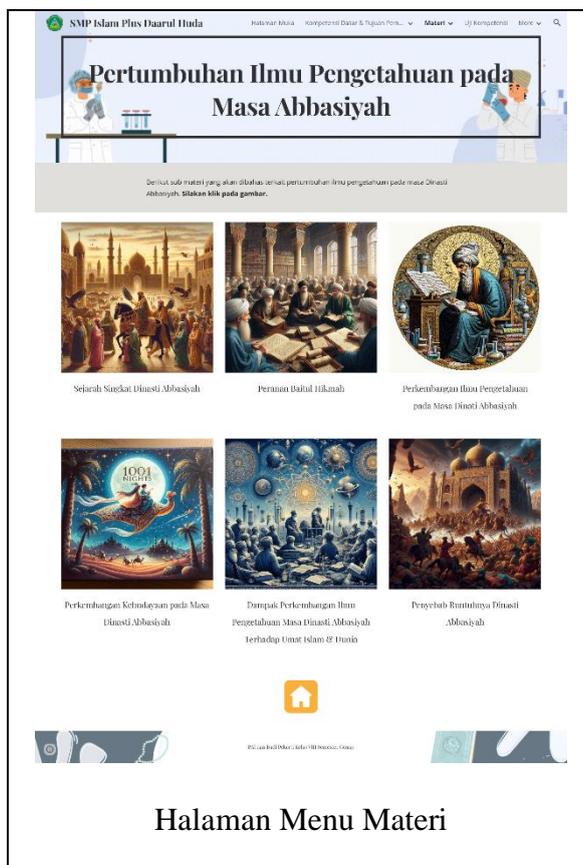
**Gambar 4. 2** Tampilan Menu Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran



#### 4) Membuat Isi Menu Materi

Pada menu materi disajikan sub bab yang terdiri dari: 1) Sejarah Singkat Dinasti Abbasiyah. 2) Peranan *Bayt al-Hikmah*. 3) Perkembangan Ilmu Pengetahuan pada Masa Dinasti Abbasiyah. 4) Perkembangan Kebudayaan pada Masa Dinasti Abbasiyah. 5) Dampak Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Dinasti Abbasiyah Terhadap Umat Islam dan Dunia. 6) Penyebab Runtuhnya Dinasti Abbasiyah.

**Gambar 4. 3 Tampilan Menu Materi**

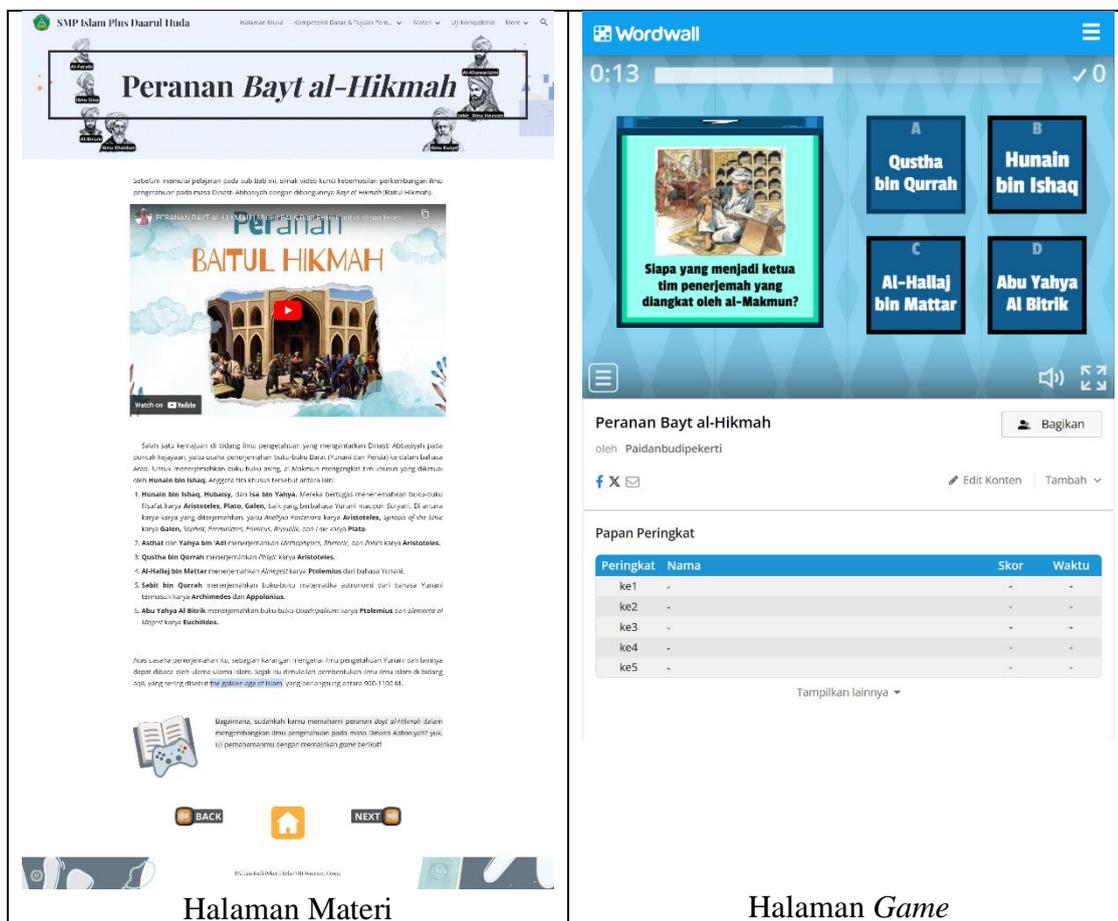


Pada sub bab ke-1: Sejarah Singkat Dinasti Abbasiyah, disajikan video dari *Youtube* dan teks bacaan yang menjelaskan sejarah singkat Dinasti Abbasiyah. Disajikan pula gambar tabel 27 nama Khalifah dinasti Abbasiyah dan tahun berkuasanya. Serta di akhir disajikan *game* yang dibuat berbantuan platform *Wordwall* yang tidak hanya mengajak siswa untuk bermain tapi juga menguji pemahaman dan ingatan mereka terkait materi yang sudah diajarkan. Nantinya, siswa yang sudah menyelesaikan *game*, nama dan nilainya akan tampak pada papan peringkat pada *game* tersebut yang



terasa hingga kini. Di akhir pembahasan juga disajikan *game* yang dibuat berbantuan platform *Wordwall*.

**Gambar 4. 5** Tampilan Isi Materi Sub Bab ke-2 Peranan *Bayt al-Hikmah*



Pada sub bab ke-3: Perkembangan Ilmu Pengetahuan pada Masa Dinasti Abbasiyah, disajikan teks bacaan yang didukung dengan visual yaitu gambar-gambar ilustrasi yang didapat dari situs internet, sebagai upaya menambah pemahaman siswa terkait materi yang disajikan. Pada sub bab ini di sajikan penjelasan terkait perkembangan ilmu pengetahuan umum (*Ilmu Aqli*) beserta para tokohnya yang berkembang pada masa

Dinasti Abbasiyah yang terdiri dari : 1) Ilmu Kedokteran, 2) Ilmu Filsafat, 3) Ilmu Astronomi dan Matematika, dan 4) Ilmu Pengetahuan Umum Lainnya. Selain itu disajikan pula penjelasan terkait perkembangan ilmu pengetahuan agama (*Ilmu Naqli*) beserta para tokohnya yang terdiri dari: 1) Ilmu Kalam, 2) Ilmu Fiqih, 3) Ilmu Tentang Akhlak, 4) Ilmu Hadis, dan 5) Ilmu tafsir. Di akhir pembahasan juga disajikan *game* yang dibuat berbantuan platform *Wordwall* yang berfungsi menguji pemahaman siswa terkait materi yang telah mereka pelajari.

# Gambar 4. 6 Tampilan Isi Materi Sub Bab ke-3 Perkembangan Ilmu Pengetahuan pada Masa Dinasti Abbasiyah

**SMP Islam Plus Daarul Uluha**

## Perkembangan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Dinasti Abbasiyah

Dalam Islam, ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat karena kemajuan yang ada pada masa ini. Ilmu pengetahuan yang berkembang pada masa ini meliputi sains, teknologi, seni, sastra, dan lain-lain. Perkembangan ilmu pengetahuan pada masa ini sangat pesat karena pada masa ini banyak ilmuwan yang muncul dan menghasilkan karya-karya yang sangat penting bagi dunia.

### 1. Perkembangan Ilmu Pengetahuan Umum (Ilmu Saja)

#### a. Kedokteran

Ilmu kedokteran mengalami kemajuan pesat pada masa ini. Banyak ilmuwan yang menghasilkan karya-karya yang sangat penting bagi dunia. Salah satu ilmuwan yang paling terkenal adalah Ibnu Sina. Ia menulis kitab *Al-Qanun fi al-Tib* yang menjadi rujukan bagi para dokter di seluruh dunia.



#### b. Filsafat

Ilmu filsafat mengalami kemajuan pesat pada masa ini. Banyak ilmuwan yang menghasilkan karya-karya yang sangat penting bagi dunia. Salah satu ilmuwan yang paling terkenal adalah Ibnu Arabi. Ia menulis kitab *Al-Futuwwat* yang menjadi rujukan bagi para filsuf di seluruh dunia.



#### c. Astronomi dan Matematika

Ilmu astronomi dan matematika mengalami kemajuan pesat pada masa ini. Banyak ilmuwan yang menghasilkan karya-karya yang sangat penting bagi dunia. Salah satu ilmuwan yang paling terkenal adalah Ibnu Khaldun. Ia menulis kitab *Al-Muqaddimah* yang menjadi rujukan bagi para astronomer dan matematikawan di seluruh dunia.



#### d. Ilmu Pengetahuan Umum Lainnya

Ilmu pengetahuan umum lainnya mengalami kemajuan pesat pada masa ini. Banyak ilmuwan yang menghasilkan karya-karya yang sangat penting bagi dunia. Salah satu ilmuwan yang paling terkenal adalah Ibnu Arabi. Ia menulis kitab *Al-Futuwwat* yang menjadi rujukan bagi para ilmuwan di seluruh dunia.



Halaman Materi

## 2. Perkembangan Ilmu Pengetahuan Agama (Ilmu Saja)

### a. Ilmu Kalam

Ilmu kalam mengalami kemajuan pesat pada masa ini. Banyak ilmuwan yang menghasilkan karya-karya yang sangat penting bagi dunia. Salah satu ilmuwan yang paling terkenal adalah Ibnu Arabi. Ia menulis kitab *Al-Futuwwat* yang menjadi rujukan bagi para kalam di seluruh dunia.



### b. Ilmu Fikih

Ilmu fikih mengalami kemajuan pesat pada masa ini. Banyak ilmuwan yang menghasilkan karya-karya yang sangat penting bagi dunia. Salah satu ilmuwan yang paling terkenal adalah Ibnu Arabi. Ia menulis kitab *Al-Futuwwat* yang menjadi rujukan bagi para fikih di seluruh dunia.



### c. Ilmu Fiqih Akhlak

Ilmu fiqih akhlak mengalami kemajuan pesat pada masa ini. Banyak ilmuwan yang menghasilkan karya-karya yang sangat penting bagi dunia. Salah satu ilmuwan yang paling terkenal adalah Ibnu Arabi. Ia menulis kitab *Al-Futuwwat* yang menjadi rujukan bagi para fiqih akhlak di seluruh dunia.



### d. Ilmu Hadis

Ilmu hadis mengalami kemajuan pesat pada masa ini. Banyak ilmuwan yang menghasilkan karya-karya yang sangat penting bagi dunia. Salah satu ilmuwan yang paling terkenal adalah Ibnu Arabi. Ia menulis kitab *Al-Futuwwat* yang menjadi rujukan bagi para hadis di seluruh dunia.

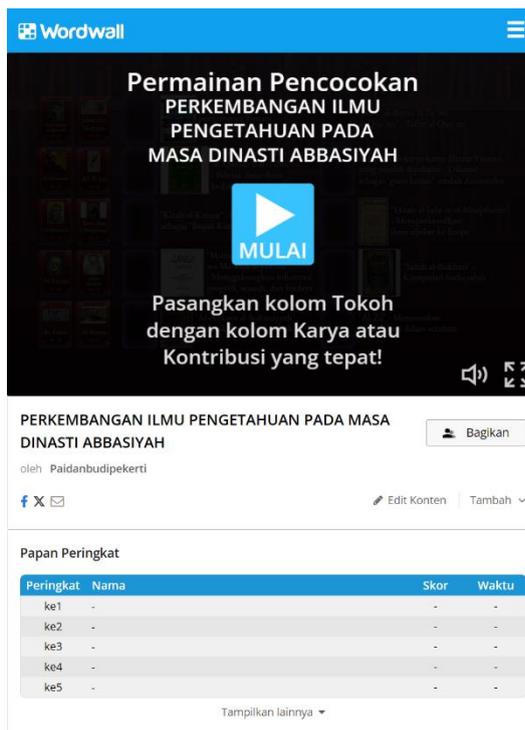


### e. Ilmu Tafsir

Ilmu tafsir mengalami kemajuan pesat pada masa ini. Banyak ilmuwan yang menghasilkan karya-karya yang sangat penting bagi dunia. Salah satu ilmuwan yang paling terkenal adalah Ibnu Arabi. Ia menulis kitab *Al-Futuwwat* yang menjadi rujukan bagi para tafsir di seluruh dunia.



Halaman Materi



Wordwall

**Permainan Pencocokan**  
PERKEMBANGAN ILMU  
PENGETAHUAN PADA  
MASA DINASTI ABBASIYAH

MULAI

Pasangkan kolom Tokoh  
dengan kolom Karya atau  
Kontribusi yang tepat!

PERKEMBANGAN ILMU PENGETAHUAN PADA MASA  
DINASTI ABBASIYAH

oleh Paidanbudipekerti

Bagikan

Edit Konten | Tambah

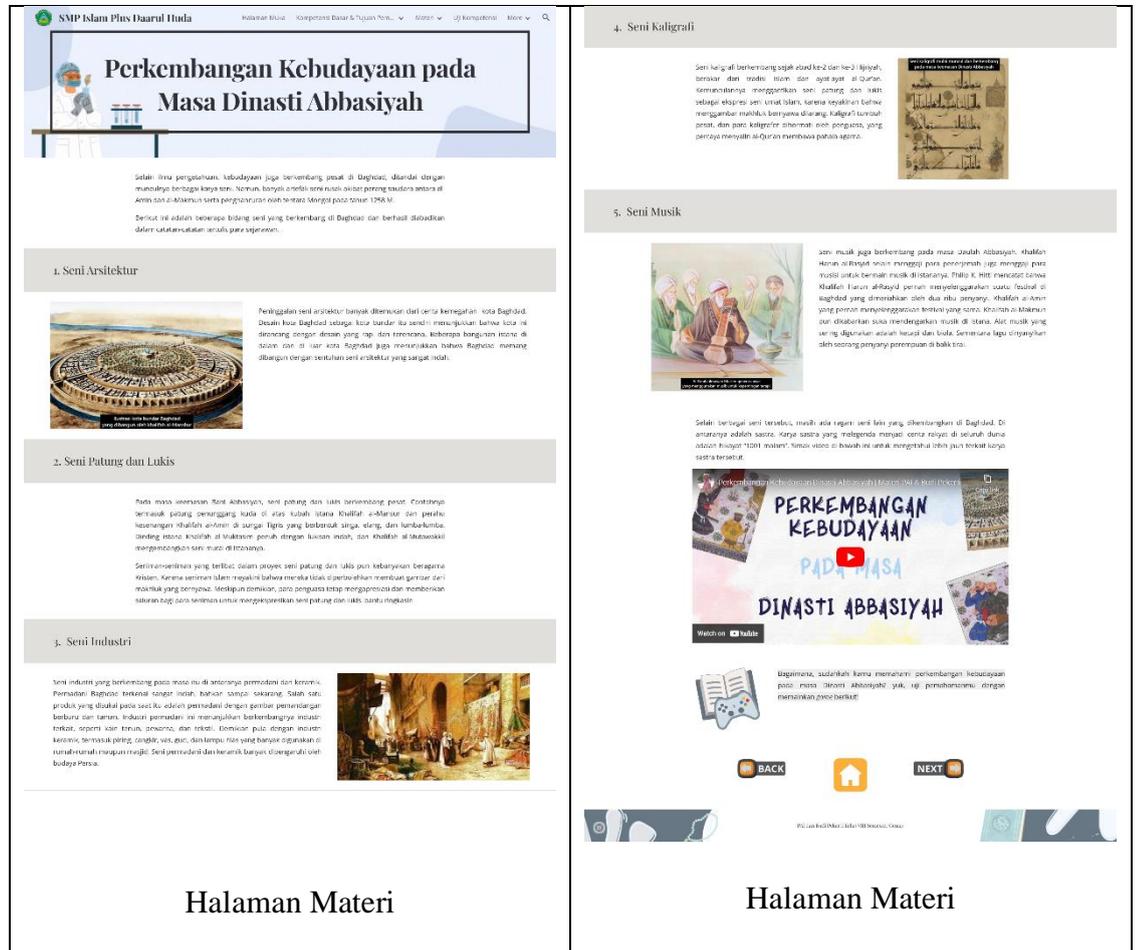
Papan Peringkat

Peringkat	Nama	Skor	Waktu
ke1	-	-	-
ke2	-	-	-
ke3	-	-	-
ke4	-	-	-
ke5	-	-	-

Tampilkan lainnya

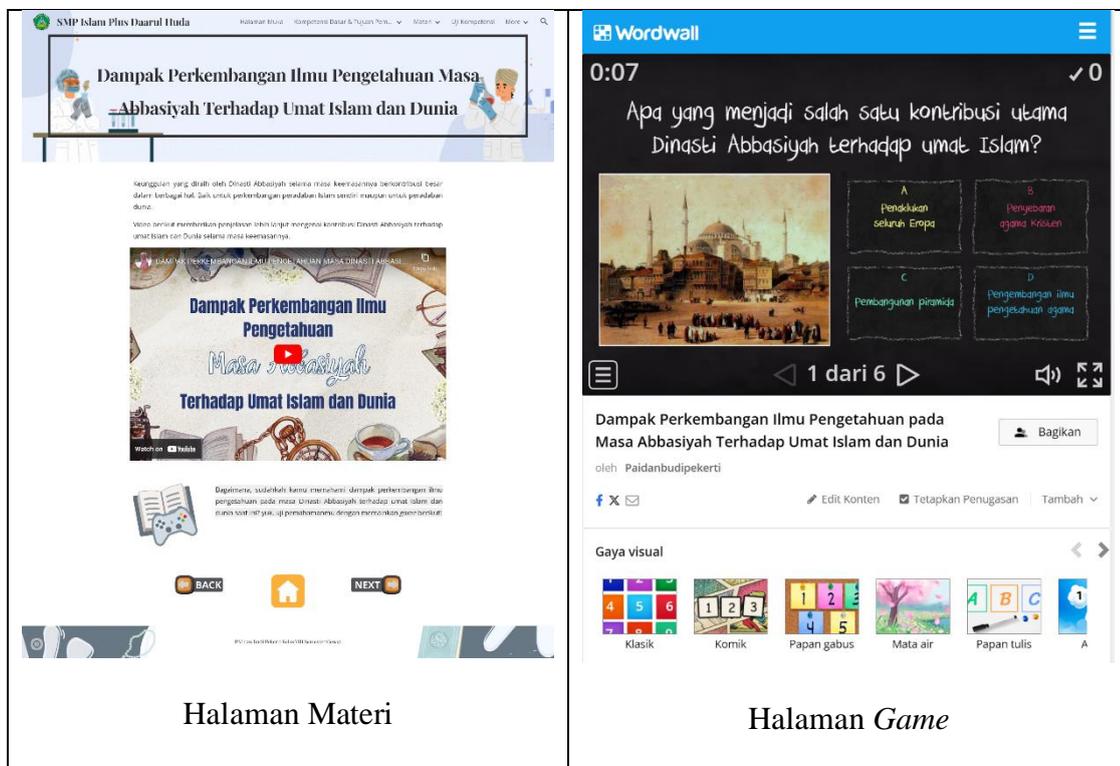
Pada sub bab ke-4: Perkembangan Kebudayaan pada Masa Dinasti Abbasiyah, disajikan teks bacaan yang didukung dengan visual yaitu gambar-gambar ilustrasi yang didapat dari situs internet, sebagai upaya menambah pemahaman siswa terkait materi yang disajikan. Pada sub bab ini di sajikan penjelasan terkait beberapa bidang seni yang berkembang di Baghdad pada masa Dinasti Abbasiyah, di antaranya: 1) Seni Arsitektur, 2) Seni Patung dan Lukis, 3) Seni Industri, 4) Seni kaligrafi dan 5) Seni Musik. Disajikan pula video dari *youtube* yang menyajikan terkait perkembangan sastra pada masa Dinasti Abbasiyah. Dan seperti sub bab sebelumnya, disajikan pula *game* yang dibuat berbantuan platform *Wordwall*.

**Gambar 4. 7 Tampilan Isi Materi Sub Bab ke-4 Perkembangan Kebudayaan pada Masa Dinasti Abbasiyah**



Pada sub bab ke-5: Dampak Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah Terhadap Umat Islam dan Dunia, disajikan sedikit teks bacaan dan 1 video yang menjelaskan materi tersebut. Di akhir materi dilengkapi juga dengan game yang dibantu platform *Wordwall*.

**Gambar 4. 8 Tampilan Isi Materi Sub Bab ke-5 Dampak Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah Terhadap Umat Islam dan Dunia**

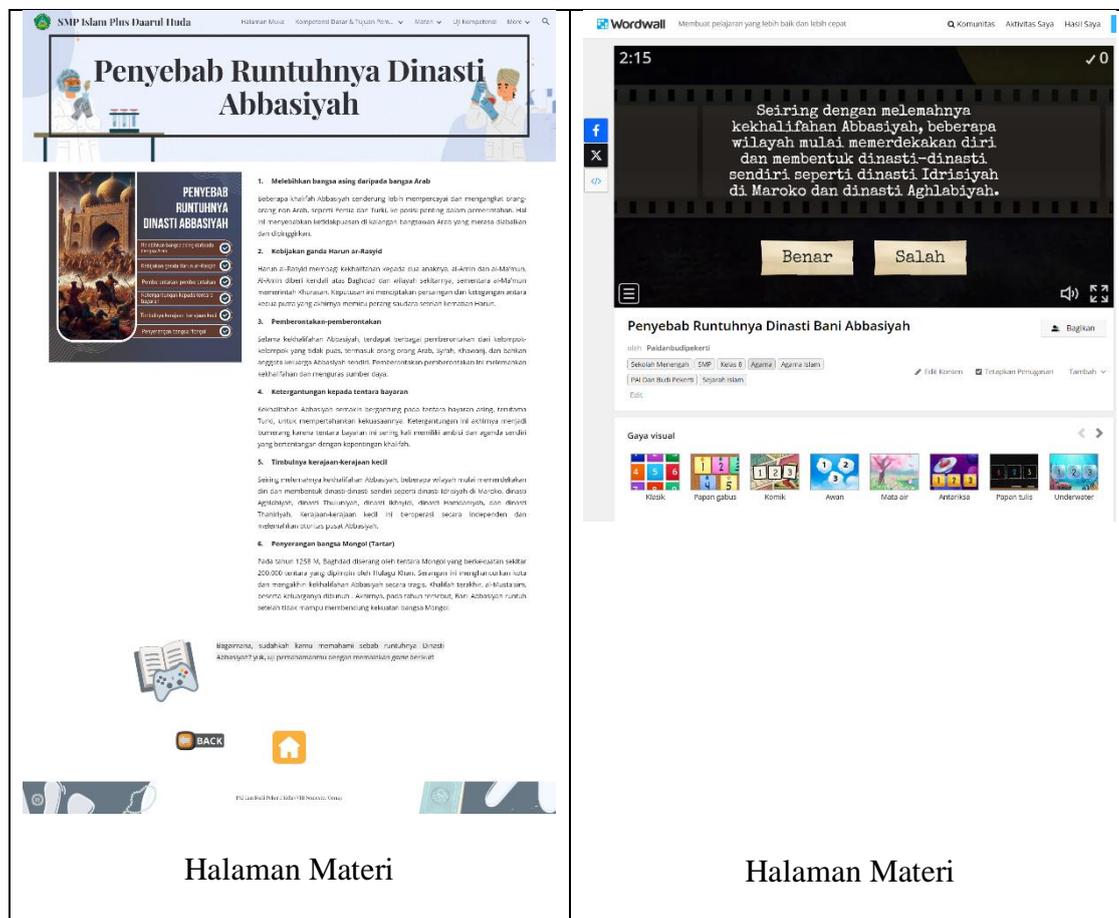


Halaman Materi

Halaman *Game*

Pada sub bab ke-6: Penyebab Runtuhnya Dinasti Abbasiyah, juga disajikan teks bacaan yang didukung dengan visual yaitu gambar ilustrasi serta poin penting penyebab runtuhnya Dinasti Abbasiyah. Dan seperti sub bab sebelumnya, disajikan pula *game* yang dibuat berbantuan platform *Wordwall*.

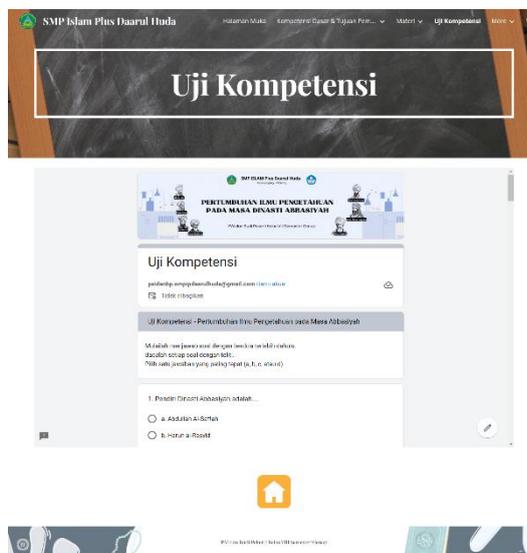
**Gambar 4. 9 Tampilan Isi Materi Sub Bab ke-6 Penyebab Runtuhnya Dinasti Abbasiyah**



## 5) Mengisi menu uji kompetensi

Setelah selesai menyajikan bahan-bahan pada menu materi, selanjutnya peneliti mengisi atau menyajikan bahan-bahan pada menu uji kompetensi. Pada menu ini, peneliti menautkan *link* soal uji kompetensi dalam bentuk *Google Form* yang telah dibuat sebelumnya pada tahap rancangan (*design*).

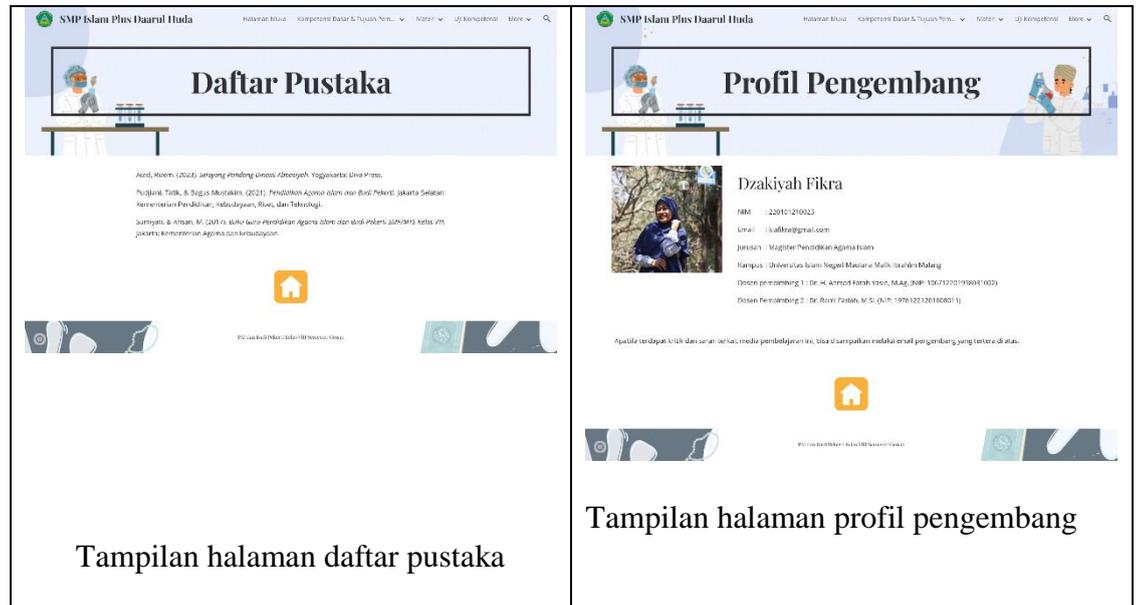
**Gambar 4. 10 Tampilan Isi Menu Uji Kompetensi**



6) Mengisi menu daftar pustaka dan profil pengembang

Pada daftar pustaka peneliti menuliskan beberapa sumber primer terkait materi pelajaran yang dikembangkan. Sedangkan pada profil pengembang, peneliti mencantumkan identitas seperti nama, nomor induk mahasiswa, nama dosen pembimbing serta alamat *e-mail* untuk memfasilitasi komunikasi langsung dan umpan balik dari pengguna, memungkinkan kolaborasi dan diskusi, serta meningkatkan kredibilitas dan transparansi pengembang. Ini juga memudahkan pengguna dalam mendapatkan pembaruan konten dan bantuan teknis, menunjukkan komitmen pengembang terhadap kualitas dan keterbukaan.

**Gambar 4. 11** Tampilan Isi Menu Daftar Pustaka dan Profil Pengembang

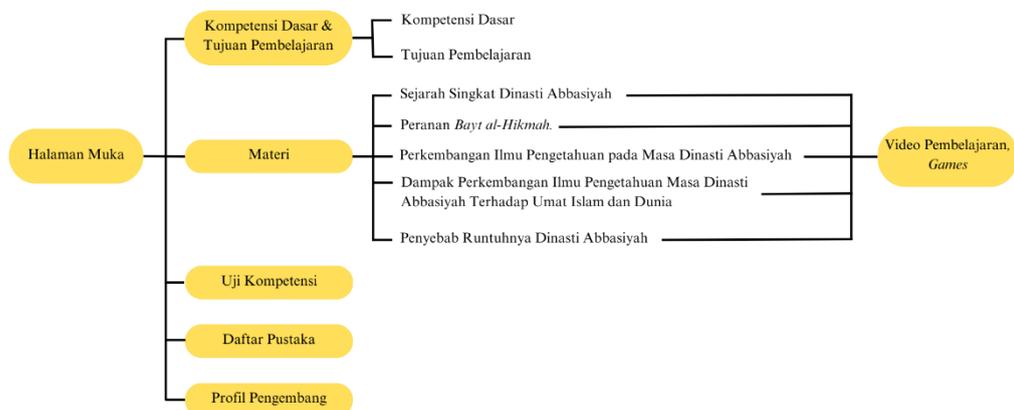


Tampilan halaman daftar pustaka

Tampilan halaman profil pengembang

Berikut disajikan *prototype* atau gambaran model awal media pembelajaran Pendidikan agama Islam dan Budi Pekerti berbasis *Google Sites*.

**Bagan 4. 1** *Prototype* Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*



**b. Penyajian Data Hasil Validasi**

Media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang telah dikembangkan, kemudian diujicobakan dan divalidasi oleh

beberapa ahli. Tujuannya adalah untuk menilai kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* tersebut sebelum dilakukan uji coba lapangan. Hasil validasi ini memberikan masukan berharga bagi peneliti dalam memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini disajikan data hasil Validasi oleh para ahli.

#### 1) Hasil Validasi Ahli Media

Bertindak sebagai ahli media pada penelitian ini adalah Bapak Dr. Totok Chamidy, M. Kom. yang merupakan dosen jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang berkompeten dalam membimbing mahasiswa dalam pengembangan konten pembelajaran yang berbasis teknologi informasi serta giat memberikan dukungannya untuk penciptaan media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor Validator
<b>Aspek Tampilan</b>			
1.	Desain tampilan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menarik	5	4
2.	Desain tampilan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini sesuai untuk siswa tingkat SMP	5	4
3.	Bentuk medianya (gambar dan video) digunakan dengan tepat dan mendukung tujuan pembelajaran	5	5

4.	Penggunaan font, ukuran font, dan tata letak teks pada media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini memberikan keterbacaan yang baik	5	4
5.	Warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini relevan dengan konteks dan tidak mengganggu fokus siswa	5	5
6.	Struktur navigasi yang logis dan mudah dipahami, dengan menu dan tautan yang jelas, memudahkan siswa menemukan informasi dan berpindah antar halaman.	5	4
7.	Adanya <i>games</i> dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran	5	5
<b>Aspek Pemrograman</b>			
8.	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini dapat mengintegrasikan elemen-elemen multimedia (gambar, audio, video) dengan baik dalam pembelajaran	5	5
9.	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan kapan saja	5	5
10.	Sajian multimedia (gambar dan video) dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran	5	5
11.	Navigasi atau tata letak menu dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini mudah dipahami dan mengikuti logika pengguna	5	4
12.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5	5
13.	<i>web</i> mudah dioperasikan/digunakan	5	5
<b>Total Skor</b>		65	60

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media, validasi media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk siswa kelas VIII SMP ini dapat dianalisis sebagai berikut:

$$X = \frac{\Sigma x \text{ (Jumlah skor jawaban penilaian)}}{\Sigma n \text{ (Jumlah total nilai)}} \times 100\%$$

$$X = \frac{60}{65} \times 100\%$$

$$X = 92,3\%$$

Berdasarkan kategori interval penskoran pada tabel 3 5., hasil validasi sebesar 92,3% berada dalam rentang 81%-100%. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan tergolong **Sangat Valid** jika ditinjau dari segi media.

Selain memberikan nilai pada angket validasi terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan, validator turut memberikan kritik serta saran terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang peneliti kembangkan. Adapun kritik dan saran dari ahli media adalah sebagai berikut:

- a) Disetiap materi sebaiknya ada videonya
- b) Disetiap video disisipkan pertanyaan tentang materi video sebelumnya.
- c) Diusahakan lebih menyentuh ke visual, auditori, dan kinestetik.

- d) Ada beberapa tombol yang tidak berfungsi.
- 2) Hasil Validasi Ahli Materi

Bertindak sebagai Ahli Materi yakni AI-Ustadz Aufa Alfian Musthofa, S.Pd.I., M.A. yang merupakan salah satu Dosen Studi Peradaban Islam di Universitas Daarussalam (UNIDA) Gontor Mantingan. Validasi ahli materi diperlukan untuk memastikan keakuratan, keterkinian, dan kesesuaian informasi dengan standar akademik dan kurikulum yang berlaku. Selain itu, validasi dari ahli materi membantu memastikan materi pembelajaran informatif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut ini hasil validasi dari ahli materi.

**Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor Validator
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>			
1.	Kesesuaian antara materi dengan KD dan tujuan pembelajaran pada kurikulum K13	5	5
2.	Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa	5	4
3.	Materi dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa di era sekarang	5	5
4.	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5	5
5.	<i>Games</i> dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran	5	5
6.	Latihan yang diberikan dapat membantu siswa dalam memahami dan memaksimalkan kemampuan berpikir kritis secara bertahap	5	3
7.	Evaluasi sesuai dengan materi yang diberikan	5	3

8.	Media pembelajaran memberikan ikhtisar atau ringkasan materi yang membantu siswa dalam mengingat informasi penting	5	5
<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>			
9.	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini dapat mengintegrasikan elemen-elemen multimedia (gambar, audio, video) dengan baik dalam pembelajaran	5	4
10.	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan kapan saja	5	5
11.	Sajian multimedia (gambar dan video) dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran	5	4
<b>Aspek Penyajian</b>			
12.	Aplikasi disajikan secara sistematis dan terpadu	5	5
13.	Materi yang disajikan tidak bertele-tele, ringkas namun dapat mencakup semua	5	5
14.	Informasi yang disajikan dapat menarik perhatian dari siswa dalam pembelajaran	5	5
15.	Media pembelajaran yang dibuat dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri	5	5
16.	Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur bagi siswa	5	5
<b>Total Skor</b>		80	73

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media, validasi media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk siswa kelas VIII SMP ini dapat dianalisis sebagai berikut:

$$X = \frac{\Sigma x \text{ (Jumlah skor jawaban penilaian)}}{\Sigma n \text{ (Jumlah total nilai)}} \times 100\%$$

$$X = \frac{73}{80} \times 100\%$$

$$X = 91,2\%$$

Berdasarkan kategori interval penskoran pada tabel 3.5., hasil validasi sebesar 91,2% berada dalam rentang 81%-100%. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan tergolong **Sangat Valid** jika ditinjau dari segi materi.

Di samping memberikan penilaian pada angket validasi, validator juga memberikan umpan balik yang kritis serta saran terhadap isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah dibuat oleh peneliti. Berikut beberapa kritik dan saran dari ahli Materi:

- a) Materi terkait perkembangan ilmu pengetahuan dalam dunia Islam sangat menarik dan menjadi penting bagi siswa untuk mengetahuinya. hal ini dikarenakan para siswa saat ini lebih mengenal bahwa ilmu pengetahuan berkembang dari dunia Barat, padahal yang terjadi adalah sebaliknya.
- b) Perlu disinggung juga terkait penjarahan yang dilakukan oleh barat terhadap dunia Islam, dan itu yang menyebabkan perubahan pengetahuan seperti sekarang ini. Kejadian ini tergambar pada pembakaran perpustakaan di Baghdad dan lainnya.

- c) Terdapat beberapa fitur yang belum terisi, seperti fitur uji kompetensi dan daftar Pustaka.
  - d) Sebaiknya memisahkan fitur antara video dan penjelasan tertulis dalam materi
  - e) Sebaiknya penyelesaian game dijadikan sebagai syarat mempelajari materi selanjutnya, sehingga guru dapat mengetahui pemahaman siswa di sebelumnya, dan kesiapan siswa mempelajari materi selanjutnya.
  - f) Alangkah lebih baik, jika terdapat satu bab yang menjelaskan biografi singkat para penemu-penemu muslim di zaman tersebut.
  - g) Dalam menjelaskan materi mengenai sejarah singkat daulah Abbasiyah, sebaiknya diuraikan singkat sejak awal pendirian, masa keemasan, dan kondisi runtuhnya Daulah tersebut.
  - h) Ada satu video pendek yang mungkin dapat dimasukkan dalam materi ini, yaitu video tentang perkembangan iptek versi barat dan Islam, bisa diakses di link berikut:  
[https://youtu.be/kjEiuaIH9H4?si=\\_Wci65t84e9\\_Fe9B](https://youtu.be/kjEiuaIH9H4?si=_Wci65t84e9_Fe9B)
  - i) Pada profil pengembang, perlu ditambahkan biografi singkat pengembang.
- 3) Hasil Validasi Ahli Pembelajar

Ahli Pembelajar pada penelitian ini adalah dua orang guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang mengajar di

SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang, yaitu Al-Ustadz Fathur Rahman, S.Pd., dan Al-Ustadzah Ulvia Husna. Ahli pembelajar membawa perspektif unik tentang interaksi siswa dengan materi pembelajaran, memastikan media dirancang sesuai dengan gaya belajar dan kebutuhan siswa. Validasi dari ahli pembelajar memastikan media pembelajaran tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Berikut ini hasil validasi dari ahli materi.

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

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor Validator
<b>Aspek Materi</b>			
1.	Kesesuaian antara materi dengan KD dan tujuan pembelajaran pada kurikulum K13	5	5
2.	Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa	5	5
3.	Materi dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa di era sekarang	5	5
4.	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5	5
5.	<i>Games</i> dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran	5	5
<b>Aspek Kelayakan</b>			
6.	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini dapat mengintegrasikan elemen-elemen multimedia (gambar, audio, video) dengan baik dalam pembelajaran	5	5
7.	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan kapan saja	5	5

8.	Sajian multimedia (gambar dan video) dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran	5	5
9.	Aplikasi disajikan secara sistematis dan terpadu	5	5
10.	Materi yang disajikan tidak bertele-tele, ringkas namun dapat mencakup semua	5	5
11.	Informasi yang disajikan dapat menarik perhatian dari siswa dalam pembelajaran	5	5
<b>Total Skor</b>		55	55

**Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Pembelajar 2**

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor Validator
<b>Aspek Materi</b>			
1.	Kesesuaian antara materi dengan KD dan tujuan pembelajaran pada kurikulum K13	5	5
2.	Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa	5	5
3.	Materi dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa di era sekarang	5	5
4.	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5	5
5.	<i>Games</i> dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran	5	5
<b>Aspek Kelayakan</b>			
6.	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini dapat mengintegrasikan elemen-elemen multimedia (gambar, audio, video) dengan baik dalam pembelajaran	5	5
7.	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan kapan saja	5	5
8.	Sajian multimedia (gambar dan video) dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya	5	5

	tarik materi pembelajaran		
9.	Aplikasi disajikan secara sistematis dan terpadu	5	5
10.	Materi yang disajikan tidak bertele-tele, ringkas namun dapat mencakup semua	5	5
11.	Informasi yang disajikan dapat menarik perhatian dari siswa dalam pembelajaran	5	5
<b>Total Skor</b>		55	55

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli media, validasi media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk siswa kelas VIII SMP ini dapat dianalisis sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x \text{ (Jumlah skor jawaban penilaian)}}{\sum n \text{ (Jumlah total nilai)}} \times 100\%$$

$$X = \frac{55 + 55}{55 \times 2} \times 100\%$$

$$X = 100\%$$

Berdasarkan kategori interval penskoran pada tabel 3.5., hasil validasi sebesar 100% berada dalam rentang 81%-100%. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan tergolong **Sangat Valid** jika ditinjau dari segi pembelajaran.

Setelah ahli pembelajar memberikan penilaian pada angket, ahli pembelajar memberikan komentar, kritik dan saran terkait media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan peneliti. Komentar yang diberikan ahli pembelajar 2 yaitu

“Sudah bagus”. Sedangkan ahli pembelajar 1 memberikan beberapa kritik dan saran yaitu:

- a) Adanya fitur tidak bisa melanjutkan ke materi selanjutnya sebelum selesainya target capaian pada materi yang diajarkan.
- b) Adanya pemilahan materi yang dibatasi dengan skat pertemuan. Contohnya pada bab yang dibahas akan dapat diselesaikan secara maksimal 5 pertemuan. Maka akan lebih bagus jika ada fitur pembagian materi dengan jam pertemuan yang disesuaikan sehingga memudahkan guru dalam mengoprasikan pembelajaran.
- c) Sebagai pertimbangan untuk pengembang:
  - (1) Link *Google Sites* agar bisa diunduh di Android sehingga lebih memudahkan guru untuk mempelajari materi sebelum diajarkan.
  - (2) Di luar bab sebaiknya ditampilkan halaman buku sehingga pengaturan Bab ada di dalam buku. Maksudnya *Site* halaman pertama adalah buku PAI yang di dalamnya sudah ada bab/materinya.
  - (3) Bagaimana kita dapat memastikan kelangsungan media ini setelah penelitian selesai, sehingga tidak berhenti begitu saja?
  - (4) Apa langkah-langkah pengembang yang bisa dilakukan agar guru PAI yang tidak familiar dengan

teknologi, dapat menggunakan media ini secara efektif?

#### 4) Hasil Validitas Instrumen Tes

Selain memberikan angket kepada ahli materi dan ahli pembelajar, peneliti juga meminta saran terkait soal Uji Kompetensi yang sudah peneliti buat. Soal Uji kompetensi yang dibuat nantinya akan digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*. Umumnya para ahli menyatakan bahwa instrumen tes yang dibuat sudah cukup dan bisa digunakan sebagai instrumen *pretest* dan *posttest*.

Setelah mendapatkan persetujuan oleh para ahli, selanjutnya dilakukan analisis statistik untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen tes yang dibuat.

##### a) Hasil Uji Validitas Item Soal

Peneliti memberikan instrumen tes (Soal Uji Kompetensi) yang berjumlah 20 butir soal kepada 39 siswa kelas 8 dari SMP Muhammadiyah Gondanglegi Malang yang telah mempelajari materi “Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Dinasti Abbasiyah”.

##### **Kriteria pengambilan keputusan:**

Jika nilai (Sig) < 0,05 maka item valid.

Jika nilai (Sig) > 0,05 maka item tidak valid.

validitas instrumen tes pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Produc Moment Correlation*

menggunakan program SPSS 25. Berikut disajikan hasil uji validitas item soal Uji Kompetensi (untuk hasil uji dari program SPSS 25 bisa dilihat di lampiran).

**Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Item Soal *Pretest* dan *Posttest***

<b>Nomor Soal</b>	<b>Alpha (<math>\alpha</math>)</b>	<b>Nilai Signifikansi (Sig)</b>	<b>Keterangan</b>
1.	0,05	0,06	Tidak Valid
2.	0,05	0,15	Tidak Valid
3.	0,05	0,01	Valid
4.	0,05	0,16	Tidak Valid
5.	0,05	0,00	Valid
6.	0,05	0,05	Valid
7.	0,05	0,00	Valid
8.	0,05	0,00	Valid
9.	0,05	0,00	Valid
10.	0,05	0,03	Valid
11.	0,05	0,00	Valid
12.	0,05	0,00	Valid
13.	0,05	0,00	Valid
14.	0,05	0,23	Tidak Valid
15.	0,05	0,00	Valid
16.	0,05	0,01	Valid
17.	0,05	0,00	Valid
18.	0,05	0,00	Valid
19.	0,05	0,29	Tidak Valid
20.	0,05	0,00	Valid

Dari tabel di atas didapatkan item soal nomor 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 20 memiliki nilai

signifikansi (Sig) yang lebih besar dari pada nilai alpha (0,05), maka dapat diambil kesimpulan bahwa item soal tersebut valid. Sedangkan item soal nomor 1, 2, 4, 14, dan 19 memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari pada nilai *alpha*, maka item soal tersebut tidak valid. Item yang tidak valid boleh direvisi atau dihapus. Karena kendala waktu peneliti memilih untuk menghapus soal yang tidak valid. Maka jumlah soal yang akan digunakan pada Uji Kompetensi sekaligus sebagai instrumen tes *pretest* dan *posttest* adalah 15 butir soal.

b) Hasil Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas butir soal, selanjutnya soal yang valid di uji reliabilitasnya. Uji reliabilitas instrumen tes pada penelitian ini menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* menggunakan SPSS versi 25.

**Kriteria pengambilan keputusan:**

Jika nilai *Cronbach Alpha* kurang dari 0,6: Reliabilitas instrumen kurang baik

Jika nilai *Cronbach Alpha* antara 0,6 – 0,799: Reliabilitas diterima

Jika nilai *Cronbach Alpha* antara 0,8 – 1,0: Reliabilitas baik

Berikut disajikan hasil uji reliabilitas instrumen tes yang sudah valid.

Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,802	15

Dari tabel di atas, diketahui bahwa hasil uji reliabilitas dengan teknik *Cronbach Alpha* menggunakan SPSS 25, nilai *Cronbach Alpha* yang diperoleh adalah 0,802, yang berada dalam rentang 0,8 – 1,0, yang mengindikasikan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang baik.

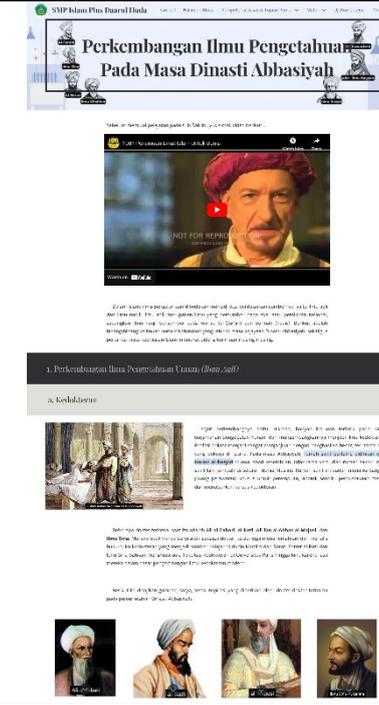
### c. Revisi Produk

Pada tahap validitas sebelumnya, media direvisi berdasarkan kritik dan saran yang diberikan dari para ahli, dengan uraian sebagai berikut:

#### 1) Revisi Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Media

Tabel 4. 8 Revisi Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Media

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Sebelum direvisi, video pembelajaran hanya ada di beberapa sub materi.	Memberikan video di setiap sub materi.

	 <p>Perkembangan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Dinasti Abbasiyah</p> <p>1. Perkembangan Ilmu Pengetahuan Umum (Zuhri, 2019)</p> <p>a. Keislaman</p> <p>1. Keislaman</p> <p>2. Keislaman</p> <p>3. Keislaman</p> <p>4. Keislaman</p>	 <p>Perkembangan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Dinasti Abbasiyah</p> <p>1. Perkembangan Ilmu Pengetahuan Umum (Zuhri, 2019)</p> <p>a. Keislaman</p> <p>1. Keislaman</p> <p>2. Keislaman</p> <p>3. Keislaman</p> <p>4. Keislaman</p>
2.	Ada beberapa menu yang tidak berfungsi/belum terisi (menu uji kompetensi dan daftar pustaka).	Menautkan menu uji kompetensi dan daftar pustaka ke halaman yang sesuai. Memastikan semua tautan berfungsi dengan baik.
3.	Media kurang optimal dalam memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar.	Media diperbaiki dengan tambahan gambar, tabel, video, dan <i>game</i> pembelajaran interaktif untuk memenuhi kebutuhan visual, auditori, dan kinestetik siswa.

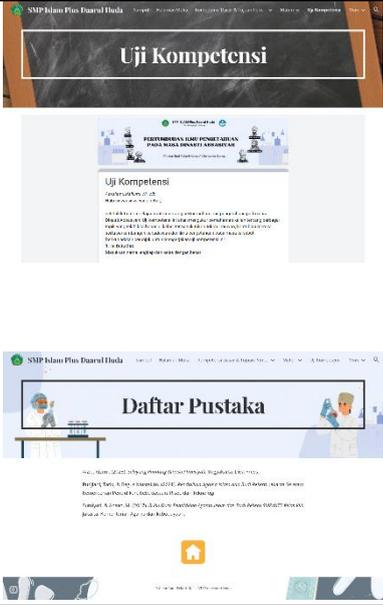
Selain melakukan revisi yang telah disebutkan, ada beberapa kritik dan saran dari ahli media yang tidak dapat diterapkan peneliti. Salah satunya adalah menyisipkan pertanyaan ke dalam video pembelajaran menggunakan platform H5P untuk meningkatkan fokus siswa. Setelah mencoba, peneliti menemukan bahwa H5P hanya gratis selama 30 hari, video tidak bisa diputar fullscreen, dan jawaban siswa tidak bisa didokumentasikan. Sebagai alternatif, peneliti menggunakan *game* pembelajaran Wordwall yang

memungkinkan guru mendokumentasikan pencapaian siswa secara efektif.

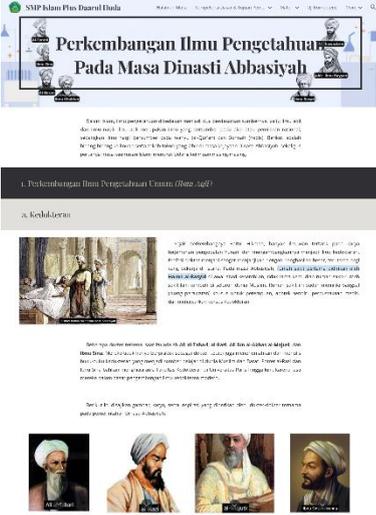
2) Revisi Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Materi

Tabel 4. 9 Revisi Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Materi

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Tidak ada pembahasan tentang penjarahan oleh Barat dan pembakaran perpustakaan di Baghdad.	<p>                     Ditambahkan bagian yang membahas tentang penjarahan oleh Barat dan pembakaran perpustakaan di Baghdad pada sub Materi “Dampak Perkembangan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah Terhadap Umat Islam dan Dunia”.                 </p> 
2.	Menu uji kompetensi dan daftar pustaka belum terisi dan tidak dapat diakses.	Menu uji kompetensi dan daftar pustaka telah ditautkan dan bisa diakses dengan baik.

		
3.	Media kurang optimal dalam memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar.	Media diperbaiki dengan tambahan gambar, tabel, video, dan <i>game</i> pembelajaran interaktif untuk memenuhi kebutuhan visual, auditori, dan kinestetik siswa.
4.	Video dan penjelasan tertulis dalam materi tidak dipisahkan, berada dalam satu halaman yang sama.	Video tetap disatukan dengan materi berdasarkan masukan dari ahli media. Anak-anak SMP kelas VIII saat ini adalah generasi Z akhir dan sangat dekat dengan generasi Alpha, yang sering terpapar pada konten interaktif dan visual seperti video, animasi, dan aplikasi pembelajaran. Hal ini mengubah cara mereka memproses informasi dibandingkan dengan teks statis. Untuk menghindari kejenuhan membaca teks, video disematkan di setiap materi agar pembelajaran lebih menarik dan efektif.
5.	<i>Game</i> tidak dijadikan sebagai syarat untuk mempelajari materi selanjutnya.	<i>Game</i> dijadikan sebagai syarat untuk mempelajari materi selanjutnya, sehingga pemahaman siswa dapat dipantau. Caranya adalah dengan guru tidak membuka tautan untuk materi selanjutnya sebelum semua siswa berhasil



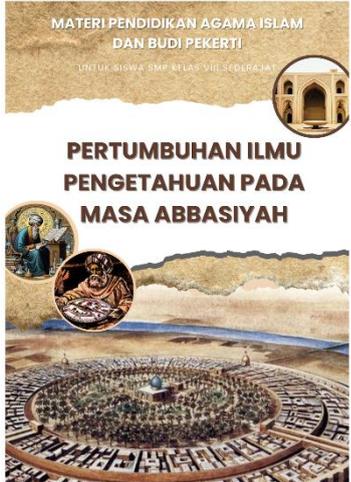
<p>7.</p>	<p>Tidak ada video tentang perkembangan iptek versi Barat dan Islam.</p> 	<p>Ditambahkan video tentang perkembangan iptek versi Barat dan Islam sesuai dengan link yang diberikan oleh ahli materi.</p> 
<p>8.</p>	<p>Profil pengembang tidak menyertakan biografi singkat pengembang.</p> 	<p>Ditambahkan biografi singkat pengembang pada profil pengembang.</p> 

3) Revisi Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Tabel 4. 10 Revisi Berdasarkan Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
-----	----------------	----------------

1.	Tidak adanya fitur yang memungkinkan siswa untuk melanjutkan ke materi selanjutnya sebelum menyelesaikan target capaian pada materi yang diajarkan.	Tidak dibuatkan fitur khusus, tapi <i>Game</i> edukasi yang disediakan pada setiap akhir materi dijadikan sebagai syarat untuk mempelajari materi selanjutnya, sehingga pemahaman siswa dapat dipantau. Caranya adalah dengan guru tidak membuka tautan untuk materi selanjutnya sebelum semua siswa berhasil menyelesaikan <i>game</i> dan telah mencapai standar skor.
2.	Tidak adanya pembagian terbatas/pembatasan berdasarkan jumlah pertemuan	Masukan dari ahli pembelajar tentang pembagian terbatas atau pembatasan berdasarkan jumlah pertemuan tidak dapat peneliti terapkan karena guru yang lebih memahami kebutuhan jumlah pertemuan untuk mengajarkan materi yang ingin dia sampaikan. Guru memiliki pemahaman yang lebih baik tentang tempo dan kedalaman pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Selain itu, tidak adanya pembatasan untuk setiap pertemuan memberikan keleluasaan bagi guru untuk menyesuaikan tempo pembelajaran sesuai dengan dinamika kelas dan kebutuhan siswa secara individual. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih fleksibel dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan responsif terhadap perkembangan kelas.
3.	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> yang dikembangkan hanya bisa diakses melalui tautan yang dibagikan. Belum tersedia di <i>Google Play</i> yang bisa	Mengunggah aplikasi <i>Google Sites</i> ke <i>Google Play</i> sehingga guru dapat mengunduh dan mempelajari materi sebelum diajarkan dengan lebih mudah.

	memudahkan guru untuk mempelajari materi sebelum diajarkan.	
4.	Di luar bab belum ada gambar untuk sampul buku pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	Di luar bab (halaman paling depan), telah ditambahkan gambar untuk sampul buku pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. 

Selain melakukan revisi yang telah disebutkan, ada beberapa kritik dan saran dari ahli pembelajar yang perlu peneliti jabarkan jawabannya, di antaranya:

a) Bagaimana kelangsungan/keberlanjutan media pasca penelitian?

Tindakan peneliti : Rencana kelangsungan media dipertimbangkan pasca-penelitian.

b) Bagaimana penggunaan media ini untuk guru yang tidak terbiasa menggunakan teknologi?

Tindakan peneliti : Akan disiapkan langkah-langkah pelatihan untuk guru yang tidak terbiasa menggunakan teknologi.

#### 4. Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini, media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh para ahli diuji coba di lokasi penelitian, yaitu di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang. Uji coba terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini dibagi menjadi dua tahap yang dijelaskan sebagai berikut:

##### a. Uji Coba Terbatas

Peneliti melakukan uji coba terbatas terlebih dahulu sebelum melaksanakan uji coba lapangan. Uji coba terbatas ini melibatkan 4 siswa SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang. Setelah produk diterapkan, para siswa diminta untuk mengisi angket untuk mengukur respon atau tanggapan mereka selama uji coba terbatas. Penilaian dalam angket terdiri dari dua kriteria: "ya" dengan skor 1 dan "tidak" dengan skor 0. Hasil angket yang diperoleh digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian pada media sebelum diujicobakan pada skala yang lebih besar. Data angket dari 4 siswa tersebut disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 11 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Terbatas**

No.	Nama	Pernyataan ke-																Total	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1.	Ahmad Afif Syaifuddin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	16
2.	Bar Barra Aniq	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	16
3.	Sulistya Juan Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	16
4.	Rafi Setya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	16
<b>Total skor</b>		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	62	64

$$X = \frac{\Sigma x (\text{Jumlah skor jawaban siswa})}{\Sigma n (\text{Jumlah total nilai})} \times 100\%$$

$$X = \frac{62}{65} \times 100\%$$

$$X = 95,4\%$$

Berdasarkan kategori interval penskoran pada tabel 3.6., hasil angket uji coba terbatas menunjukkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* memperoleh persentase kemenarikan sebesar 100%, yang berada dalam rentang 81%-100%. Ini berarti media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan tergolong **Sangat Menarik.**

Selain mengisi angket terkait kemenarikan media pembelajaran berbasis *Google Sites*, siswa pada uji coba terbatas ini juga diminta untuk memberikan pendapatnya terkait media yang dikembangkan. Adapun pendapat yang disampaikan siswa secara umum adalah media ini sangat interaktif dan mudah digunakan serta memberikan mereka kemudahan dalam memahami sejarah perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Abbasiyah. Namun, beberapa *game* sulit diakses dikarenakan koneksi internet yang kurang stabil, serta ada salah satu video pembelajaran yang suaranya tidak terdengar dengan jelas.

#### **b. Uji Coba Lapangan**

Peneliti melaksanakan uji coba lapangan pada siswa kelas VIII di SMP Islam Plus Daarul Huda yang terdiri dari 27 siswa. Sebelum siswa diajarkan menggunakan media pembelajaran

berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti, mereka diberikan *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal mereka tentang materi yang akan dipelajari. Setelah siswa selesai, mereka diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka setelah pembelajaran. Tes yang digunakan pada *pretest* dan *posttest* adalah soal uji kompetensi jenis pilihan ganda yang berjumlah 15 nomor yang sudah diuji validitasnya. Penilaian dalam tes terdiri dari dua kriteria: "jawaban benar" dengan skor 1 dan "jawaban salah" dengan skor 0.

#### 1) Pretest

Sebelum siswa diajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*, siswa diberikan serangkaian soal *pretest* yang telah divalidasi. Hal ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada sub bab Perkembangan Ilmu Pengetahuan pada Masa Abbasiyah. Berikut disajikan hasil *pretest* siswa.

Tabel 4. 12 Hasil *Pretest* Siswa

No.	Nama Siswa	Soal Nomor ke-															Total	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Abdus Sodik	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	7	15
2	abyan danish ikhbar	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	8	15
3	Aditya Eka Ramadani	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	15
4	Afif Fathoni	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	8	15
5	Ahmad Alvin	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	6	15
6	Chisi Indana Sulfa	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	8	15
7	David Andar Rona	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7	15
8	Diva Aurelia	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	8	15
9	Dwi Septia Fitriani	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	15
10	Dzakira syariifah	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	7	15
11	Elis Sayidatul Marwah	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	8	15
12	Ivan Irwanza	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	6	15
13	Lia Maulina	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	15
14	Lutfi Ahmad Habiebie	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	7	15
15	Maizatul Azizah Mukaromah	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	8	15
16	Marvel Zildan Enggar Pratama	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	2	15
17	Mihamad Bambang Sutejo	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	4	15
18	muhamad agung irwansyah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	2	15
19	Muhamad Andriano Setiawan	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	15
20	Muhammad Amir Amirul Andika	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	7	15
21	Muhammad Ryan syahbana	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	15
22	Muhammad Wildan lucky amanta	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	15
23	Puri asti Wulandari	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	8	15
24	Raditya Agatha Pratama putra	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	4	15
25	Sabrina nur alansyah	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	7	15
26	zayed maulana	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	8	15
27	Zena Kholifatus Sholihah	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	15

2) Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Pada pelaksanaannya di lapangan, siswa diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* selama tiga kali pertemuan. Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan digunakan oleh siswa untuk melihat efektivitasnya dalam proses belajar-mengajar.

Adapun langkah-langkah penerapan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama

Islan dan Budi Pekerti untuk siswa kelas VIII di SMP Islam Plus Daarul Huda adalah sebagai berikut:

- a) Peneliti memastikan bahwa semua konten yang telah dirancang, seperti materi pembelajaran, video, gambar, *games*, dan soal uji kompetensi telah diunggah dan tersusun dengan baik di halaman *Google Sites*. Hal ini termasuk memastikan setiap elemen pembelajaran tersedia dan mudah diakses oleh siswa.
- b) Guru memberikan pengenalan singkat tentang media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang akan digunakan. Guru juga menjelaskan cara mengakses dan menggunakan fitur-fitur yang ada agar siswa merasa nyaman dan siap menggunakan media ini.
- c) Pada saat proses pembelajaran kepada siswa, materi beserta penerapan media pembelajaran berbasis *Google Sites* diajarkan langsung oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang sebelumnya telah mendapatkan penjelasan terkait penggunaan media tersebut oleh peneliti. Hal ini guna meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pendidikan, serta memberikan manfaat jangka panjang bagi peningkatan kualitas pengajaran di sekolah.
- d) Guru mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas yang disediakan pada media

pembelajaran berbasis *Google Sites* seperti menonton video, membaca teks, dan menyelesaikan *game*. Partisipasi aktif ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

e) Selama penerapan, guru tetap memantau progres siswa secara berkala dan memberikan dukungan serta menanggapi pertanyaan atau kesulitan teknis yang dihadapi oleh siswa.

### 3) Posttest

Setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* selesai dilaksanakan, siswa kemudian diberikan *posttest*. *Posttest* ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Berikut disajikan hasil *posttest* siswa.

Tabel 4. 13 Hasil *Posttest* Siswa

No.	Nama Siswa	Soal Nomor ke-															Total	Skor Maksimal
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Abdus Sodiq	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	15
2	Abyan danish ikhbar	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	10	15
3	Aditya Eka Ramadani	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	15
4	Afif Fathoni	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12	15
5	Ahmad Alvin	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	15
6	Chisi Indana Sulfa	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	12	15
7	David Andar Rona	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	15
8	Diva Aurelia	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	15
9	Dwi Septia Fitriani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13	15
10	Dzakira syariifah	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	15
11	Elis Sayidatul Marwah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	15
12	Ivan Irwanza	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	10	15
13	Lia Maulina	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12	15
14	Lutfi Ahmad Habiebie	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	13	15
15	Maizatul Azizah Mukaromah	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12	15
16	Marvel Zildan Enggar Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	12	15
17	Mihamad Bambang Sutejo	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	12	15
18	muhamad agung irwansyah	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12	15
19	Muhamad Andriano Setiawan	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	11	15
20	Muhammad Amir Amirul Andika	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	10	15
21	Muhammad Ryan syahbana	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	10	15
22	Muhammad Wildan lucky amanta	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	15
23	Puri asti Wulandari	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	15
24	Raditya Agatha Pratama putra	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	15
25	Sabrina nur alansyah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	15
26	Zayed maulana	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	15
27	Zena Kholifatus Sholihah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13	15

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Kegiatan evaluasi pada penelitian ini melibatkan peninjauan efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Huda pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Sumber data evaluasi pada tahap ini diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang diolah dan dianalisis dengan bantuan program SPSS 25, sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diuji memiliki distribusi yang normal. Sampel yang digunakan kurang dari 50, maka uji normalitas data yang digunakan menggunakan *Shapiro Wilk* dengan bantuan SPSS 25 dengan taraf signifikansi 0,05. Data dapat dikatakan berdistribusi secara normal apabila nilai dari signifikansi > dari 0,05, sementara bila nilai signifikansi < 0,05 artinya data tidak terdistribusi normal.

**Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas Data**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Siswa	,258	27	,000	,843	27	,001
Posttest Siswa	,209	27	,004	,893	27	,009

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa baik data *pretest* maupun *posttest* siswa tidak berdistribusi normal, karena nilai signifikansi masing-masing adalah 0,001 dan 0,009, yang keduanya kurang dari 0,05 (*alpha*). Oleh karena itu, uji hipotesis selanjutnya menggunakan uji non-parametrik yaitu *Uji Wilcoxon* untuk memeriksa perbedaan antara *pretest* dan *posttest*.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis selanjutnya dilakukan dengan uji *Wilcoxon* dengan bantuan SPSS 25 untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa guna mengevaluasi efektivitas media pembelajaran

berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

**Hipotesis:**

Ho : Tidak ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

H<sub>1</sub> : Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

**Kriteria pengambilan keputusan:**

Jika nilai Sig > 0,05 maka tidak ada perbedaan. Karena itu Ho diterima dan H<sub>1</sub> ditolak.

Jika nilai Sig < 0,05 maka ada perbedaan. Karena itu Ho ditolak dan H<sub>1</sub> diterima.

Selanjutnya hasil dari uji ini ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4. 15 Hasil Uji Hipotesis**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Posttest Siswa - Pretest Siswa
Z	-4,549 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil *output* di atas, diketahui nilai signifikansi adalah sebesar 0,000. Maka:

**Kesimpulan Statistik:**  $0,000 \leq 0.05$ , berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai *pretest* dan *posttest*..

**Hipotesis:**  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Implikasi:** Media pembelajaran berbasis *Google Sites* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## B. Pembahasan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites

### 1. Deskripsi Produk Akhir

#### a. Struktur dan Konten

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran web berbasis *Google Sites* dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP.

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Google Sites* ini berisi salah satu bab materi semester genap untuk siswa kelas VIII SMP yaitu “Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Abbasiyah”. Web terdiri dari: 1) Halaman Sampul, 2) Halaman Muka (Beranda), 3) Menu Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran, 4) Menu Materi, 5) Menu Uji Kompetensi, 6) Menu Daftar Pustaka, dan 7) Menu Profil pengembang.

Halaman sampul berisi gambar sampul yang sesuai dengan tema yang bertuliskan judul bab, keterangan mata pelajaran serta informasi kelas. Di bawah gambar sampul tersedia tombol

bertuliskan “Buka” yang jika diklik akan mengantarkan pengguna ke halaman selanjutnya.

Halaman beranda adalah tampilan utama setelah halaman sampul. Halaman ini menyambut pengguna dengan teks bacaan singkat mengenai pertumbuhan ilmu pengetahuan masa Abbasiyah, terdapat pula navigasi ke berbagai menu yang ada di situs.

Halaman menu Kompetensi Dasar (KD) dan Tujuan Pembelajaran memuat kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dari penggunaan media ini. Penjelasan disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami oleh siswa dan guru.

Halaman materi berisi materi pembelajaran yang disusun berdasarkan sub-bab untuk memudahkan siswa mengikuti pembelajaran secara bertahap. Sub bab materi yang disajikan adalah : 1) Sejarah singkat dinasti Abbasiyah, 2) Peranan Baitul Hikmah 3) Perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Dinasti Abbasiyah, 4) Biografi singkat para ilmuwan muslim pada masa Dinasti Abbasiyah, 5) Perkembangan kebudayaan pada masa Dinasti Abbasiyah, dan 6) Dampak perkembangan ilmu pengetahuan masa Dinasti Abbasiyah terhadap umat Islam dan Dunia. Setiap sub bab disajikan video pembelajaran dari *Youtube* yang sesuai dengan pembahasan materi, terdapat teks bacaan, dan setiap akhir materi disajikan *game* interaktif yang dibuat menggunakan platform *Wordwall*.

Halaman uji kompetensi menyajikan soal latihan yang mencakup seluruh materi pada sub bab yang telah dipelajari oleh siswa, sesuai dengan Kompetensi dasar (KD) dan tujuan pembelajaran. Soal uji kompetensi terdiri dari 15 soal pilihan ganda yang telah diuji validitasnya. Soal-soal ini disusun menggunakan *Google Form* yang kemudian diintegrasikan ke dalam *Google Sites*, sehingga memudahkan guru dalam mengumpulkan dan menganalisis jawaban siswa.

Halaman daftar pustaka berisi daftar referensi atau sumber yang digunakan dalam penyusunan materi pembelajaran. Informasi ini penting untuk menunjukkan kredibilitas materi dan memberikan sumber tambahan bagi siswa yang ingin belajar lebih lanjut.

Halaman profil pengembang memuat informasi tentang pengembang media pembelajaran, termasuk biografi singkat, latar belakang pendidikan, dan pengalaman terkait. Hal ini memberikan kepercayaan lebih kepada pengguna mengenai kualitas dan keahlian pengembang.

#### **b. Fitur Utama**

**Interaktivitas:** Setiap sub materi dilengkapi dengan *games* interaktif yang dapat membantu siswa mengevaluasi pemahaman mereka.

**Multimedia:** Penyajian video, gambar, dan tabel memperjelas konsep dan menarik minat siswa.

**Aksesibilitas:** Media dapat diakses dari berbagai perangkat, baik komputer maupun *smartphone*, melalui tautan *Google Sites*.

### c. Teknologi yang digunakan

Media ini dibangun menggunakan *Google Sites* untuk kemudahan akses dan penggunaan. *Wordwall* digunakan untuk membuat *game* interaktif. *Canva* digunakan untuk mendesain elemen visual. *Ideogram.ai* digunakan untuk menghasilkan gambar dan ilustrasi yang relevan dengan materi pembelajaran. *H5P* sempat diuji coba untuk menyematkan pertanyaan di sela-sela video tetapi tidak digunakan karena keterbatasan dalam dokumentasi jawaban siswa dan biaya langganan setelah 30 hari.

## 2. Hasil Validasi

### a. Penilaian oleh Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli Media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk siswa kelas VIII SMP ini sangat valid dengan skor 92,3%. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Ela Islanda dan Deni Darmawan yang mencatat validitas ahli media sebesar 85,55% (kategori “sangat layak”).<sup>67</sup> Ahli media memberikan masukan untuk memperbaiki tautan yang tidak berfungsi, dan memberikan kritik terkait visual dan kinestetik konten. Setelah melakukan revisi sesuai dengan

---

<sup>67</sup> Islanda dan Darmawan, “Pengembangan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.”

masukan tersebut, media pembelajaran dinilai sangat valid dan siap digunakan.

**b. Penilaian oleh ahli Materi**

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat valid dengan skor 91,2%. Ahli materi memberikan beberapa masukan: menambahkan pembahasan tentang pembakaran perpustakaan di Baghdad, mengisi fitur uji kompetensi dan daftar pustaka, menjadikan *game* sebagai syarat melanjutkan materi, memperluas uraian sejarah Daulah Abbasiyah, menyertakan video perkembangan IPTEK versi Barat dan Islam, serta menambahkan biografi singkat pengembang. Setelah direvisi sesuai dengan masukan, media pembelajaran dinilai sangat valid dan siap digunakan.

**c. Penilaian oleh Ahli Pembelajar**

Hasil validasi oleh ahli Media menunjukkan bahwa media ini sangat valid dengan skor 100%. Ahli pembelajar menyarankan penambahan fitur *game* edukasi sebagai syarat melanjutkan materi, pembagian materi berdasarkan pertemuan, kemudahan akses melalui *Google Play*, dan penambahan gambar sampul buku, dan kelangsungan media pasca penelitian. Revisi dilakukan dengan menjadikan *game* edukasi sebagai syarat untuk melanjutkan materi, mempertahankan fleksibilitas jumlah pertemuan, mengunggah aplikasi ke *Google Play*, serta menambahkan gambar sampul buku.

Selain itu, rencana kelangsungan media dan pelatihan bagi guru yang tidak terbiasa dengan teknologi juga dipertimbangkan.

### **3. Hasil Uji Coba**

#### **a. Uji Coba Terbatas**

Dilakukan pada 4 siswa SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang. Hasil angket menunjukkan tingkat kemenarikan media sebesar 95,4%, yang berarti sangat menarik. Siswa merasa media ini interaktif, mudah digunakan, dan membantu memahami materi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Kukuh Setiawan yang menemukan bahwa media pembelajaran daring berbasis *Google Sites* diterima peserta didik secara mudah, praktis, dan efektif.<sup>68</sup>

Namun, ada kendala dengan akses *game* karena koneksi internet dan suara video yang kurang jelas. Hasil ini digunakan untuk perbaikan sebelum uji coba lapangan.

#### **b. Uji Coba Lapangan**

Uji coba lapangan pada penelitian ini melibatkan 27 siswa kelas VIII di SMP Islam Plus Daarul Huda. Siswa diberikan *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal mereka sebelum diajarkan menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Setelah pembelajaran, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman. *Pretest* dan *posttest* terdiri dari 15 soal pilihan ganda yang telah diuji validitasnya. Hasil uji normalitas

---

<sup>68</sup> Setiawan, "Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites kepada Guru pada Pembelajaran Daring di SMP Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan."

menunjukkan data tidak berdistribusi normal, sehingga digunakan uji *Wilcoxon* untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*.

#### 4. Analisis Data

##### a. Hasil *pretest* dan *posttest*

Analisis statistik menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai signifikansi 0,000, yang berarti  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

##### b. Kesimpulan Efektivitas

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal tersebut konsisten dengan temuan Sulaiman dan Muthia Rahmayani yang menunjukkan pengaruh signifikan media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa dengan uji *R Square* 0,643 (64,3%),<sup>69</sup> menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis multimedia dapat memengaruhi peningkatan pemahaman siswa, serta penelitian Ela Islanda dan Deni Darmawan yang

---

<sup>69</sup> Sulaiman dan Rahmayani, "Pengaruh Media *Powtoon* dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII."

mencatat bahwa 86% siswa memperoleh nilai di atas KKM, dikategorikan “efektif”.<sup>70</sup>

## 5. Keterbatasan dan Kendala

Beberapa kendala yang dihadapi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini meliputi keterbatasan teknis dalam penyisipan pertanyaan ke dalam video menggunakan H5P, serta tantangan dalam memastikan semua siswa memiliki akses internet yang stabil. Kendala ini diatasi dengan menggunakan *Wordwall* untuk *game* interaktif dan bekerja sama dengan pihak sekolah dalam hal penyedia layanan internet untuk meningkatkan kualitas koneksi.

---

<sup>70</sup> Islanda dan Darmawan, “Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.”

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pengembangan media ini menggunakan cara dan metode *Reach and Development* (R&D), di mana modelnya menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan utama, yakni:

- a. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini mencakup identifikasi masalah dalam metode pengajaran yang dominan ceramah, karakteristik siswa Generasi Z yang terbiasa dengan teknologi, dan kesulitan siswa dalam memahami materi sejarah Islam, terutama pada Bab Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan pada Masa Abbasiyah.

- b. Perancangan (*Design*)

Tahap ini melibatkan penyusunan materi KD dan tujuan pembelajaran, merancang permainan interaktif, membuat soal uji kompetensi, serta menyediakan gambar pendukung dari berbagai sumber yang relevan untuk memastikan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan menarik perhatian mereka..

- c. Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini mencakup pembuatan situs *Google Sites*, pengisian materi, pembuatan *game*, uji kompetensi, penyusunan daftar pustaka, serta profil pengembang. Selain itu, melibatkan

validasi oleh ahli media, materi, dan pembelajaran, serta pengujian validitas instrumen tes.

d. Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan melibatkan uji coba terbatas dengan 4 siswa dan uji coba lapangan dengan 27 siswa SMP Islam Plus Daarul Huda. Langkah-langkahnya termasuk memastikan konten tersusun dengan baik, memberikan pengenalan kepada siswa, dan mendorong partisipasi aktif.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, dilakukan peninjauan terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Islam Plus Daarul Huda pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti..

2. Media pembelajaran berbasis *Google Sites* menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi dan uji coba terbatas. Dalam validasi, aspek media mendapatkan persentase sebesar 92,3%, materi sebesar 91,2%, dan pembelajaran mencapai 100%. Hasil uji coba terbatas juga menunjukkan tingkat kemenarikan sebesar 95,4%. Dengan demikian, media ini dapat dianggap sangat layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang.
3. Berdasarkan hasil uji statistik dengan uji *Wilcoxon*, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000. Karena nilai signifikansi kurang dari nilai

*alpha* (0,05), hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai *pretest* dan *posttest* siswa. Ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang.

## **B. Implikasi Teoretik**

Berdasarkan kesimpulannya yang telah diungkapkan maka implikasinya dari hasil yang diteliti, yaitu terciptanya media pembelajaran *Web* berbasis *Google Sites* yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

## **C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan**

Setelah menguraikan pengembangan produk, peneliti memberikan beberapa rekomendasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang peneliti kembangkan sebagai berikut:

- a. Dengan hasil validasi yang tinggi dari segi media, materi, dan pembelajaran, serta uji coba terbatas yang sukses menunjukkan tingkat kemenarikan yang baik, disarankan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* secara luas di berbagai kelas dan mata pelajaran.
- b. Kepala sekolah diharapkan menyediakan fasilitas yang memadai seperti akses internet yang stabil, perangkat komputer, dan ruang

laboratorium komputer untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

- c. Agar guru lebih dahulu memahami cara penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Karena hal ini akan memudahkan proses belajar mengajar kepada siswa.
- d. Pihak sekolah agar memberikan pelatihan kepada guru terkait penggunaan media pembelajaran ini agar mereka dapat memaksimalkan potensi dan fitur-fitur yang ada, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.
- e. Guru diharapkan menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* secara kreatif dan inovatif untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif, serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- f. Siswa agar memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk pembelajaran mandiri di luar jam sekolah, seperti mengakses materi tambahan, video pembelajaran, dan latihan soal untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

## **2. Saran Diseminasi**

Media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan ini dapat disebarluaskan dengan cara membagikan tautan atau kode batang media kepada siswa dan pihak lain yang membutuhkan. Kepala sekolah diharapkan menyediakan fasilitas yang

memadai, menginisiasi program pelatihan, dan mengintegrasikan media ini dalam kurikulum. Guru perlu mengikuti pelatihan, berkolaborasi dengan rekan sejawat, dan menggunakan media secara inovatif serta mengevaluasi efektivitasnya. Siswa diharapkan mengikuti orientasi penggunaan media, berpartisipasi aktif, memanfaatkan untuk pembelajaran mandiri, dan memberikan umpan balik. Dengan demikian, media ini dapat diadopsi secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang.

### **3. Pengembangan Lebih lanjut**

Untuk pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

- a. Menambahkan lebih banyak konten interaktif seperti video, animasi, dan simulasi untuk lebih menarik perhatian siswa dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan.
- b. Mengintegrasikan teknologi tambahan seperti *Virtual Reality* (VR) atau *Augmented Reality* (AR) untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan realistis.
- c. Mengembangkan berbagai jenis materi pembelajaran yang dapat mengakomodasi beragam gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik, agar lebih inklusif.
- d. Memperluas cakupan materi untuk mencakup topik-topik lintas disiplin yang relevan, sehingga siswa dapat melihat keterkaitan

antara Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan bidang studi lainnya.

- e. Menyediakan fitur-fitur yang mendukung aksesibilitas, seperti teks alternatif untuk gambar, teks berukuran besar, dan narasi audio untuk membantu siswa dengan kebutuhan khusus.
- f. Mengembangkan fitur evaluasi yang lebih canggih seperti kuis adaptif yang menyesuaikan tingkat kesulitan berdasarkan kinerja siswa, serta memberikan analisis hasil belajar yang lebih mendalam kepada guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amma, Tasurun. Adi, Endarta. "Analisis Materi Pembelajaran." *Literasi Pedagogi Teknologi*. Diakses Januari 6, 2024.  
<https://duniapendidikan.putrautama.id/analisis-materi-pembelajaran/comment-page-1/>.
- Agama RI, Kementrian. *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Jakarta: Lentera Abadi, 2010.
- Amarulloh, Adhitya, Endang Surahman, dan Vita Meylani. "Refleksi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Digital." *Metaedukasi* 1, no. 1 (2019).
- Amma, Tasurun, Ari Setiyanto, dan Mahmud Fauzi. "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik." *Edification* 3, no. 02 (2021).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Cet. XV. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Citra Niaga, 2011.
- Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Brenstein, James. "Google Sites Made Easy Websites Designed the Easy Way." United States of America, 2021.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro (BP-UNDIP), 2011.
- Gunawan, Ce. *Mahir Menguasai SPSS (Mudah Mengolah Data dengan IBM SPSS Statistic 25)*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Hanifah, Desty Putri. *Teori dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2023.
- Harsanto, Budi. *Inovasi Pembelajaran di Era Digital Menggunakan Google Sites dan Media Sosial*. Bandung: Unpad Press, 2014.
- Irfan, Japrizal dan Dedy. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Masa Covid-19 di SMK Negeri 6 Bungo." *JAVIT (Jurnal Vokasi Informatika)* 1, no. 3 (2021).

- Irfani, Ranu Dana. "Konsep Teori Belajar dalam Islam Perspektif Al-Qur'an dan Hadis." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2017).
- Isa, A. "Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa." *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6, no. 1 (2010).
- Islanda, Elsa, dan Deni Darmawan. "Pengembangan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *TEKNODIK* 27, no. 1 (2023).
- Kadaruddin. *Buku Referensi Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Karnaen, Wahyu Juli. "Analisis Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Menentukan Konsep Pembelajaran Yang Tepat." *Kompasiana Beyond Blogging*. Diakses Januari 5, 2024.  
<https://www.kompasiana.com/inimanusia5776/62464b005a74dc1ff15f2322/analisis-pentingnya-memahami-karakteristik-peserta-didik-dalam-menentukan-konsep-pembelajaran-yang-tepat>.
- Kusumo. "Jenis-jenis Media Pembelajaran." *Cundamani*. Last modified 2021. Diakses Januari 1, 2024. <https://cundamani.com/jenis-jenis-media-pembelajaran/>.
- Mashudi, Rizka Maulidiyah, Rizka Novalin Astrawinata Sahra, Rohainy Asya Ridanti, dan Arita Marini. "Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Site untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 8 (2023).
- Mawardi, Imam. "Karakteristik dan Implementasi Pembelajaran PAI di Sekolah Umum (Sebuah Tinjauan dari Performa dan Kompetensi Guru PAI)." *Ilmu Tarbiyah 'At-Tajdid* 2, no. 2 (2013).
- Ningsih, Sunarmi, Murtadlo Murtadlo, dan Muhammad Imam Farisi. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jambura Journal of*

*Education Management* 4, no. 1 (2023).

Nugroho, Muhamad Khabib Cahyo, dan Grendi Hendrastomo. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X.” *Pendidikan Sosiologi dan Humaniora (J-PSH)* 12, no. 2 (2021): 59–70.

Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 03, no. 01 (2018).

Nuruddaroini, Muh. Haris Zubaidillah dan M. Ahim Sulthan. “Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang SD, SMP, dan SMA.” *Addabana: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2019).

Pendidikan, Menteri Kebudayaan dan. *Salinan Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*, 2014.

Purnamasari, Nurna L. “Metode Addie pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK.” *Jurnal Pena SD* 5, no. 1 (n.d.).

Purwanto, M. Ngalim. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002.

Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Diedit oleh Tristan Rokhmawan. Pasuruan: Academic & Research Institute, 2020.

Rohmadi, Syamsul Huda. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Alaska, 2012.

Rokhmah, Ira Jamilatur, Indhra Musthofa, dan Adi Sudrajat. “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Website pada Kelas XI di Sekolah SMA Islam Hasyim Asy’ari Batu.” *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 6 (2023).

Rustandi, Andi, dan Rismayanti. “Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda.” *Jurnal*

*Fasilkom* 11, no. 2 (2021).

Santoso, Subhan Adi. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0*. Sleman: Deepublish, 2020.

Setiawan, Kukuh. “Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites kepada Guru pada Pembelajaran Daring di SMP Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan.” Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2022.

Sholahuddin, Agus Moh., dan Anggun Wahyu Sulisty Alyasinda. “Rekonstruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Google Sites Sebagai Upaya Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila di SMA Negeri 1 Borneo Bojonegoro.” *GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Humaniora* 1, no. 2 (2023).

Sudikan, Setya Yuawana, Titik Indarti, dan Faizin. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2023.

Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: CV. Alfabeta, 2007.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. 23. Bandung: Alfabeta, 2016.

Sulaiman, dan Muthia Rahmayani. “Pengaruh Media Powtoon dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII.” *Jurnal Islamika: Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 57–70.

Sulasmianti, Nova. “Pembelajaran Berbasis Web Memanfaatkan Google Sites.” *Jurnal Wawasan Pendidikan dan Pembelajaran* 9, no. 2 (2021).

Sumiharsono, Rudy, dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi, 2017.

Syakiroh, Atik. “Efektivitas Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh dalam Upaya Peningkatan Prestasi Peserta Didik Pada Pelajaran PAI di Kelas VIII di SMP Ali Maksum Krapyak Yogyakarta Tahun Pelajaran 2021.” Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2021.

Yati, Lefriza. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Menggunakan Motion Graphic Berbasis Problem Based Learning." Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, 2022.

# **LAMPIRAN-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: <http://pasca.uin-malang.ac.id> , Email: [pps@uin-malang.ac.id](mailto:pps@uin-malang.ac.id)

Nomor : B-495/Ps/TL.00/2/2024

5 Februari 2024

Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala SMP Islam Plus Daarul Huda  
di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb,*

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin pengambilan data bagi mahasiswa/ kami berikut ini:

Nama : Dzakiyah Fikra  
NIM : 220101210023  
Program Studi : Magister Pendidikan Agama Islam  
Dosen Pembimbing : 1. Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag  
2. Dr. Romi Faslah, M.Si  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang  
Pelaksanaan : Secara Tatap Muka / Offline  
Waktu Penelitian : Disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*



## Lampiran 2 : Angket Validasi Ahli

### A. Pengantar

Komponen	: Media Pembelajaran PAI dan BP Berbasis Google Sites
Sasaran	: Siswa kelas VIII SMPI Plus Daarul Huda Gondanglegi
Media	Malang
Peneliti	: Dzakiyah Fikra
Ahli Media	: Bapak Dr. Totok Chamidy, M. Kom.

### B. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran PAI dan BP berbasis *Google Sites* untuk Siswa di SMPI Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar Bapak untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Skala Penilaian	Keterangan
Nilai 5	Sangat Setuju
Nilai 4	Setuju
Nilai 3	Kurang Setuju
Nilai 2	Tidak Setuju
Nilai 1	Sangat Tidak Setuju

NO	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Desain tampilan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menarik				✓	
2	Desain tampilan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini sesuai untuk siswa tingkat SMP				✓	
3	Bentuk medianya (gambar dan video) digunakan dengan tepat dan mendukung tujuan pembelajaran					✓
4	Penggunaan font, ukuran font, dan tata letak teks pada media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini memberikan keterbacaan yang baik				✓	
5	Warna yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini relevan dengan konteks dan tidak mengganggu fokus siswa					✓
6	Struktur navigasi yang logis dan mudah dipahami, dengan menu dan tautan yang jelas, memudahkan siswa menemukan informasi dan berpindah antar halaman.				✓	
7	Adanya <i>games</i> dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran					✓
<b>Aspek Pemrograman</b>						
8	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini dapat mengintegrasikan elemen-elemen multimedia (gambar, audio, video) dengan baik dalam pembelajaran					✓
9	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel dan kapan saja					✓
10	Sajian multimedia (gambar dan video) dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran					✓
11	Navigasi atau tata letak menu dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini mudah dipahami dan mengikuti logika pengguna				✓	
12	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini mudah dipahami dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa					✓
13	<i>web</i> mudah dioperasikan/digunakan					✓

**C. Kritik dan Saran**

disajikan materi lebih baik als videonya. Disetiap video  
diperoleh pertanyaan yg menarik video sebelumnya. Diutamakan  
vokum lebih menyangkut ke visual, auditory dan kinestetik  
als beberapa tombol yg tidak berfungsi

Malang, 28-09-2024

Ahli Media



Bapak Dr. Totok Chamidy, M. Kom.

### Lampiran 3 : Angket Validasi Ahli Materi

#### A. Pengantar

- Komponen : Media Pembelajaran PAI dan BP Berbasis Google Sites  
Sasaran Media : Siswa kelas VIII SMPI Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang  
Peneliti : Dzakiyah Fikra  
Ahli Materi : Al-Ustadz Aufa Alfian Musthofa, S.Pd.I, M.A.

#### B. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran PAI dan BP berbasis *Google Sites* untuk Siswa di SMPI Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar Bapak untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

<b>Skala Penilaian</b>	<b>Keterangan</b>
Nilai 5	Sangat Setuju
Nilai 4	Setuju
Nilai 3	Kurang Setuju
Nilai 2	Tidak Setuju
Nilai 1	Sangat Tidak Setuju

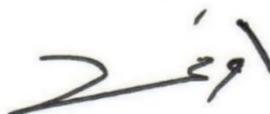
NO	Indikator Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>						
1	Kesesuaian antara materi dengan KD dan tujuan pembelajaran pada kurikulum K13					√
2	Materi lengkap dan mudah dipahami oleh siswa				√	
3	Materi dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa di era sekarang					√
4	Materi yang diberikan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					√
5	<i>Games</i> dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran					√
6	Latihan yang diberikan dapat membantu siswa dalam memahami dan memaksimalkan kemampuan berpikir kritis secara bertahap			√		
7	Evaluasi sesuai dengan materi yang diberikan			√		
8	Media pembelajaran memberikan ikhtisar atau ringkasan materi yang membantu siswa dalam mengingat informasi penting					√
<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>						
9	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran dapat dipahami oleh siswa dengan mudah				√	
10	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan pemaknaan ganda					√
11	Kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				√	
<b>Aspek Penyajian</b>						
12	Aplikasi disajikan secara sistematis dan terpadu					√
13	Materi yang disajikan tidak bertele-tele, ringkas namun dapat mencakup semua					√
14	Informasi yang disajikan dapat menarik perhatian dari siswa dalam pembelajaran					√
15	Media pembelajaran yang dibuat dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri					√
16	Media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur bagi siswa					√

### C. Kritik dan Saran

1. Materi terkait perkembangan ilmu pengetahuan dalam dunia islam sangat menarik dan menjadi penting bagi siswa untuk mengetahuinya. Hal ini dikarenakan para siswa saat ini lebih mengenal bahwa ilmu pengetahuan berkembang dari dunia barat, padahal yang terjadi adalah sebaliknya.
2. Perlu disinggung juga terkait penjarahan yang dilakukan oleh barat terhadap dunia islam, dan itu yang menyebabkan perubahan pengetahuan seperti sekarang ini. Kejadian ini tergambar pada pembakaran perpustakaan di Baghdad dan lainnya.
- 3.
4. Terdapat beberapa fitur yang belum terisi, seperti fitur uji kompetensi dan daftar pustaka
5. Sebaiknya memisahkan fitur antara video dan penjelasan tertulis dalam materi
6. Sebaiknya penyelesaian game dijadikan sebagai syarat mempelajari materi selanjutnya, sehingga guru dapat mengetahui pemahaman siswa di materi sebelumnya, dan kesiapan siswa mempelajari materi selanjutnya.
7. Alangkah lebih baik, jika terdapat satu bab yang menjelaskan biografi singkat para penemu-penemu muslim di zaman tersebut.
8. Dalam menjelaskan materi mengenai sejarah singkat daulah Abbasiyah, sebaiknya diuraikan singkat sejak awal pendirian, masa keemasan, dan kondisi runtuhnya daulah tersebut.
9. Ada satu video pendek yang mungkin dapat dimasukkan dalam materi ini, yaitu video tentang perkembangan iptek versi barat dan islam, mungkin bisa di akses di link berikut:  
<https://www.youtube.com/watch?v=kjEiualH9H4&pp=ygUSMTAwMCBwZW51bXUgbXVzbGlt>
10. Pada profil pengembang, perlu ditambahkan biografi singkat pengembang.

Yogyakarta, 28 April 2024

Ahli Materi



**Al-Ustadz Aufa Alfian Musthofa, S.Pd.I, M.A.**

## Lampiran 4 : Angket Validasi Ahli Pembelajaran

### ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJAR

#### D. Pengantar

- Komponen : Media Pembelajaran PAI dan BP Berbasis *Google Sites*  
Sasaran Media : Siswa kelas VIII SMPI Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang  
Peneliti : Dzakiyah Fikra  
Ahli Pembelajaran : Ustadz Fathur Rahman, S.Pd

#### E. Petunjuk

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan produk media pembelajaran PAI dan BP berbasis *Google Sites* untuk Siswa di SMPI Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang telah disediakan.
4. Komentar Bapak untuk ditulis pada kolom yang telah disediakan.

Skala Penilaian	Keterangan
Nilai 5	Sangat Setuju
Nilai 4	Setuju
Nilai 3	Kurang Setuju
Nilai 2	Tidak Setuju
Nilai 1	Sangat Tidak Setuju

NO	Indikator Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>Aspek Materi</b>						
1	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> Sesuai dengan KI, KD dan Materi yang dibutuhkan					✓
2	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di era digital saat ini					✓
3	Materi Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> disesuaikan dengan kebutuhan siswa					✓
4	Materi pada Media Pembelajaran PAI secara gamblang dan mudah dipahami siswa					✓
5	<i>Games</i> dalam media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> ini menambah pemahaman dan daya tarik materi pembelajaran					✓
<b>Aspek Kelayakan</b>						
6	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dapat meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
7	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran					✓
8	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa					✓
9	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dapat membantu siswa mengatasi tantangan pembelajaran secara mandiri					✓
12	Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dapat memperkaya pengalaman pembelajaran melalui penggunaan multimedia, simulasi, atau teknologi lainnya					✓
13	Media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dapat membantu siswa memperluas wawasan mereka dan menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata					✓

## F. Kritik dan Saran

Dari sosialisasi praktik pemanfaatan Media pembelajaran berbasis google site terdapat beberapa kritik dan saran

1. adanya fitur tidak bisa melanjutkan ke Materi selanjutnya sebelum selesai target capaian pada Materi yang diajarkan
2. adanya pemilahan materi yang dibekali dengan soal pertemuan. Misal pada bab yang dibahas akan dapat diselesaikan secara maksimal dalam 5 pertemuan, maka akan lebih bagus jika ada fitur pembagian materi dengan soal pertemuan yg diselesaikan sehingga memudahkan guru dalam mempersiapkan pembelajaran
3. mungkin ini bisa menjadi pertimbangan pengembangan
  - a. link google site yang bisa di download di android sehingga lebih memudahkan guru untuk mempelajari materi sebelum diajarkan
  - b. diwar bisa sebaiknya ditampikan halaman buku sehingga pengaturan bab ada di dalam buku. kedepannya site halaman pertama adalah buku PAI yang dibelanjakan sudah ada Bab nya
  - c. bagaimana jika sekolah tidak memiliki fasilitas IT yang memadai apakah media ini tidak bisa diterapkan?
  - d. bagaimana keberlanjutan media ini dapat diberlanjtkan sehingga tidak hanya ptt di penelitian?
  - e. bagaimana langkah pengembang untuk pemanfaatan media ini oleh guru PAI yang tidak kenal IT setinggi mana di guru PAI di Indonesia lebih banyak yg tidak kenal IT

Ahli Pembelajar

Ustadz Fathur Rahman, S.Pd.

Malang, ...27... April... 2024

## Lampiran 5 : Surat Selesai Penelitian



**YAYASAN DAARUL HUDA GONDANGLEGI WETAN**  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**  
**SMP ISLAM PLUS DAARUL HUDA**

TERAKREDITASI-NPSN 69969077

Jl. Murcoyo III Gondanglegi Wetan, Gondanglegi Malang. Kode Pos 65174  
email : [smip.daarulhudagondanglegi@gmail.com](mailto:smip.daarulhudagondanglegi@gmail.com)

---

---

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 01/SEKRETARIS/SMPIP-DH/A-g/V/2024

*Bisillahirrahmanirrahim,*

*Assalamu'alikum, warahmatullah wabarakatuh*

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SMP Islam Plus Daarul Huda, Gondanglegi Malang Jawa Timur, menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswi di bawah ini:

Nama	: Dzakiyah Fikra
NIM	: 220101210023
Program Studi	: Magister Pendidikan Agama Islam
Kampus	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

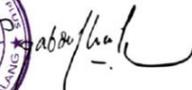
Telah menyelesaikan penelitiannya di SMP Islam Plus Daarul Huda dengan judul:

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Studi Pada Siswa di SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang)**

Demikianlah surat ini kami buat, semoga dapat menjadi maklum adanya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya. *Jazaakumullah khairul jaza'*.

*Wassalamu'alikum, warahmatullah wabarakatuh*

Gondanglegi, 30 Mei 2024

Kepala SMPI Plus Daarul Huda  
  
Abdul Halim  


**Lampiran 6 : Soal *Pretest* dan *Posttest* yang Telah Diuji Validitas dan Reliabilitasnya**

**Nama:**

**Kelas**

**Asal Sekolah**

Mulailah menjawab soal dengan berdo'a terlebih dahulu. Bacalah setiap soal dengan teliti.

Pilih satu jawaban yang paling tepat (a, b, c, atau d).

1. Perhatikan tabel berikut!

Ilmuwan		Bidang Ilmu	
1	At-Tabari	A	Tafsir
2	Imam Malik	B	Hadis
3	Imam Bukhari	C	Fikih
4	Imam Gazali	D	Akhlak

Pasangan ilmuwan dan bidang ilmu yang tepat adalah....

- 1-A, 2-B, 3-C, 4-D
  - 1-A, 2-C, 3-B, 4-D
  - 1-D, 2-B, 3-C, 4-A
  - 1-D, 2-C, 3-B, 4-A
2. Siapakah khalifah yang mendirikan *Bayt al-Hikmah* sebagai perpustakaan pribadi?
- Al-Mansur
  - Al-Makmun
  - Harun al-Rasyid
  - Al-Mahdi
3. Salah satu karya sastra penting yang ditulis pada masa Dinasti

Abbasiyah dan masih dikenal hingga kini adalah...

- Al-Qonun fi al-Tibb*
  - Alfu al-Lailah w-al-Lailah* (Seribu Satu Malam)
  - Al-Muqoddimah*
  - Diwan Shams Tabrizi*
4. Nama lengkap Ibnu Sina adalah...
- Abu al-Huseyn Ali bin Abdullah bin Sina
  - Abu Ali al-Huseyn bin Abdullah bin Sina
  - Abu Ali Hasan bin Abdullah bin Sina
  - Abu Ali Abdullah al-Huseyn bin Ibnu Sina
5. Salah satu fungsi utama *Bayt al-Hikmah* adalah sebagai....
- Istana kerajaan
  - Pusat perdagangan
  - Biro penerjemah dan perpustakaan
  - Tempat ibadah

6. *“Muruj az-Zahab wa Ma'adin al-Jawhar”* (Padang Emas dan Tambang Permata) adalah karya dari...
- Al Mas'udi
  - Al Khawarizmi
  - Al Biruni
  - Al Farabi
7. Ilmu yang mengajarkan tentang Tuhan beserta segala aspeknya yaitu....
- Ilmu Kalam
  - Ilmu Akhlak
  - Ilmu Fiqih
  - Ilmu hadis
8. Semua hal berikut ini merupakan sebab runtuhnya Dinasti Abbasiyah, kecuali.....
- Melebihkan bangsa asing daripada bangsa Arab
  - Kebijakan ganda Harun al-Rasyid yang membagi kekhalifahan
  - Pemberontakan dari kelompok-kelompok yang tidak puas
  - Penemuan mesin uap yang mengubah struktur ekonomi
9. Islam mengalami puncak kejayaan yang dipimpin oleh...
- Al-Makmun
  - Harun al-Rasyid
  - Al Muktasim
  - Al Wasiq
10. Hikmah mempelajari sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan masa Abbasiyah adalah...
- Menumbuhkan semangat menuntut ilmu
  - Mengutamakan kepentingan individu
  - Mengembangkan budaya-budaya barat
  - Jawaban a, b dan c salah semua.
11. Tim khusus yang mengurus penerjemahan buku-buku asing pada masa Al-Makmun diketahui oleh.....
- Qutha bin Qurrah
  - Hunain bin Ishaq
  - Abu Yahya al-Bitrik
  - Al-Hallaj bin Mattar
12. Ilmu ini membidangi segi-segi formal peribadatan dan hukum dalam Islam. Ilmu ini mempelajari tentang pemahaman mengenai pelaksanaan hukum Islam, baik dalam hal ibadah maupun muamalah, yang bersumber dari al-Qur'an dan hadis Nabi Muhammad saw.
- Ilmu yang dimaksud pada narasi tersebut adalah ilmu.....
- Kalam

- b. Hadis
  - c. Fikih
  - d. Tafsir
13. Dalam aktivitasnya pemerintahan Dinasti Abbasiyyah berpusat di....
- a. Damaskus
  - b. Syria
  - c. Baghdad
  - d. Persia
14. Bagaimana perkembangan ilmu pengetahuan di Baghdad pada masa Abbasiyah mempengaruhi dunia saat ini?
- a. Dengan membatasi pengetahuan hanya pada lingkup agama
  - b. Dengan menjadi dasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern
  - c. Dengan menghancurkan semua teks ilmiah yang ada
  - d. Dengan mengisolasi Baghdad dari dunia luar
15. Ia adalah seorang ilmuan pada masa Dinasti Abbasiyah. Ia dikenal sebagai seorang ahli kimia dan sering disebut "Bapak Kimia". Karyanya yang terkenal, "*Kitab al- Kimya*" menjadi dasar bagi perkembangan ilmu kimia di dunia. Sosok yang dimaksud pada narasi adalah....
- a. Ali al-Tabari
  - b. Al-Razi
  - c. Al-Khawarizmi
  - d. Jabir ibn Hayyan

**Lampiran 7 : Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*****KUNCI JAWABAN SOAL PRE TEST DAN POST-TEST**

1	B	6	A	11	B
2	C	7	A	12	C
3	B	8	D	13	C
4	B	9	B	14	B
5	C	10	A	15	D

**Lampiran 8 : Hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa**

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
1	Abdus Sodiq	7	13
2	Abyan Danish Ikhbar	8	10
3	Aditya Eka Ramadani	9	11
4	Afif Fathoni	8	12
5	Ahmad Alvin	6	14
6	Chisi Indana Sulfa	8	12
7	David Andar Rona	7	12
8	Diva Aurelia	8	14
9	Dwi Septia Fitriani	2	13
10	Dzakira Syariifah	7	12
11	Elis Sayidatul Marwah	8	14
12	Ivan Irwanza	6	10
13	Lia Maulina	3	12
14	Lutfi Ahmad Habiebie	7	13
15	Maizatul Azizah Mukaromah	8	12
16	Marvel Zildan Enggar Pratama	2	12
17	Mihamad Bambang Sutejo	4	12
18	Muhamad Agung Irwansyah	2	12
19	Muhamad Andriano Setiawan	2	11
20	Muhammad Amir Amirul Andika	7	10
21	Muhammad Ryan syahbana	3	10
22	Muhammad Wildan lucky amanta	1	13
23	Puri asti Wulandari	8	12
24	Raditya Agatha Pratama putra	4	13
25	Sabrina nur alansyah	7	14
26	Zayed maulana	8	14
27	Zena Kholifatus Sholihah	1	13
<b>Jumlah Keseluruhan</b>		<b>151</b>	<b>330</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>5,59</b>	<b>12,22</b>

Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan



## Lampiran 10 : Barcode Media Pembelajaran Berbasis Google Sites

Di bawah ini adalah barcode yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah peneliti kembangkan. Dengan memindai barcode ini, Anda akan langsung masuk ke situs pembelajaran yang memuat materi terkait penelitian ini.



Peneliti berharap media pembelajaran ini dapat membantu dalam memahami materi yang telah disajikan dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

## Lampiran 11 : Riwayat Hidup Penulis



Nama : Dzakiyah Fikra

NIM : 220101210023

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

TTL : Loea, 19 Mei 1998

Alamat : Kolaka Timur, Sulawesi Tenggara

Nomor HP : +6282141570648

E-Mail : [kiafikra@gmail.com](mailto:kiafikra@gmail.com)

Riwayat Pendidikan : SDN 2 Lamoare (2005 – 2011)  
Mts N Tirawuta (2011-2013)  
KMI Gontor Putri 4 (2013-2016)  
KMI Gontor Putri 3 (2016-2017)  
Universitas Daarussalam (UNIDA) Gontor Mantingan (2017-2021)

Publikasi yang dihasilkan : Analisis Desain Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di SMP 9 Muhammadiyah Gondanglegi).  
At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam, Vol. 13 No. 1 Juni 2021