

**PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING* BERBANTUAN *GOOGLE SITES*
DALAM MENINGKATKAN KESADARAN BELAJAR SISWA
(PENGEMBANGAN DI MTsN 2 SUMENEP)**

Skripsi

OLEH

INDRA LUKMANA

NIM.220101110086



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

**PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING* BERBANTUAN *GOOGLE SITES*
DALAM MENINGKATKAN KESADARAN BELAJAR SISWA
(PENGEMBANGAN DI MTsN 2 SUMENEP)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

OLEH

INDRA LUKMANA

NIM.220101110086



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “**Pembelajaran Deep Learning Berbantuan *Google Sites* Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa (Pengembangan di MTsN 2 Sumenep)**” Oleh **Indra Lukmana** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke siding ujian pada tanggal 05 Mei 2026.

Pembimbing,



Dr.Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

NIP. 199005282018012003

Ketua Program Studi,



Dr.Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

NIP. 199005282018012003

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan *Google Sites* Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa (Pengembangan Di Mtsn 2 Sumenep)” oleh **Indra Lukmana** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 21 Mei 2026.

Dewan Penguji,



Ainatul Mardhiyah, M.Cs

NIP. 19860330 20201 2 003

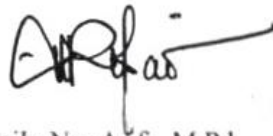
Penguji Utama



Dr. H. M. Samsul Hady, M.Ag

NIP. 19660825 199403 1 002

Ketua



Dr. Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd

NIP. 19900528 201801 2 003

Sekretaris



Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alaamiin. Syukur tak terhingga kepada Allah Yang Maha Kuasa, yang telah melimpahkan berkah, petunjuk, kesehatan, kelancaran, serta kemudahan sehingga peneliti berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini dipersembahkan dengan penuh cinta dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua peneliti, Bapak Kosim dan Ibu Nurul Hasanah yang dalam diam selalu mendoakan, dalam lelah tetap menguatkan, dan dalam setiap langkah selalu menjadi alasan untuk terus berjuang. Terima kasih atas segala cinta dan pengorbanan yang tak tergantikan.
2. Keluarga peneliti, kakak tercinta Abdul Ghoful dan Indah Wulandari yang telah memberikan support dan masukan dalam proses pendidikan yang ditempuh peneliti.
3. Dosen pembimbing sekaligus Ketua Program Studi dan pengasuh pondok pesantren peneliti, Ustadzah Dr. Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd.I., yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini. Segala ilmu, perhatian, dan ketelatenan beliau menjadi bagian penting dalam terselesaikannya karya ini dengan baik.
4. Guru sekaligus pengasuh PP.Al-Anwar K.H. Achmad Asyik yang telah membimbing dan memberikan dukungan penuh kepada peneliti untuk bisa menempuh pendidikan di perguruan tinggi serta selalu memberikan dukungan moral sehingga peneliti bisa menyelesaikan karya ini dengan baik.

5. Pengasuh PP. Imam Ad-Damanhuri ustadz Abdul Aziz, M.Hi., yang selalu dengan sabar memberikan arahan dan ilmu baru kepada peneliti.
6. Seluruh Guru, Staf, dan siswa MTsN 2 Sumenep yang telah membantu dalam proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti serta selalu memberikan dukungan dan doa untuk keberhasilan peneliti.
7. Sahabat tercinta ABA PAI-43, Bella Firdausul Ma'rifah dan Anisatun 'Adilla yang telah menemani sejak awal masuk ma'had dan selalu menjadi garda terdepan dalam setiap kondisi yang dialami peneliti.
8. Teman-teman mahasiswa/i kelas PAI-C Angkatan 2022, atas kebersamaannya memberikan warna baru dalam hidup peneliti serta dukungannya selama proses perkuliahan.
9. Teman-teman Pondok Pesantren Imam Ad-Damanhuri Angkatan Slay tahun 2022 tercinta, yang selalu menemani hari-hari peneliti baik suka maupun duka. Selalu menjadi penyemangat dan memberikan dukungan penuh kepada peneliti.
10. Pembina Komunitas Literasi Teman Aksara, Kak Adi Yusuf Salsabila, S.Pd. M.Ag., yang selalu memberikan arahan kepada peneliti serta memberikan wadah untuk mengasah bakat dan kemampuan dari peneliti.
11. Teman-teman Komunitas Literasi Teman Aksara, atas kerjasama dan dukungannya dalam menjalani perkuliahan serta selalu memberikan *support* kepada peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir.
12. Teman Peneliti yang selalu menemani dan membantu segala proses pengerjaan karya ini sehingga bisa selesai tepat waktu.

13. Seluruh pihak yang telah membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung.

LEMBAR MOTO

مَا وَدَّعَكَ رَبُّكَ وَمَا قَلَىٰ

“Tuhanmu (Nabi Muhammad) tidak meninggalkan dan tidak (pula) membencimu”.

(Qs.Ad-Ḍuḥā :3)

“Do the best.”

(Ustadz Abdul Aziz, M.Hi., Pengasuh PP.Imam Ad-Damanhuri)

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd. I
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 05 Mei 2026

Hal : Skripsi Indra Lukmana
Lamp. : 3 (tiga) eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik Penelitian dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Indra Lukmana
NIM : 220101110086
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan *Google Sites* Dalam

Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa (Pengembangan Di Mtsn 2
Sumenep)

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indra Lukmana
NIM : 220101110086
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Pembelajaran Deep Learning Berbantuan Google
Sites Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar
Siswa (Pengembangan Di MTsN 2 Sumenep)

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam proposal skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata proposal skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 04 Mei 2026

Hormat saya,



Indra Lukmana

NIM.220101110086

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya yang tak terhingga, sehingga pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan *Google Sites* Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa (Pengembangan Di MTsN 2 Sumenep)”. Sholawat berbingkaikan salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada sang uswatun hasanah umat muslim sedunia, Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari kegelapan menuju kehidupan cahaya islam.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam di Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Peneliti menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari banyak pihak, maka Peneliti skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Sehingga peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, Msi., CHARM., CRMP. Selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta seluruh Staf.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus dosen pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing dan memberi arahan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan tugas penelitian ini.

4. Dr. Zeid B. Smeer, Lc. M.A., selaku dosen wali peneliti yang sudah membimbing sejak awal perkuliahan hingga peneliti telah menyelesaikan tugas penelitian ini.
5. seluruh dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah dengan penuh dedikasi mengajar dan memberikan pengetahuan baru kepada peneliti.
6. Segenap keluarga besar MTsN 2 Sumenep yang telah memberikan bantuan selama penelitian di madrasah.

Malang, 04 Mei 2026



Indra Lukmana

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

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

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vocal Diftong

أَو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR MOTO	vii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	viii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xvii
المخلص.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
H. Orisinalitas Penelitian	11

J. Sistematika Penulisan	20
BAB II	22
TINJAUAN PUSTAKA	22
A. Kajian Teori	22
1. Pembelajaran <i>Deep Learning</i>	22
2. Media <i>Google Sites</i>	41
3. Kesadaran Belajar Siswa	49
B. Kerangka Berfikir	54
BAB III	55
METODE PENELITIAN	55
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	55
B. Model Pengembangan	56
C. Lokasi Penelitian	57
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	59
BAB IV	87
HASIL PENGEMBANGAN	87
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Deep Learning</i> Berbantuan <i>Google Sites</i>	87
B. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Google Sites</i> Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa	142
DAFTAR RUJUKAN	169
LAMPIRAN	178
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	209

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	70
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	72
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran	74
Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal Pre-tes dan Post-tes	76
Tabel 3.5 Instrumen Observasi Kondisi Awal Pembelajaran.....	79
Tabel 3.6 Instrumen Observasi Kondisi Sekolah.....	79
Tabel 3.7 Instrumen Observasi Proses Pembelajaran	80
Tabel 3.8 Kode Observasi.....	81
Tabel 3.9 Pedoman Wawancara Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum	81
Tabel 3.10 Pedoman Wawancara Guru Mata Pelajaran Fikih	82
Tabel 3.11 Pedoman Wawancara Siswa.....	83
Tabel 3.12 Kode Wawancara	83
Tabel 4.1 Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites.....	94
Tabel 4.2 Desain Pembelajaran Deep Learning Berbantuan Google Sites.....	98
Tabel 4.3 Hasil Validitas Ahli Media	116
Tabel 4.4 Kriteria Tingkat Kevalidan	118
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Media.....	119
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	121
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Materi	124
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	126
Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran	128
Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket	130
Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabelitas Instrumen Angket	131
Tabel 4.12 Hasil Revisi.....	133
Tabel 4.13 Hasil Pre-test dan Post-test	146
Tabel 5. 1 Ringkasan Kondisi Pembelajaran dan Kebutuhan Media	152
Tabel 5. 2 Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Sites	154
Tabel 5. 3 Kelebihan dan Hambatan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Google Sites	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Halaman Beranda (Home) Media Google sites	103
Gambar 4.2 Menu Tujuan Pembelajaran	104
Gambar 4.3 Isi Halaman Tujuan Pembelajaran	105
Gambar 4.4 Tampilan Menu PowerPoint (PPT).....	106
Gambar 4.5 Halaman PowerPoint (PPT).....	107
Gambar 4.6 Halaman Bahan Bacaan	108
Gambar 4.7 Isi Halaman Bahan Bacaan	109
Gambar 4.8 Tampilan Menu Video.....	111
Gambar 4.9 Isi Halaman Video Pembelajaran Materi Haji	112
Gambar 4.10 Tampilan Menu LKPD.....	113
Gambar 4.11 Halaman Menu LKPD	114
Gambar 5.1 Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Google Sites	144

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir.....	54
----------------------------------	----

ABSTRAK

Indra Lukmana, 220101110086. 2026. Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan *Google Sites* Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa (Pengembangan di MTsN 2 Sumenep). Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd.i.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kesadaran belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTsN 2 Sumenep akibat proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran juga masih belum optimal sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi Haji dan Umrah secara mendalam. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* berbantuan *Google Sites* sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan mudah diakses melalui *smartphone* maupun laptop. Media pembelajaran ini dirancang dengan mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran seperti PowerPoint, bahan bacaan, video pembelajaran, dan LKPD interaktif berbasis game menggunakan *Zep Quiz* untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII B MTsN 2 Sumenep yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Proses penelitian meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, perancangan media, pengembangan produk berbasis *Google Sites*, validasi ahli media dan ahli materi, implementasi media dalam proses pembelajaran, serta evaluasi efektivitas media melalui *pre-test* dan *post-test* kesadaran belajar siswa. Data penelitian dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui kelayakan media dan efektivitas penerapannya dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) desain pengembangan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* berbantuan *Google Sites* disusun sesuai kebutuhan siswa dengan memadukan unsur visual, video pembelajaran, bahan bacaan, serta LKPD interaktif berbasis game sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna; (2) implementasi media pembelajaran berbasis *Google sites* pada materi Haji dan Umrah menunjukkan bahwa penerapan prinsip *Deep Learning* mampu mendorong siswa lebih antusias, aktif bertanya, berdiskusi, serta terlibat secara sadar dalam proses pembelajaran; dan (3) hasil analisis efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kesadaran belajar siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dari 60,69 menjadi 69,30, sehingga media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang terintegrasi dengan prinsip *Deep Learning* dinyatakan efektif dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTsN 2 Sumenep.

Kata Kunci: *Deep Learning*, *Google Sites*, Media Pembelajaran, Kesadaran Belajar

ABSTRACT

Indra Lukmana, 220101110086. 2026. Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan *Google Sites* Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa (Pengembangan di MTsN 2 Sumenep). Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Hj. Laily Nur Arifa, M.Pd.i.

This study was motivated by the low learning awareness of eighth-grade students in Fiqh subjects at MTsN 2 Sumenep due to the learning process still being dominated by lecture methods and the use of textbooks, causing learning activities to become monotonous and less engaging for students. In addition, the utilization of digital-based learning media in the learning process had not been optimized, resulting in students experiencing difficulties in understanding the Hajj and Umrah material in depth. Based on these conditions, this study developed a *Deep Learning*-based instructional media assisted by *Google Sites* as an alternative interactive, flexible, and easily accessible learning medium through *smartphones* and laptops. The learning media was designed by integrating various learning components such as PowerPoint presentations, reading materials, learning videos, and interactive student worksheets in the form of games using *Zep Quiz* to create a more active, meaningful, and enjoyable learning process.

This study employed a developmental research method using the ADDIE model, which consists of the stages of *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. The subjects of this study were 26 students of class VIII B at MTsN 2 Sumenep. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research procedures included learning needs analysis, media design, development of *Google Sites*-based learning media, validation by media and material experts, implementation of the media in the learning process, and evaluation of media effectiveness through *pre-test* and *post-test* of students' learning awareness. The collected data were analyzed descriptively to determine the feasibility and effectiveness of the media in improving students' learning awareness.

The results of the study showed that: (1) the design of the *Deep Learning*-based instructional media assisted by *Google Sites* was developed according to students' needs by integrating visual elements, learning videos, reading materials, and game-based interactive worksheets, thereby creating active, interactive, and *meaningful learning*; (2) the implementation of *Google Sites*-based learning media on the Hajj and Umrah material showed that the application of *Deep Learning* principles was able to encourage students to be more enthusiastic, active in asking questions, discussing, and consciously involved in the learning process; and (3) the effectiveness analysis showed an increase in students' learning awareness as indicated by the improvement in the average pre-test and post-test scores from 60.69 to 69.30. Therefore, *Google Sites*-based learning media integrated with *Deep Learning* principles was declared effective in improving students' learning awareness in Fiqh subjects for grade VIII students at MTsN 2 Sumenep.

Keywords: *Deep Learning*, *Google Sites*, Learning Media, Learning Awareness

الملخص

إنندرا لقمانا، ٢٠٢٦. ٢٢٠١٠١١١٠٠٨٦. التعلم العميق باستخدام مواقع جوجل لتعزيز وعي الطلاب بالتعلم (تطوير في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية رقم ٢ سومانا). رسالة علمية، برنامج الدراسات الإسلامية، كلية التربية وعلوم المعلمين، جامعة الدولة الإسلامية مالانا مالك إبراهيم مالانج. المشرفة: الدكتورة هـ. ليلي نور عريفا، ماجستير في التربية الإسلامية

نطلقت هذه الدراسة من انخفاض وعي التعلّم لدى طلاب الصف الثامن في مادة الفقه بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بسومنا، حيث ما زالت عملية التعلّم تعتمد بصورة كبيرة على أسلوب المحاضرة واستخدام الكتاب المدرسي كمصدر رئيسي للتعلّم، مما أدى إلى جعل العملية التعليمية أقل تفاعلية وأكثر مللاً بالنسبة للطلاب. كما أن توظيف الوسائط التعليمية الرقمية في عملية التعلّم لم يُستخدم بالشكل الأمثل، الأمر الذي تسبب في صعوبة فهم الطلاب لمادة الحج والعمرة بصورة عميقة ومتكاملة. وبناءً على هذه المشكلات، هدفت الدراسة إلى تطوير وسيلة تعليمية قائمة على التعلّم العميق (*Deep Learning*) بمساعدة *Google Sites* باعتبارها وسيلة تعليمية تفاعلية ومرنة وسهلة الوصول من خلال الهواتف الذكية وأجهزة الحاسوب المحمولة. وقد تم تصميم هذه الوسيلة التعليمية من خلال دمج مجموعة من المكونات التعليمية، مثل عروض *PowerPoint*، والمواد القرائية، ومقاطع الفيديو التعليمية، وأوراق العمل التفاعلية القائمة على الألعاب باستخدام منصة *Zep Quiz*، بهدف إيجاد بيئة تعليمية أكثر نشاطاً وتفاعلاً وممتعة وفهّماً.

استخدمت هذه الدراسة منهج البحث التطويري (*Developmental Research*) باستخدام نموذج ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل، وهي: مرحلة التحليل (*Analysis*)، ومرحلة التصميم (*Design*)، ومرحلة التطوير (*Development*)، ومرحلة التنفيذ (*Implementation*)، ومرحلة التقييم (*Evaluation*). وتكونت عينة الدراسة من ٢٦ طالباً من طلاب الصف الثامن (ب) بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بسومنا. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، والتوثيق. كما شملت إجراءات الدراسة تحليل احتياجات التعلّم، وتصميم الوسيلة التعليمية، وتطوير الوسيلة القائمة على *Google Sites*، والتحكيم من قبل خبراء الوسائط التعليمية والمحتوى العلمي، وتنفيذ الوسيلة في عملية التعلّم، بالإضافة إلى تقويم فاعلية الوسيلة التعليمية من خلال الاختبار القبلي (*Pre-test*) والاختبار البعدي (*Post-test*) لقياس وعي التعلّم لدى الطلاب. وتم تحليل البيانات باستخدام التحليل الوصفي لمعرفة مدى صلاحية الوسيلة التعليمية وفعاليتها في تحسين وعي التعلّم لدى الطلاب.

وأظهرت نتائج الدراسة أن: (١) تصميم الوسيلة التعليمية القائمة على التعلّم العميق بمساعدة *Google Sites* قد تم تطويره وفق احتياجات الطلاب من خلال دمج العناصر البصرية، ومقاطع الفيديو التعليمية، والمواد القرائية، وأوراق العمل التفاعلية القائمة على الألعاب، مما ساهم في إيجاد عملية تعلّم أكثر نشاطاً وتفاعلاً وذات معنى؛ (٢) تطبيق الوسيلة التعليمية القائمة على *Google Sites* في مادة الحج والعمرة أظهر زيادة حماس الطلاب ومشاركتهم الفاعلة في طرح الأسئلة والمناقشات والتفاعل أثناء عملية التعلّم مقارنة بالطريقة التقليدية؛ و(٣) أظهرت نتائج تحليل الفاعلية وجود تحسن في وعي التعلّم لدى الطلاب، ويتضح ذلك من ارتفاع متوسط درجات الاختبار القبلي والاختبار البعدي من ٦٩,٦٩ إلى ٦٩,٣٠، مما يدل على أن الوسيلة التعليمية القائمة على *Google Sites* فعالة في تحسين وعي التعلّم لدى طلاب الصف الثامن في مادة الفقه بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية الثانية بسومنا.

الكلمات المفتاحية: التعلم العميق، مواقع جوجل، الوسائل التعليمية، وعي الطلاب بالتعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital atau yang dikenal sebagai era 5.0 menuntut dunia pendidikan untuk bertransformasi. Pada era ini proses belajar tidak lagi sekadar memindahkan informasi dari pendidik ke siswa, tetapi mengarah pada pembentukan pemahaman yang mendalam, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan menghubungkan pengetahuan dengan realitas kehidupan. Tuntutan ini mendorong lembaga pendidikan untuk mengembangkan model pembelajaran yang mampu menumbuhkan kesadaran belajar, mendorong siswa terlibat secara aktif, dan membentuk kemandirian berpikir. Salah satu pendekatan yang relevan dengan tuntutan era 5.0 ini adalah dengan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*), yang menekankan keterlibatan reflektif dan aplikatif siswa, bukan sekadar menghafal atau menyalin informasi.

Konsep pembelajaran mendalam selaras dengan nilai-nilai Islam yang menekankan pentingnya mencari ilmu dengan kesungguhan, penghayatan, dan pengamalan. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah Swt. pada Surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا

قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

خَيْرٌ

Artinya

11. *Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.*

Pada ayat ini menunjukkan bahwa pada era 5.0 yang tidak lepas dari perkembangan teknologi dan informasi umat Islam dituntut untuk tidak sekadar menuntut ilmu secara formal, tetapi harus mendalaminya hingga memberi dampak nyata pada kualitas diri dan masyarakat. Prinsip ini sejalan dengan esensi *Deep Learning* yang mendorong siswa untuk menginternalisasi dan mempraktikkan ilmu yang dipelajari, bukan hanya menerima informasi. Dalam konteks penelitian ini, pesan Al-Qur'an tersebut menjadi landasan moral untuk mengembangkan pembelajaran *Deep Learning* berbantuan *Google Sites* di MTsN 2 Sumenep agar siswa tidak hanya terbantu secara teknis oleh teknologi, melainkan juga menumbuhkan kesadaran belajarnya untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai Fikih dalam kehidupan sehari-hari.

Penerapan pembelajaran mendalam sendiri belum sepenuhnya terwujud di Indonesia terutama pada instansi pendidikan yang terletak cukup jauh dari pusat ibu kota negara maupun provinsi termasuk di MTsN 2 Sumenep. Meski berlokasi strategis di kawasan perkotaan Kabupaten Sumenep, siswanya memiliki latar belakang sosial ekonomi yang beragam, sebagian dari siswa berasal dari keluarga dengan keterbatasan ekonomi maupun keluarga yang

tidak utuh (*broken home*). Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya kesadaran belajar, banyak siswa bersikap pasif di kelas. Di sisi lain, rendahnya kesadaran belajar siswa dipengaruhi oleh keterbatasan sarana pembelajaran digital dan minimnya pemanfaatan teknologi oleh pendidik membuat proses belajar tetap bergantung pada buku paket pinjaman yang hanya berlaku selama satu tahun ajaran. Situasi tersebut menjadikan suasana pembelajaran monoton dan kurang menarik bagi siswa bahkan ada yang memilih bolos karena jenuh dengan pembelajaran yang masih berfokus pada kegiatan mencatat.

Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang adaptif dan mendorong kesadaran belajar siswa. Pendidik di era 5.0 dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar menyenangkan, interaktif, dan bermakna.¹ Pemanfaatan platform digital menjadi salah satu upaya untuk menjawab tuntutan tersebut. Pada penelitian ini *Google Sites* dipilih bukan semata-mata karena fiturnya, melainkan karena karakteristiknya sesuai dengan kondisi nyata di MTsN 2 Sumenep. Platform ini relatif ringan, dapat diakses melalui *smartphone* yang sudah dimiliki sebagian besar siswa, dan memungkinkan pendidik menyatukan berbagai sumber belajar dalam satu tempat tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi. Dengan *Google Sites*, pendidik bisa menyusun materi dalam bentuk teks ringkas, gambar penjelas, video, hingga kuis reflektif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Bagi siswa yang terbiasa mencatat manual, *Google Sites* memberikan pengalaman belajar baru

¹ Munawir Munawir, Luluk Hurun Ien, and Kesya Amelia Putri, "Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Pendidikan Di Era 5.0," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 5, no. 4 (2025): 7, <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i4.2025.7>.

yang lebih menarik dan fleksibel sehingga dapat meningkatkan kesadaran belajar mereka. Pendapat ini sesuai dengan pendapat Nugroho dan Hendrastomo (2021) dalam penelitiannya yang menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan model ADDIE terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menyediakan tampilan interaktif dan mendukung pembelajaran mandiri.²

Pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran sejalan dengan karakteristik pembelajaran *Deep Learning*. Media ini mendorong siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengeksplorasi berbagai sumber belajar, berdiskusi, dan melakukan refleksi terhadap materi yang dipelajari. Berdasarkan hasil pengamatan awal di MTsN 2 Sumenep, rendahnya kesadaran belajar siswa tampak dari sikap pasif selama pembelajaran, minimnya partisipasi dalam diskusi, serta kebiasaan hanya menyalin materi tanpa benar-benar memahami isi pelajaran. Sebagian siswa juga menyampaikan kebosanan terhadap pembelajaran yang monoton serta keterbatasan bahan ajar yang hanya berupa buku paket pinjaman. Kondisi ini memperkuat alasan perlunya pemanfaatan *Google Sites* melalui penyajian materi Fikih yang lebih interaktif dan fleksibel, siswa diharapkan terdorong untuk lebih terlibat, meningkatkan kesadaran belajar, serta mempraktikkan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan penerapan media berbasis *Google Sites* ini diharapkan siswa MTsN 2 Sumenep dapat meningkatkan kesadaran belajar mereka, memahami

² Muhamad Khabib Cahyo Nugroho and Grendi Hendrastomo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google sites* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X," *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora* 12, no. 2 (2021): 59, <https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>.

nilai-nilai Fikih secara lebih mendalam, dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain siswa diharapkan pendidik juga terbantu dalam menyajikan materi yang kompleks agar lebih interaktif sekaligus memantau ketercapaian belajar siswa. Inovasi ini juga diharapkan menjadi acuan bagi lembaga pendidikan dalam memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.³

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi prinsip *Deep Learning* dengan pemanfaatan *Google Sites* secara khusus untuk pembelajaran Fikih di MTsN 2 Sumenep. Selama ini, media digital yang digunakan dalam PAI cenderung hanya menyampaikan informasi, belum sampai pada tahap yang menumbuhkan kesadaran, berpikir kritis, dan reflektif. Oleh karena itu, pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi nyata untuk meningkatkan kesadaran belajar siswa di madrasah dengan kondisi seperti MTsN 2 Sumenep pada era digital saat ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran *Deep Learning* berbantuan *Google Sites*?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Deep Learning* berbantuan *Google Sites* dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa?
3. Bagaimana efektifitas penerapan media pembelajaran *Deep Learning* berbantuan *Google Sites* dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa?

³ Hasil Observasi awal pada tanggal 13 Januari-13 Mei 2025.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Diantara tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran *Deep Learning* berbantuan *Google Sites*.
2. Untuk menganalisis penerapan media pembelajaran *Deep Learning* berbantuan *Google Sites* dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa.
3. Untuk menganalisis efektifitas penerapan media pembelajaran *Deep Learning* berbantuan *Google Sites* dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

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

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya penerapan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) melalui *Google Sites*. Temuan penelitian ini juga dapat menjadi rujukan dalam pengembangan teori dan praktik pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam agar lebih sesuai dengan tuntutan era 5.0. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah yang dapat digunakan oleh akademisi, praktisi pendidikan, maupun peneliti lain untuk memperkuat landasan teoritis pembelajaran mendalam berbantuan media digital di madrasah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Menjadi panduan yang mudah diikuti dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran berbantuan *Google Sites*.
- 2) Mempermudah penyajian materi yang kompleks secara interaktif dan memantau perkembangan siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

b. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai konteks kehidupan mereka. Melalui media ini siswa didorong untuk lebih sadar akan pentingnya belajar, terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta mampu menginternalisasi dan mempraktikkan nilai-nilai Fikih dalam keseharian.

c. Bagi Lembaga Pendidikan (MTsN 2 Sumenep)

- 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 serta memperkuat identitas madrasah sebagai lembaga yang progresif dan adaptif terhadap tuntutan era digital.

d. Bagi Peneliti

Menjadi pengalaman berharga bagi peneliti sendiri dalam mengembangkan keterampilan merancang, menerapkan, dan

mengevaluasi media pembelajaran berbantuan teknologi. Melalui penelitian ini, peneliti memperoleh wawasan praktis tentang penerapan pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) dalam konteks madrasah.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Menjadi sumber inspirasi dan pijakan bagi penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) dan meningkatkan kesadaran belajar siswa pada konteks madrasah atau lembaga pendidikan sejenis.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasilnya berupa media pembelajaran berbasis salah satu fitur Google yaitu *Google Sites* yang berbentuk situs (web) untuk materi Haji dan Umrah pada Mata Pelajaran Fikih kelas VIII semester ganjil.
2. Struktur konten di dalamnya terintegrasi dengan berbagai media seperti teks, gambar diam, ilustrasi bergerak, dan video pembelajaran agar pemahaman siswa mengenai tata cara, syarat, rukun, dan hikmah ibadah Haji dan Umrah dapat meningkat.
3. Di dalam *Google Sites* nanti akan memuat menu: Beranda, Tujuan Pembelajaran, Materi Pembelajaran, Video Pembelajaran (tautan dari YouTube), *Game* Edukatif, Tugas/Uji Kompetensi dalam bentuk Google Form, dan Profil Pengembang Media Pembelajaran.

4. Media pembelajaran ini dirancang agar dapat diakses dan digunakan dengan mudah melalui *smartphone* yang terhubung jaringan internet atau Wi-Fi. Selain itu, media ini juga tetap kompatibel dengan perangkat lain seperti laptop atau Chromebook. Perancangan ini dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan kebiasaan siswa yang lebih sering menggunakan ponsel pintar dalam kegiatan belajar, sekaligus memaksimalkan fasilitas pembelajaran yang tersedia di sekolah.
5. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui tautan (link) atau barcode yang telah dibuat sehingga memudahkan siswa belajar baik di kelas maupun di luar kelas.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

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

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Siswa kelas VIII MTsN 2 Sumenep memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi, terutama *smartphone* dengan koneksi internet yang cukup stabil sehingga mendukung pemanfaatan media pembelajaran berbantuan *Google Sites*.
 - b. Siswa memiliki pemahaman dasar dalam mengoperasikan *smartphone* dan memanfaatkan fitur internet, sehingga memungkinkan mereka mengakses media pembelajaran secara mandiri.
 - c. Penerapan media pembelajaran berbantuan *Google Sites* dengan prinsip *Deep Learning* akan membantu meningkatkan kesadaran

belajar siswa, karena media ini dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif, reflektif, dan aplikatif terhadap materi yang dipelajari.

- d. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Google Sites* didasarkan pada kurikulum Fikih kelas VIII MTsN 2 Sumenep, khususnya materi Haji dan Umrah, sehingga materi yang disajikan relevan dan mendukung peningkatan kesadaran belajar siswa.
- e. Validator media pembelajaran melibatkan dosen pembimbing dan guru Fikih yang berkompeten, sehingga media yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
- f. Media pembelajaran berbantuan *Google Sites* ini bersifat dinamis dan dapat disesuaikan dengan perkembangan kurikulum serta kebutuhan pembelajaran yang mendukung peningkatan kesadaran belajar siswa di masa mendatang.

G. Ruang Lingkup Pengembangan

Ruang lingkup atau fokus penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VIII MTsN 2 Sumenep.
2. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *Google Sites* didasarkan pada pembelajaran Fikih materi Haji dan Umrah kelas VIII.
3. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk meningkatkan kesadaran belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas VIII MTsN 2 Sumenep melalui penerapan prinsip pembelajaran mendalam (*Deep Learning*).

H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini berjudul “*Pembelajaran Deep Learning Berbantuan Google Sites dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa (Pengembangan di MTsN 2 Sumenep)*”. Untuk menilai keunikan penelitian ini, peneliti melakukan penelusuran beberapa kajian yang relevan terkait pemanfaatan *Google Sites* dalam pembelajaran. Beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhamad Tisna Nugraha dan Aan Hasanah dengan judul “*Membentuk Karakter Kepemimpinan pada Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Deep Learning*”. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran *Deep Learning* dapat membantu membentuk karakter kepemimpinan peserta didik melalui nilai-nilai inovatif, kreatif, kejujuran, tanggung jawab, dan musyawarah.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Abdul Raup, Wawan Ridwan, Yayah Khoeriyah, Supiana, dan Qiqi Yuliati Zaqiah dengan judul “*Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran*”. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Deep Learning* dan *Artificial Intelligence* dapat membantu meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran dalam dunia pendidikan melalui pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dzakiyah Fikra 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)”*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Google Sites* yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar PAI dan Budi Pekerti siswa SMP Islam Plus Daarul Huda dan dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian para ahli.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Duwi Lismawati dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Tuban”*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang menghasilkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mendukung peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Tuban. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran PAI.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Riza Rizqiana Awwalul Huda dengan judul *“Pengembangan Media Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran PAI (Pengembangan Media Pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani)”*. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* dapat membantu siswa SDIT Ahmad Yani

memahami materi pembelajaran secara lebih mudah dan meningkatkan hasil belajar mereka.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Stevi Wulandari dengan judul “*Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Sites dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Ngebruk Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang*”. Penelitian ini merupakan jenis Research and Development (R&D) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran IPS. Hasilnya menunjukkan media yang dihasilkan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Data Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Muhamad Tisna Nugraha dan Aan Hasanah, “Membentuk Karakter Kepemimpinan pada Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran <i>Deep</i>	Sama-sama membahas penerapan <i>Deep Learning</i> dalam pembelajaran.	- Fokus penelitian pada pembentukan karakter kepemimpinan peserta didik - Menggunakan metode <i>library research</i> - Menitikberatkan pada nilai	Penelitian ini fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> pada mata pelajaran Fikih dengan integrasi prinsip <i>Deep Learning</i> untuk meningkatkan kesadaran belajar

	<i>Learning</i> ". (Jurnal Pendidikan Islam, 2022)		kepemimpinan dan pendidikan karakter	siswa di MTsN 2 Sumenep.
2.	Abdul Raup, Wawan Ridwan, Yayah Khoeriyah, Supiana, dan Qiqi Yulianti Zaqiah, "Deep Learning dan Penerapannya dalam Pembelajaran". (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2022)	Sama-sama membahas konsep <i>Deep Learning</i> dalam dunia pendidikan.	• Fokus pada kajian <i>Artificial Intelligence, Machine Learning</i>, dan <i>Deep Learning</i> • Menggunakan metode <i>library research</i> • Membahas <i>Deep Learning</i> secara teoritis dalam pendidikan	Penelitian ini tidak hanya membahas konsep <i>Deep Learning</i> secara teoritis, tetapi juga mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i> dalam pembelajaran Fikih untuk meningkatkan kesadaran belajar siswa kelas VIII MTsN 2 Sumenep.
3.	Dzakiyah Fikra, "Pengembangan Media	Sama-sama mengembangkan media	• Bidang studi PAI dan Budi Pekerti	Penelitian ini fokus pada pembelajaran Fikih dengan integrasi

	Pembelajaran Berbasis <i>Google Sites</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti (SMP Islam Plus Daarul Huda Gondanglegi Malang)”. (Tesis Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024)	pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i>	• Jenjang SMP Islam Plus Daarul Huda • Lokasi Gondanglegi Malang	prinsip <i>Deep Learning</i> untuk meningkatkan kesadaran belajar siswa di MTsN 2 Sumenep
--	--	--	---	--

4.	Duwi Lismawati, “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis <i>Google Sites</i> dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Tuban”. (Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024)	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis <i>Google Sites</i>	• Fokus pada motivasi dan hasil belajar siswa • Jenjang SMA Negeri 5 Tuban • Lokasi Tuban	Fokus pada kesadaran belajar siswa MTsN 2 Sumenep dengan materi Fikih melalui integrasi <i>Deep Learning</i>
----	--	---	---	---

5.	Riza Rizqiana Awwalul Huda, “Pengembangan Media Berbasis <i>Google Sites</i> untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran PAI (Kelas III SDIT Ahmad Yani)”. (Tesis, Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024)	Sama-sama menggunakan media berbasis <i>Google Sites</i> pada pembelajaran PAI	• Subjek siswa - SDIT Ahmad - Yani Kelas III • Fokus pada - hasil belajar • Lokasi Ahmad - Yani	Penelitian difokuskan pada MTsN 2 Sumenep untuk pembelajaran Fikih berbasis <i>Deep</i> <i>Learning</i> dengan tujuan meningkatkan kesadaran belajar siswa

6.	Stevi Wulandari, “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website <i>Google Sites</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS di SMP Islam Ngebruk Kecamatan Sumberpucung Kabupaten Malang”. (Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu	Sama-sama memanfaatkan <i>Google Sites</i> sebagai media pembelajaran interaktif	• Bidang studi IPS • Jenjang SMP Islam Ngebruk • Lokasi Sumberpucung Malang	Penelitian ini fokus pada pembelajaran Fikih dengan pendekatan <i>Deep Learning</i> berbantuan <i>Google Sites</i> untuk meningkatkan kesadaran belajar siswa MTsN 2 Sumenep
----	--	---	---	--

	Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022)			
--	---	--	--	--

I. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian pengembangan ini dipaparkan sebagai berikut:

1. *Deep Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemahaman mendalam, keterkaitan antar konsep, serta keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan reflektif dan aplikatif. Dalam konteks penelitian ini, *Deep Learning* dioperasionalkan sebagai strategi yang membantu siswa MTsN 2 Sumenep memahami materi Fikih secara komprehensif, menginternalisasi nilai-nilainya, serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. *Google Sites* adalah media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan menggunakan platform *Google Sites*. Media ini menyajikan materi Fikih

secara terstruktur melalui teks, gambar, dan video, dilengkapi dengan fitur evaluasi interaktif berupa kuis dan tugas. Dalam penelitian ini, *Google Sites* dioperasionalkan sebagai media pembelajaran yang dapat diakses siswa secara fleksibel melalui *smartphone* maupun perangkat lain.

3. Kesadaran belajar siswa adalah kondisi sikap dan perilaku peserta didik yang menunjukkan adanya rasa tanggung jawab dalam belajar, seperti kehadiran yang konsisten, keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran, kesungguhan mengerjakan tugas, serta kemauan untuk memahami dan mempraktikkan materi Fikih yang dipelajari.

J. Sistematika Penulisan

Sebagai pedoman dalam penyusunan dan pengembangan penelitian ini, berikut disajikan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi:

BAB I PENDAHULUAN: Bab ini memuat uraian awal penelitian yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, asumsi pengembangan, ruang lingkup penelitian, spesifikasi produk yang dikembangkan, keaslian penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA: Bab ini menguraikan landasan teori yang menjadi dasar dalam penelitian, meliputi pembahasan tentang hakikat media pembelajaran, media pembelajaran berbasis *Google Sites* sebagai inovasi digital, konsep kesadaran belajar siswa, serta penerapan pembelajaran Fikih dalam konteks Kurikulum Merdeka. Pada bagian akhir bab ini juga

dijelaskan kerangka berpikir penelitian yang menjadi pijakan dalam pengembangan media.

BAB III METODE PENELITIAN: Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan, mencakup jenis dan pendekatan penelitian, model pengembangan ADDIE, prosedur pengembangan media, uji coba produk, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data yang digunakan untuk menguji keefektifan media pembelajaran berbasis *Google Sites* terhadap kesadaran belajar siswa.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN: Bab ini menguraikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* secara sistematis sesuai dengan tahapan model ADDIE, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga tahap evaluasi. Pada bagian ini dijelaskan pula hasil validasi oleh para ahli serta hasil uji coba produk yang telah dilaksanakan.

BAB V PEMBAHASAN: Bab ini berisi analisis dan interpretasi terhadap hasil pengembangan media pembelajaran. Pembahasan difokuskan pada efektivitas penggunaan media *Google Sites* dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa pada mata pelajaran Fikih, serta relevansinya dengan teori dan hasil penelitian terdahulu.

BAB VI PENUTUP: Bab ini memuat kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan serta saran-saran untuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Google Sites* di madrasah, baik untuk guru, siswa, maupun pengembang media selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Kajian teori memuat tentang landasan teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan. Landasan teori ini mengacu pada judul penelitian yaitu tentang Pembelajaran *Deep Learning* berbantuan *Google Sites* dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa (Penelitian Pengembangan di MTsN 2 Sumenep).

1. Pembelajaran *Deep Learning*

a. Definisi *Deep Learning* dalam Pendidikan

Deep Learning dalam konteks pendidikan adalah pendekatan yang menekankan pada pemahaman konseptual yang mendalam bagi siswa, keterkaitan antar konsep, serta kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari pada situasi nyata. *Deep Learning* pertama kali diperkenalkan oleh Marton dan Saljo sebagai pergeseran dari pembelajaran teoritis menuju pembelajaran bermakna yang berorientasi pada pencarian makna dari suatu ilmu pengetahuan bukan sekadar pengulangan informasi.⁴

Abdul Mu'ti berpendapat bahwa praktik pembelajaran di Indonesia harus dirubah menjadi pembelajaran mendalam yang berlandaskan pada pengalaman belajar yang penuh kesadaran (*mindful*), bermakna

⁴ Alya Fitriani and Santiani, "Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran *Deep learning* Dalam Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)* 2, no. 3 (2025): hlm.50–57, <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>.

(*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*) sehingga tidak hanya mengasah aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan kesadaran diri, sikap reflektif, dan nilai-nilai karakter yang kuat.⁵ Prinsip ini sejalan dengan pendapat Riza Rizqiana Awwalul Huda dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis *Deep Learning* mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan motivasi belajar siswa secara signifikan dengan mengkolaborasikan aktivitas eksplorasi, diskusi kritis, dan refleksi diri.⁶ Berdasarkan pendapat tersebut *Deep Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi dari guru terhadap siswa, namun berfokus untuk meningkatkan pemahaman siswa. dalam proses ini maka diperlukan peran seorang guru yang tidak hanya sebagai pemberi informasi, namun dapat menjadi fasilitator untuk memenuhi segala kebutuhan siswa dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Menurut Duwi Lismawati penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memperkuat prinsip *Deep Learning* karena siswa lebih terlibat aktif dan mampu menghubungkan materi dengan konteks nyata.⁷ Implementasi strategi pembelajaran mendalam berbasis proyek dan refleksi diri pada mata pelajaran PAI

⁵ Fitriani and Santiani, hlm.55-56.

⁶ Deny Khusnul Khotimah and Muhammad Rohmad Abdan, "Analisis Pendekatan *Deep learning* Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di SMKN Pringkuku," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (April 2, 2025):hlm. 866–79, <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1466>.

⁷ Aulia Nurul et al., "Jurnal Dan Implementasi Pendekatan *Deep learning* Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025), <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25562>.

membantu siswa membangun keterkaitan antar konsep dan nilai yang dipelajari secara berkesinambungan.⁸

Dalam dunia pendidikan *Deep Learning* dapat dipahami sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan proses berpikir kritis, kesadaran belajar, refleksi diri, dan penerapan nilai karakter melalui kegiatan belajar yang menantang, kontekstual, kolaboratif, serta berorientasi pada pembentukan kompetensi abad ke-21 seperti kolaborasi, kreativitas, komunikasi, kepemimpinan, dan literasi digital. Pendekatan ini tidak hanya menuntun peserta didik untuk bisa menguasai pengetahuan secara teoretis, tetapi juga menginternalisasikannya melalui pengalaman belajar aktif yang menyenangkan, relevan, dan berkelanjutan. Sehingga hasil belajar siswa tidak berhenti pada aspek kognitif semata, tetapi juga pada pembentukan sikap, keterampilan sosial, dan berkarakter.

b. Komponen-komponen *Deep Learning*

Pembelajaran dapat dikategorikan sebagai pembelajaran *Deep Learning* setelah memenuhi beberapa komponen penting yang menjadi ciri khasnya. Pendekatan *Deep Learning* memiliki beberapa komponen sebagai karakteristiknya, antara lain:

1) Pembelajaran Bermakna (*Meaningful learning*)

Pembelajaran bermakna mengajak siswa menghubungkan materi yang sedang dipelajari dengan pengalaman nyata atau konteks

⁸ Siti Rabiatal Aliyah, Nuni Norlianti, and Mukmin Mukmin, "Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis *Deep learning*," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 6, no. 5 (May 30, 2025): hlm. 2341–2354, <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/7798>.

keseharian mereka. Dengan melihat relevansi materi terhadap kehidupan, siswa akan lebih mudah memahami dan menyimpan pengetahuan dalam jangka panjang.

Putri Amalia Ramadani berpendapat bahwa penguatan nilai Islami pada materi sejarah Islam menjadi efektif ketika guru merancang pembelajaran yang mengaitkan peradaban Islam modern dengan realitas yang sedang dihadapi siswa. Hasilnya, pemahaman konsep lebih mendalam sekaligus memperkuat internalisasi nilai.⁹ Dari penelitian ini menjelaskan bahwa *meaningful learning* adalah inti dari *Deep Learning* karena membuat siswa belajar bukan hanya menghafal, tetapi juga menafsirkan dan mengaitkan dengan kehidupan yang mereka alami, sehingga dapat menambahkan pemahaman siswa akan materi yang dipelajari karena terdapat gambaran nyata yang biasa terjadi dilingkungan sekitarnya.

2) Pembelajaran dengan Kesadaran (*Mindful learning*)

Komponen *Mindful learning* menekankan agar siswa hadir sepenuhnya selama proses belajar, tidak hanya secara intelektual (kognitif) tetapi juga secara emosional. Artinya, siswa dilatih untuk mengatur, memantau, dan mengevaluasi cara berpikirnya sendiri (metakognisi), serta sadar terhadap kondisi emosinya ketika menghadapi materi yang sulit atau tantangan belajar. Studi meta-

⁹ Afia Rahmi Sajida et al., "Implementasi Joyfull Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas IV Di SD Sains Nusantara," *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (August 18, 2024): hlm.2176–2176, <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/91620>.

analisis oleh Ryan Angga Pratama, Adhilla Salsabila Putri Artha dan Nurfitri Zainal Abidin mengatakan bahwa pendekatan *Mindful learning* di Indonesia memiliki efek yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, kemampuan kontrol diri, serta kompetensi pengetahuan mereka.¹⁰

Fredericksen Victoranto Amseke dan Juber S. Tung Blegur menemukan bahwa siswa yang memiliki tingkat mindfulness tinggi mampu mengelola regulasi diri mereka dalam belajar dengan lebih baik, mereka lebih mampu merencanakan belajar, memonitor kemajuan mereka sendiri, dan mengatur emosi ketika menghadapi materi yang membingungkan.¹¹

Regorius Bambang Nugroho dan Feronika Hulu juga menunjukkan bahwa regulasi diri siswa selama pembelajaran jarak jauh tergolong sedang, namun belajar daring menguji kemampuan siswa dalam mengatur diri sendiri, termasuk penggunaan strategi kognitif atau metakognitif dan pengaturan emosi agar tetap termotivasi meskipun tanpa interaksi langsung di kelas.¹² Berdasarkan pendapat para ahli di atas, pembelajaran dengan kesadaran (*mindful learning*) adalah komponen penting dalam *Deep Learning* karena

¹⁰ Ryan Angga Pratama et al., “Efektivitas *Mindful learning* Dalam Konteks Pendidikan Di Indonesia (2000-2024): Sebuah Studi Meta Analisis,” *Primatika. J. Pend. Mat* 13, no. 2 (2024): hlm.77–92, <https://doi.org/10.30872/primatika.v13i2.4483>.

¹¹ Fredericksen Victoranto Amseke and Juber S. Tung Blegur, “Peran Mindfulness Terhadap Regulasi Diri Dalam Belajar,” *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 9, no. 2 (June 30, 2024): hlm.71–80, <https://ojs.itapi.or.id/index.php/edudikara/article/view/364>.

¹² Gregorius Bambang Nugroho and Feronika Hulu, “Gambaran Regulasi Diri Dalam Belajar Siswa Smp Bunda Hati Kudus Grogol Tahun Pelajaran 2021/2022,” *Psiko Edukasi* 20, no. 2 (2022): hlm.133–150.

pembelajaran ini bukan hanya memfokuskan siswa untuk menyerap materi, tetapi untuk menjadi pembelajar reflektif dan mandiri, yang mampu mengelola proses berpikir dan perasaannya sendiri. Karakter seperti kesadaran diri, kontrol terhadap emosi, evaluasi diri sangat dibutuhkan agar *Deep Learning* bisa berjalan optimal.

3) Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful Learning*)

Penerapan *Joyful learning* dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik serta keberanian siswa menghadapi tantangan. Suasana belajar yang positif membantu siswa lebih antusias, aktif, dan terbuka dalam mengeksplorasi materi. Pembelajaran yang menyenangkan bukan berarti bermain tanpa arah, melainkan aktivitas belajar dirancang interaktif, kreatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Integrasi model pembelajaran *meaningful learning* dan *joyful learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam memahami materi, sehingga siswa bisa lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti pelajaran.¹³ Penerapan *meaningful*, *mindful*, dan *joyful learning* secara bersamaan membuat siswa lebih aktif dalam eksplorasi, diskusi, serta refleksi terhadap materi yang diajarkan.¹⁴

¹³ Sukma Eka Wijaya, Nelson, and Dina Hajja Ristianti, "Integritas *Meaningful learning* Dan Joyful Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Divergen Pada Pembelajaran PAI Di SMA," in *Transforming the Canadian History Classroom*, vol. 10 (University of British Columbia Press, 2025), hlm.35–41, <https://www.degruyter.com/document/doi/10.59962/9780774862844-002/html>.

¹⁴ Anam Sutopo, Choiriyah Widyasari, and Fitri Puji Rahmawati, "Implementasi Prinsip Pengelolaan Meaningful , Mindful , Dan Joyful Learning Dalam Proses Pembelajaran Mendalam :

Afia Rahmi Sajida menjelaskan bahwa strategi *joyful learning* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, melalui penggunaan aktivitas yang menyenangkan dan partisipatif.¹⁵ Metode tersebut tidak hanya menjadikan suasana kelas lebih cair tetapi juga memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan metode *joyful learning* berpengaruh positif terhadap prestasi dan keaktifan siswa, khususnya ketika pembelajaran menghadirkan unsur permainan dan interaksi aktif diantara guru dan siswa.¹⁶ Dengan adanya penelitian tersebut menunjukkan bahwa *joyful learning* bukan hanya sekedar pendekatan yang hanya berfokus pada metode pembelajaran dikelas, tetapi juga strategi baru dalam menciptakan suasana kelas yang sehat, aktif, dan menyenangkan. Dengan menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, pendekatan ini membantu siswa membangun hubungan emosional yang positif terhadap kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan prinsip *Deep Learning* yang menekankan keterlibatan kognitif, emosional, sekaligus pembentukan karakter. Dengan kata lain, *joyful learning* menjadi pintu masuk penting bagi terwujudnya pembelajaran

Studi Kasus Di Sekolah Dasar Islam Terpadu” 9, no. 5 (2025): hlm. 2172–2181, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7339>.

¹⁵ Afia Rahmi Sajida et al., “Implementasi Joyfull Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas IV Di SD Sains Nusantara,” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024):hlm. 552–558, <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91620>.

¹⁶ Wahyu Merdekawati, “Evektifitas Penerapan Metode Joyful Learning Terhadap Prestasi Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas 5 MI Se Kecamatan Miri Tahun Ajaran 2022/2023,” *E-Thesis UIN Raden Mas Said Surakarta* (2023).

mendalam yang menumbuhkan pemahaman konseptual, keterampilan berpikir kritis, sekaligus nilai-nilai kepribadian yang kuat.

Dengan komponen tersebut, *Deep Learning* tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga keterampilan sosial-emosional dan karakter peserta didik.

c. Teori Belajar yang Mendukung *Deep Learning*

Penerapan *Deep Learning* dalam pendidikan tidak dapat dilepaskan dari landasan teori belajar yang menegaskan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu landasan utamanya adalah teori kognitivisme, yang memandang belajar sebagai proses aktif mengolah informasi dan membangun pemahaman baru berdasarkan kerangka berpikir yang telah dimiliki siswa.¹⁷ berdasarkan prinsip teori ini siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan menghubungkan konsep baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada.¹⁸ Hal ini sesuai dengan prinsip *meaningful learning*, yakni pembelajaran yang bermakna karena siswa mampu melihat keterkaitan antara materi dengan kehidupan nyata.

Selain itu teori kognitivisme, teori konstruktivisme juga memberikan dasar yang kuat bagi penerapan *Deep Learning*. Menurut pandangan konstruktivistik, pengetahuan tidak ditransfer begitu saja dari guru ke siswa, tetapi dikonstruksi secara aktif melalui pengalaman,

¹⁷ Muhammad Syaikhul Basyir, Aqimi Dinana, and Aulia Diana Devi, "Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel Dan Robert M. Gagne Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7, no. 1 (2022): hlm.89–100.

¹⁸ Ibid., hlm. 90–92.

eksplorasi, dan interaksi sosial.¹⁹ Oleh karena itu, strategi pembelajaran berbasis proyek, problem-based learning, maupun inquiry learning sejalan dengan prinsip *Deep Learning* karena mendorong siswa menemukan makna melalui aktivitas nyata.²⁰ Nurul Fadilah menunjukkan bahwa penerapan pendekatan konstruktivisme secara konsisten meningkatkan pemahaman konseptual siswa sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis mereka dalam pembelajaran.²¹ Dengan demikian, konstruktivisme menjadi pondasi penting untuk menciptakan pembelajaran yang mendalam dan kontekstual.

Teori humanistik menekankan aspek motivasi, kesadaran diri, dan aktualisasi potensi siswa. Teori ini lahir dari pemikiran Carl Rogers yang melihat bahwa tujuan belajar bukan hanya untuk memperoleh pengetahuan kognitif, melainkan juga untuk membentuk manusia yang utuh, berkarakter, dan memiliki kesadaran penuh terhadap proses belajarnya.²² Pendekatan humanistik dalam pendidikan menekankan pentingnya memberikan ruang bagi siswa untuk belajar secara mindful, joyful, dan meaningful agar mereka merasa dihargai, bebas berekspresi, serta mampu bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.²³ Dengan landasan

¹⁹ Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *Kode: Jurnal Bahasa* 7, no. 1 (2018): hlm.79–88.

²⁰ Ibid, hlm.70-82.

²¹ Sri Eka Rindana and Ellis Mardiana Panggabean, "Penerapan Teori Konstruktivisme Pada Pembelajaran Matematika," *Journal of Mathematics in Teaching and Learning* 1, no. 1 (2022): hlm.32–38.

²² Indra Prajoko and M. Sayyidul Abrori, "Penerapan Teori Humanistik Carl Rogers Dalam Pembelajaran PAI," *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (2021): hlm.18-20.

²³ Erna Nur Utami, "Teori Belajar Humanistik Dan Implementasinya Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Mudarrisuna* 10, no. 4 (2020): hlm.571–584, <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v10i4.6978>.

humanistik *Deep Learning* dikategorikan bukan sekadar strategi pembelajaran, tetapi paradigma pendidikan yang berorientasi pada pengembangan holistik peserta didik, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun spiritual.

Berdasarkan ketiga teori tersebut, dapat ditegaskan bahwa *Deep Learning* merupakan perpaduan dari pemrosesan informasi yang bermakna (kognitivisme), konstruksi aktif pengetahuan melalui pengalaman (konstruktivisme), dan pengembangan potensi diri yang utuh (humanistik). Integrasi ini menjadikan *Deep Learning* sebagai paradigma pendidikan abad ke-21 yang tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta karakter yang berlandaskan kesadaran diri dan nilai-nilai kemanusiaan.

d. Jenis-jenis Model Pembelajaran yang Sejalan dengan *Deep Learning*

Untuk mewujudkan prinsip-prinsip *Deep Learning* dalam kelas, sejumlah model pembelajaran dapat digunakan. Beberapa di antaranya yang paling relevan adalah:

1) Model Project-Based Learning (PjBL)

Project-Based Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa melalui pengerjaan sebuah proyek yang memiliki tujuan jelas dan relevansi nyata dengan kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, siswa diarahkan untuk merancang, melaksanakan, hingga menghasilkan sebuah produk atau solusi sebagai jawaban atas pertanyaan atau permasalahan yang

diajukan guru. Proses ini menuntut adanya perencanaan, kolaborasi dalam kelompok, pengelolaan waktu, serta tanggung jawab individu. Dengan demikian, PjBL tidak hanya melatih pemahaman konsep akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis yang penting seperti kreativitas, komunikasi, dan manajemen diri.²⁴

Penerapan PjBL juga menuntut guru untuk berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya proyek, bukan sekadar pemberi informasi.²⁵ Guru memberikan pertanyaan pemicu, menyediakan sumber belajar, serta mendampingi kelompok dalam memecahkan hambatan. Dengan pola seperti ini, siswa belajar bagaimana mengaitkan teori dengan praktik, menganalisis data yang relevan, serta mengkomunikasikan hasil temuannya. Hal ini berbeda dengan pembelajaran tradisional yang cenderung hanya menekankan hafalan tanpa memberi ruang pada siswa untuk bereksperimen secara nyata.²⁶

Model PjBL sejalan dengan prinsip *Deep Learning* karena menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, keterhubungan materi dengan konteks nyata, dan pembentukan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa tidak hanya menguasai konsep, tetapi juga membangun pemahaman yang mendalam melalui

²⁴ Lita Wulandari, "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Naratif," no. 2019 (2025): hlm.77–83.

²⁵ Afifah Nur Laila Zulfa and Andi Haris Prabawa, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA," *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 13, no. 1 (2025): hlm.77–85.

²⁶ Sonia Azizah, Nurul Kusuma Dewi, and Siti Sutantri, "Pembelajaran Berdiferensiasi Model Project Based Learning (PJBL) Dengan Media e-LKPD Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA" 5, no. 4 (2024): hlm.567–578.

proses investigasi dan penciptaan produk. Oleh sebab itu, semakin sering PjBL diterapkan, semakin besar peluang siswa untuk membangun kesadaran belajar yang kuat dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

2) Problem-Based Learning (PBL)

Problem-Based Learning adalah model pembelajaran di mana siswa menghadapi masalah nyata yang kompleks dan harus mencari solusi sendiri melalui penelusuran, diskusi, dan analisis. Siswa bukan hanya menerima materi dari guru, tetapi aktif mencari informasi, berdiskusi dengan teman, dan menguji ide mereka. Menurut Sri Dewi penggunaan PBL pada materi IPA klasifikasi makhluk hidup berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dengan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol.²⁷

Selain aspek kognitif, PBL juga memperkuat keaktifan dan motivasi siswa lewat kegiatan kelompok. Dengan pengimplementasian model ini dalam pembelajaran mampu meningkatkan persentase ketuntasan belajar dan keaktifan siswa secara bertahap setelah beberapa siklus tindakan kelas.²⁸ Model PBL cocok untuk *Deep Learning* karena siswa tidak hanya menghafal, tapi memecahkan masalah nyata yang menuntut berpikir kritis, refleksi,

²⁷ Sri Dewi Murni, M Dani, and Nadia Aldyza, "Pengaruh Model Problem-Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Materi Klasifikasi Makhluk Hidup," *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 2 (2025): hlm.1268–1278.

²⁸ Reny Nuril Hidayati, Kukuh Andari Aka, and Umi Naharia, "Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di SDN Burengan," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 8, no. 1 (2025): hlm. 1–15.

dan kolaborasi. Dengan PBL, diharapkan siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang relevan dengan konteks kehidupan siswa.

3) Inquiry Based Learning

Inquiry Based Learning atau yang dikenal dengan singkatan IBL adalah model pembelajaran dimana siswa ditantang untuk memulai proses belajar dengan diberikan suatu pertanyaan atau permasalahan yang belum jelas jawabannya. Siswa diminta secara aktif mencari tahu melalui eksplorasi, eksperimen, diskusi, dan refleksi. Proses ini menuntut siswa berpikir kritis, kreatif, dan mandiri dalam menemukan solusi atau pemahaman baru.²⁹ Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Panca Septiyadi, Anggi Septia Nugroho, dan Arizal Eka Putra penerapan IBL pada mata pelajaran PAI berhasil meningkatkan keaktifan belajar siswa karena siswa merasa lebih tertantang untuk mencari sendiri materi lewat video dan diskusi kelas.³⁰

IBL merupakan model belajar efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa ketika materi pelajaran disajikan melalui pendekatan eksploratif. Tutik Rahayu berpendapat bahwa penerapan IBL pada materi operasi pecahan desimal memperlihatkan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah dua siklus

²⁹ I Adnyana, Suar, Ketut, "Implementasi Pendekatan *Deep learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Retorika* 5, no. 1 (2024): hlm.1–14, <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/>.

³⁰ Panca Septiyadi, Anggi Septia Nugroho, and Arizal Eka Putra, "Implementasi Metode Pembelajaran Inquri Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN 1 KARanganyar JAti Agung Lampung Selatan," *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2025): hlm.254–264.

pelaksanaan yakni siswa mengalami perbaikan pemahaman konsep dan percaya diri yang lebih tinggi karena mereka mendapat kesempatan menyelidiki dan memecahkan contoh-contoh soal sendiri.³¹ Model IBL sesuai dengan prinsip *Deep Learning* karena siswa dimotivasi untuk bisa berpikir aktif dengan mencari jawaban atas pertanyaan secara individu serta mengevaluasi pemahamannya sendiri. Dengan model pembelajaran ini, siswa tidak hanya menerima konsep, tetapi membangun pemahamannya lewat proses penyelidikan. Sehingga, ketika diterapkan dengan tepat, model pembelajaran Inquiry Based Learning ini dapat memperkuat kesadaran belajar dan meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa.

4) Flipped Classroom

Flipped Classroom merupakan model pembelajaran yang memindahkan proses pengenalan materi di luar kelas. contoh dari pengimplemtasian model ini bisa dilakukan dengan memberikan materi berupa video pembelajaran atau bahan materi lainnya sebelum kelas dimulai. Sehingga ketika pembelajaran di kelas tidak lagi di isi dengan pemahaman materi namun bisa digunakan untuk diskusi, latihan, atau kegiatan aplikasi materi.³² Dengan cara ini, siswa

³¹ Tutik Rahayu, “Penerapan Inquiry Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Tulungrejo Tulungagung,” *BRILIANT: Jurnal Riset dan Konseptual* 3 (2018): hlm.175–183.

³² Adnyana, Suar, Ketut, “Implementasi Pendekatan *Deep learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia,” hlm.11-12.

memperoleh waktu lebih untuk interaksi, mengajukan pertanyaan, dan membahas hal-hal yang belum dipahami.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yuliani Nur Fauzi, Riana Irawati, dan Ani Nur Aeni penggunaan *Flipped Classroom* dengan media video dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa karena siswa dapat belajar materi sebelumnya di rumah dan ketika di kelas guru fokus membimbing pengaplikasian konsep.³³ Penelitian lain oleh Nadia Agustine Azhari yang menunjukkan bahwa *Flipped Classroom* juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Karena sebelumnya siswa sudah melihat materi di luar kelas, mereka datang ke kelas dengan bekal pengetahuan awal sehingga ketika diskusi dan latihan dilakukan siswa tidak merasa tertinggal, lebih aktif bertanya, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam tiap aktivitas kelas.³⁴

Model *Flipped Classroom* mendukung *Deep Learning* karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses dan mempelajari materi sebelumnya, memperkaya waktu tatap muka untuk pendalaman, serta meningkatkan interaksi dan refleksi. Siswa yang diberi bahan awal dapat mempersiapkan diri lebih baik, sehingga

³³ Yuliani Nur Fauzi, Riana Irawati, and Ani Nur Aeni, "Model Pembelajaran Flipped Classroom Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa," *Jurnal Cakrawala Pendas* Vol. 8, no. 4 (2022): hlm. 1537–1549.

³⁴ Nadia Agustine Azhari, "Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kepercayaan Diri Siswa," *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (eISSN: 7 (2024): hlm.2288–2292.

proses belajar menjadi lebih aktif, pemahaman lebih dalam dan hasil belajar lebih tinggi.

5) Collaborative Learning

Collaborative Learning adalah model pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama. Mereka berbagi tugas, berdiskusi, saling membantu, dan bersama-sama memecahkan masalah. Proses ini mendorong tanggung jawab, komunikasi efektif, serta keterampilan sosial selain pemahaman akademik. Penerapan teknik pembelajaran kolaboratif dalam pelajaran menunjukkan bahwa kolaboratif mampu meningkatkan hasil belajar siswa di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta memperbaiki motivasi dan rasa percaya diri siswa.³⁵

Selain aspek akademik, model kolaboratif juga mendukung peningkatan keterampilan sosial siswa. Selvi Nabila Muliawati di SD berpendapat bahwa pembelajaran kolaboratif sangat turut mendorong kemampuan siswa dalam bekerja sama, empati, dan rasa saling menghargai antar teman di kelas dasar. Dengan penerapan kelas kolaboratif, siswa tidak hanya belajar tentang materi dan teori pembelajaran, tetapi juga belajar bagaimana berinteraksi, berkomunikasi, menghargai pendapat orang lain dan saling

³⁵ Gurbas Saleh Hasibuan, Syarifah Uranah, and Kata Kunci, "Penerapan Teknik Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih Di SDN 007 Tambusai," *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 1, no. 4 (2024): hlm.796–802.

memperkuat pemahaman.³⁶ Model ini sesuai dengan pendekatan *Deep Learning* karena mempercepat pembentukan pemahaman mendalam melalui adanya komunikasi dan interaksi antar siswa serta refleksi bersama. Melalui aktivitas kelompok, diharapkan siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan hasil belajar meningkat bukan hanya dari segi kognitif tetapi juga sosial-emosional.

e. Fungsi dan Manfaat *Deep Learning*

Deep Learning berperan penting untuk meningkatkan kualitas belajar siswa, karena bukan hanya menekankan hafalan, tetapi juga mengembangkan pemahaman, keterampilan sosial, dan karakter. Fungsi dan manfaatnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Mendorong berpikir kritis dan analitis

Pada fungsi ini siswa tidak hanya menerima informasi, akan tetapi siswa dilatih untuk mempertanyakan, membandingkan, dan menarik kesimpulan dari informasi yang diperoleh. Muchammad Nurhasyim Hasanudin dalam penelitiannya membuktikan bahwa pembelajaran PAI berbasis *Deep Learning* meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui tugas reflektif dan diskusi argumentatif dengan menghubungkan teori dengan praktik nyata.³⁷ Fungsi ini menegaskan bahwa *Deep Learning* mendorong siswa untuk tidak pasif menerima

³⁶ Selvi Nabila Muliawati, Ahmad Syachrurroji, and Siti Rokmanah, "Pembelajaran Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar," *JURNAL DUNIA PENDIDIKAN* 4, no. 1 (2023): hlm. 4–5.

³⁷ Muchammad Nurhasyim Hasanuddin, Muhammad Ali Rohmad, and Hajar Nurma Wachidah, "Penerapan *Deep learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri" 31 (2025): hlm.263–269.

informasi, melainkan mengolahnya secara kritis sehingga hasil belajar lebih tahan lama.

2) Menghubungkan teori dengan praktik nyata

Konsep akademik yang dipelajari di kelas dikaitkan langsung dengan pengalaman sehari-hari. Murni dalam penelitiannya menemukan bahwa literasi berbasis *Deep Learning* dapat meningkatkan motivasi karena materi yang disampaikan memiliki kesamaan kehidupan siswa.³⁸ *Deep Learning* membuat pembelajaran lebih bermakna, karena teori tidak berhenti di ruang kelas, tetapi melekat dengan realitas siswa. Hal ini mengasumsikan bahwa ketika konsep akademik langsung dipraktikkan dalam konteks nyata, siswa tidak hanya mengingat materi, melainkan juga mampu menggunakannya untuk menganalisis situasi dan menyelesaikan persoalan yang mereka temui sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran memiliki dua fungsi utama yakni untuk membekali pengetahuan sekaligus keterampilan hidup yang relevan.

3) Mengembangkan kemampuan sosial

Kolaborasi dalam kelompok, diskusi, dan kerja sama menjadi bagian penting dalam pembelajaran mendalam. Fadillah menemukan bahwa pendekatan ini meningkatkan keterampilan sosial siswa, terutama kerja sama, komunikasi, dan penghargaan terhadap pendapat

³⁸ Dibrina Raseuki Ginting, "Peran *Deep learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Pada Pendidikan Dasar The Role of *Deep learning* in Improving Children ' s Literacy Skills in Elementary Education," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 2 (2025):hlm. 1674–1681.

teman.³⁹ Fungsi ini menegaskan bahwa *Deep Learning* tidak hanya membentuk kecerdasan kognitif, tetapi juga menyiapkan siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama. Dengan membiasakan siswa yang dilatih untuk mengembangkan kemampuan kerjasama antar kelompok ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa dalam bersosialisasi ditengah masyarakat.

4) Mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan masalah

Pada fungsi ini siswa diberi ruang untuk mengeksplorasi berbagai alternatif solusi atas tantangan yang dihadapi. Nurlailah dan Julkifli berpendapat bahwa tugas berbasis proyek dengan pendekatan *Deep Learning* dapat membuat siswa berani mencari dan menyampaikan solusi inovatif sesuai pengalaman mereka sendiri.⁴⁰ Kreativitas yang muncul dari *Deep Learning* membekali siswa untuk menghadapi permasalahan nyata, bukan sekadar teori semata. Ketika siswa terbiasa memikirkan banyak cara untuk menyelesaikan satu persoalan, mereka belajar fleksibilitas berpikir serta keberanian mengambil keputusan. Hal ini mengasumsikan bahwa pembelajaran tidak hanya menghasilkan siswa yang pintar secara teoritis, tetapi juga adaptif dan inovatif dalam menghadapi situasi yang terus berubah. Dengan demikian, *Deep Learning* dapat dilihat sebagai bekal penting bagi siswa untuk

³⁹ Sustin Komariyah, “*Deep learning* Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa Melalui Pembelajaran Ips,” *JURNAL SOSIALITA: Jurnal Kependidikan dan Ilmu Sosial* 20, no. 1 (2025): hlm 43–50.

⁴⁰ Nurlailah and Julkifli, “Strategi Pembelajaran *Deep learning* Dalam Mengembangkan Karakter Bernalar Kritis Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas V SDN 1 Dompu,” *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial* 6 (2025): 273–78, <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/diksi.v6i2.2120>.

mengembangkan pola pikir problem solver yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

2. Media *Google Sites*

a. Definisi *Google Sites*

Google Sites adalah salah satu layanan gratis dari Google yang dirancang untuk memudahkan pengguna membuat dan mengelola situs web sederhana tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Platform ini memungkinkan integrasi berbagai konten pembelajaran, seperti teks, gambar, video, maupun tautan eksternal, sehingga dapat diakses secara fleksibel oleh guru maupun siswa..⁴¹ Syahrani dan Gunawan dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media berbasis *Google Sites* dinilai sangat layak dan efektif sebagai sarana pembelajaran karena kemudahan penggunaannya serta respon positif siswa terhadap tampilan yang interaktif.⁴² Penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar yang signifikan dibanding kelas dengan metode konvensional.⁴³

Devia dan dewi membuktikan bahwa pengembangan media interaktif Prosispen berbasis *Google Sites* pada materi sistem pencernaan di Sekolah Dasar sangat layak secara aspek media dan

⁴¹ Duwi Lismawati, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Google sites* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Tuban" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).

⁴² Lidya Syahrani et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google sites* Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cinangka 5 Depok," *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3 (2024): 1768–73, <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1230>.

⁴³ Yhurico Alam Syah and Rachmad Syarifudin Hidayatullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk," *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education* 6 (2024): hlm.56–65.

efektif meningkatkan pemahaman siswa.⁴⁴ Sementara itu, Reni Nur Aeni mengungkapkan bahwa penggunaan *Google Sites* berdampak positif terhadap hasil belajar siswa IPA, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibanding metode tradisional.⁴⁵ Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Google Sites* bukan hanya sekadar media penyimpanan materi, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis web yang interaktif, mudah diakses, serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Tampilan yang disajikan dalam menu *Google Sites* juga memiliki daya Tarik tersendiri bagi siswa. Dalam menu yang disajikan tidak monoton, namun guru dapat berkreasi untuk menciptakan tampilan yang menarik bagi siswa dengan menampilkan materi dalam bentuk power point yang menarik. Selain itu, *Google Sites* juga menyajikan fitur kolaborasi dengan platfrom lain sehingga guru bisa memberikan game ataupun video yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.

⁴⁴ Devia Arbarista Rismawati and Dewi Nilam Tyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Proses Sistem Pencernaan (Prosipen) Berbasis *Google sitess* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Tambangan 02 Kota Semarang," *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 5 (2025): hlm.324–37, <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1376> Pengembangan.

⁴⁵ Reni Nur Aeni et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google sitess* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas X Di SMAN 1 Darma," *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN* 17, no. 9 (2025): hlm.9-10 <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>.

1) Karakteristik *Google Sites*

Google Sites memiliki karakteristik yang menjadikannya efektif sebagai media pembelajaran berbasis digital. Karakteristik ini meliputi aksesibilitas, integrasi konten, sifat kolaboratif, serta kemudahan penggunaan. Pertama, aksesibilitas tinggi menjadi salah satu ciri utama. *Google Sites* dapat diakses melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan internet, baik komputer, laptop, maupun *smartphone*. Reni Nur Aeni menegaskan bahwa fleksibilitas akses ini membantu siswa belajar tanpa terikat ruang dan waktu, sehingga mereka bisa mengatur ritme belajarnya sendiri.⁴⁶

Kedua, integrasi konten multimedia, *Google Sites* mendukung berbagai format, mulai dari teks, gambar, video, audio, hingga tautan ke dokumen eksternal. pengintegrasian multimedia pada materi pembelajaran merupakan langkah efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, karena konsep abstrak dapat divisualisasikan dengan lebih nyata.⁴⁷

Ketiga, *Google Sites* bersifat kolaboratif, platform ini memungkinkan guru maupun siswa untuk menambahkan atau mengelola konten secara bersama-sama. Syahrani dan Gunawan mencatat bahwa karakteristik kolaboratif ini menumbuhkan

⁴⁶ Ibid, hlm.9-10.

⁴⁷ Rismawati and Tyas, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Proses Sistem Pencernaan (Prosipen) Berbasis *Google sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Tambangan 02 Kota Semarang.”

partisipasi aktif siswa, sebab mereka tidak hanya sebagai penerima informasi, melainkan juga ikut berkontribusi dalam pengelolaan materi.⁴⁸

Keempat, praktis dan ekonomis, *Google Sites* bersifat gratis, mudah digunakan, dan secara otomatis tersimpan di Google Drive. Syah dan Hidayatullah dalam penelitian menilai kemudahan ini membuat guru tidak perlu memiliki keterampilan teknis pemrograman, sehingga lebih fokus pada penyusunan materi dan desain pembelajaran.⁴⁹

keempat karakteristik tersebut menjadikan *Google Sites* sebagai media pembelajaran yang inklusif. Dengan akses mudah, integrasi multimedia, sifat kolaboratif, serta kemudahan operasional, siswa tidak hanya terbantu secara akademik, tetapi juga dilatih untuk belajar mandiri, bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan tuntutan zaman.

2) Jenis-jenis Pemanfaatan *Google Sites* dalam Pembelajaran

Google Sites dapat digunakan untuk berbagai keperluan pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

a) Sebagai buku ajar digital

⁴⁸ Syahrani et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google sites* Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cinangka 5 Depok.”

⁴⁹ Syah and Hidayatullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk.”

Google Sites dapat dijadikan wadah untuk menyimpan dan menyajikan materi dalam bentuk digital. Guru dapat mengunggah modul, artikel, maupun presentasi sehingga siswa dapat mengaksesnya kapan saja. Reni Nur Aeni berpendapat bahwa penggunaan *Google Sites* sebagai buku ajar digital membuat siswa lebih mudah mengulang materi karena semua bahan tersedia secara terstruktur dan dapat dibuka kembali tanpa batas waktu.⁵⁰ Pemanfaatan *Google Sites* sebagai media pembelajaran membantu siswa untuk membangun kemandirian belajar, sebab mereka tidak lagi bergantung pada penjelasan guru di kelas, tetapi memiliki akses berkelanjutan ke sumber belajar.

b) Sebagai media interaktif

Google Sites dapat diintegrasikan dengan berbagai aplikasi Google lainnya, seperti Google Forms untuk kuis, atau Google Docs untuk latihan menulis kolaboratif. Syah dan Hidayatullah membuktikan dalam penelitiannya bahwa siswa lebih antusias ketika dihadapkan pada latihan interaktif melalui *Google Sites* dibanding hanya menggunakan media cetak.⁵¹ Integrasi fitur interaktif ini membuat siswa tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam

⁵⁰ Aeni et al., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas X Di SMAN 1 Darma.”

⁵¹ Syah and Hidayatullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk.”

pembelajaran, sehingga pemahaman lebih mendalam dan motivasi meningkat.

c) Sebagai portofolio digital

Google Sites juga dapat digunakan sebagai tempat siswa mengunggah tugas atau proyek hasil belajar. Devia dan Dewi dalam penelitiannya menemukan bahwa guru memanfaatkan *Google Sites* untuk menampilkan hasil karya siswa terkait materi sistem pencernaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merasa bangga ketika karyanya ditampilkan di situs, yang pada akhirnya meningkatkan kepercayaan diri dan tanggung jawab mereka.⁵² Dengan pemanfaatan media *Google Sites* ini dapat menumbuhkan kesadaran siswa bahwa belajar bukan hanya untuk mengerjakan tugas, tetapi juga untuk menghasilkan karya yang bisa dipublikasikan dan bermanfaat bagi orang lain.

d) Sebagai sarana kolaborasi

Google Sites memungkinkan kerja sama antar siswa melalui fitur berbagi dan pengeditan bersama.⁵³ Penggunaan *Google Sites* untuk diskusi kelompok terbukti meningkatkan interaksi siswa, baik secara akademis maupun sosial.⁵⁴

⁵² Rismawati and Tyas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Proses Sistem Pencernaan (Prosipen) Berbasis *Google sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Tambangan 02 Kota Semarang."

⁵³ Cahyo Nugroho and Hendrastomo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google sites* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X."

⁵⁴ Syahrani et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google sites* Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cinangka 5 Depok." hlm.59-61

Pemanfaatan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran bukan sekadar proses individual, tetapi juga sosial. Dengan kolaborasi, siswa belajar menghargai pendapat, membangun komunikasi efektif, dan mencapai pemahaman bersama.

3) Fungsi dan Manfaat *Google Sites* dalam Pembelajaran

Google Sites memberikan manfaat yang relevan dengan prinsip pembelajaran modern, di antaranya:

- a) Mempermudah akses pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu.
- b) Meningkatkan motivasi belajar dengan tampilan menarik dan interaktif.
- c) Mengakomodasi gaya belajar berbeda (visual, auditori, kinestetik) melalui integrasi multimedia.
- d) Mendorong pembelajaran mandiri karena siswa dapat mengakses materi kapan saja.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Lismawati yang menjelaskan bahwa penggunaan *Google Sites* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran belajar sekaligus hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).⁵⁵ Terdapat beberapa faktor yang membuktikan bahwa *Google Sites* memiliki pengaruh

⁵⁵ Lismawati, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Google sites* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Tuban," hlm. 12–13.

yang signifikan terhadap peningkatan kesadaran belajar siswa, yakni:

- a) *Google Sites* menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan terstruktur. Materi tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat diperkaya dengan gambar, video, maupun tautan interaktif. Tampilan seperti ini membuat siswa merasa lebih tertarik dan tidak cepat bosan, sehingga motivasi belajar mereka meningkat.
- b) *Google Sites* memberi fleksibilitas akses. Siswa dapat membuka materi kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan internet. Kebebasan ini memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan ritme masing-masing, sehingga pemahaman menjadi lebih mendalam.
- c) Fitur integrasi *Google Sites* dengan aplikasi lain (seperti Google Docs, Google Forms, atau Google Calendar) membuat proses belajar lebih interaktif. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat mengerjakan latihan, kuis, atau berkolaborasi dengan teman. Hal ini berkontribusi pada meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses belajar.⁵⁶

⁵⁶ Fauziah Ninik Alviani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google sites* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS MI Darul Ulum Solokuro Lamongan," *E-Theses UIN Malang* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025), hlm.59-93, <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28459981/%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.resenv.2025.100208%0Ahttp://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://>

Dengan demikian berdasarkan penjelasan di atas dapat dipahami bahwasannya *Google Sites* bukan hanya sekedar media untuk penyimpanan materi, melainkan juga sara pembelajaran yang mendorong kesadaran belajar siswa.

3. Kesadaran Belajar Siswa

a. Pengertian Kesadaran Belajar

Kesadaran belajar merupakan suatu kondisi psikologis di mana siswa memahami bahwa kegiatan belajar adalah kebutuhan yang harus dipenuhi untuk mengembangkan diri, bukan sekedar kewajiban dari sekolah. Kesadaran belajar dipandang sebagai kemampuan siswa untuk menyadari, mengatur, serta mengevaluasi aktivitas belajarnya secara mandiri. Dengan adanya kesadaran ini, siswa tidak hanya mengetahui apa yang sedang dipelajari, tetapi juga menyadari tujuan, strategi, serta konsekuensi dari kegiatan belajarnya.⁵⁷

Kesadaran belajar juga dapat diartikan sebagai suatu kondisi psikologis di mana siswa memahami bahwa proses belajar bukan hanya kewajiban sekolah, melainkan bagian dari tanggung jawab pribadi untuk mencapai perkembangan diri. Kesadaran ini tercermin ketika siswa menyadari tujuan pembelajaran, memilih strategi pembelajaran yang tepat, serta mengevaluasi hasil belajar yang telah dicapai. Dalam penelitiannya Melani dan Dharma menyatakan bahwa siswa yang memiliki *self-awareness* yang baik cenderung memperoleh hasil belajar

⁵⁷ Riza Rizqiana Awwalul Huda, "Pengembangan Media Berbasis *Google sites* Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran PAI (Pengembangan Media Pada Kelas III Di SDIT Ahmad Yani)" (Pasca Sarjana Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).hlm.102-105

yang lebih tinggi, karena mereka lebih fokus terhadap penjelasan guru dan tidak mudah teralihkan perhatiannya.⁵⁸ Untuk menumbuhkan kesadaran belajar siswa tidak hanya difokuskan pada pembelajaran tatap muka saja. Proses ini juga dapat dilakukan dalam pembelajaran daring dengan berfokus pada aspek perhatian, kesiagaan, ingatan serta kesadaran emosional siswa selama pembelajaran daring berlangsung.⁵⁹

Kesadaran belajar juga dapat dimaknai sebagai proses internalisasi nilai-nilai belajar sehingga kegiatan tersebut dilakukan dengan penuh tanggung jawab. Artinya, siswa belajar bukan karena terpaksa, melainkan karena memahami pentingnya belajar bagi kehidupannya di masa depan.

b. Pentingnya Kesadaran Belajar

Kesadaran belajar memiliki posisi yang sangat penting dalam keberhasilan pendidikan. Siswa yang memiliki kesadaran belajar akan lebih aktif, mandiri, dan bertanggung jawab dalam mengelola proses belajar. Sebaliknya, siswa yang kurang memiliki kesadaran belajar cenderung bersikap pasif, hanya menunggu arahan guru, serta sulit mencapai hasil belajar yang optimal.⁶⁰

Selain itu, kesadaran belajar juga berhubungan dengan pembentukan karakter. Siswa yang sadar belajar biasanya memiliki

⁵⁸ Melani Tasya Putri and Dharma Ferry, "Analisis Hubungan Antara Self-Awareness Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi" 10 (2024): hlm.54–66.

⁵⁹ Mia Dwi Kusuma Ayu, Mujiyem Sapti, and Titi Anjarini, "Deskripsi Kesadaran Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Matematika Mia," *JURNAL BASICEDU* 6, no. 2 (2022): hlm.2772–2773.

⁶⁰ Zeani Chi Nurvita Sembiring and Uli Makmun Hasibuan, "Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa Melalui Bimbingan Belajar Di Sekolah," *Lokakarya* 3, no. 2 (2024): hlm.170.

disiplin diri, motivasi yang kuat, serta kebiasaan positif seperti mengatur waktu, membuat catatan, dan mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.⁶¹ Oleh karena itu, kesadaran belajar hanya akan berpengaruh pada aspek akademik siswa, akan tetapi juga berpengaruh pada perkembangan sikap dan kepribadian siswa.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Kesadaran Belajar

Kesadaran belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor baik eksternal maupun internal. Adapun faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1) Faktor internal

Faktor internal yang mempengaruhi kesadaran belajar siswa meliputi, motivasi, minat, dorongan dari dalam diri, kedisiplinan, dan rasa tanggung jawab pribadi. Faktor ini menjadi pendorong utama yang membuat siswa tetap belajar meskipun tanpa adanya paksaan dari luar.⁶² Jika motivasi, minat, dan disiplin tumbuh kuat dalam diri siswa, maka kesadaran belajarnya cenderung stabil. Siswa akan mampu mengatur ritme belajar secara mandiri, bahkan ketika tidak ada dorongan dari guru atau orang tua. Rendahnya faktor internal membuat siswa cepat kehilangan arah dan mudah terdistraksi, sehingga belajar hanya dijalani sebagai rutinitas tanpa kesungguhan.

⁶¹ Anis Ridha Wardati and Vivi Alida Putri, "Upaya Guru Dalam Membangun Kesadaran Belajar Di Sekolah Formal Pada Siswa Ma Darul Ilmi Banjarbaru," *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 25, no. 1 (2025): hlm. 63–74.

⁶² Ibid, hlm.63-65.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi kesadaran belajar siswa meliputi, peran guru, bimbingan orang tua, dukungan lingkungan sekolah, fasilitas belajar, serta kondisi sosial. Faktor ini berfungsi sebagai penguat yang dapat menumbuhkan atau justru melemahkan kesadaran belajar siswa.⁶³ Apabila dalam proses belajar siswa didukung dengan lingkungan eksternal yang kondusif seperti, guru yang selalu memberi motivasi, dukungan orangtua, fasilitas sekolah yang memadai, dan teman yang memberikan pengaruh positif, maka kesadaran belajar siswa akan lebih mudah tumbuh dan terpelihara. Namun, apabila dukungan eksternal lemah atau negatif, kesadaran belajar siswa berpotensi menurun, meski secara internal mereka memiliki motivasi. Dengan kata lain, faktor eksternal dapat menjadi katalis atau justru penghambat bagi proses internalisasi kesadaran belajar.

d. Bentuk Kesadaran Belajar

Kesadaran belajar tercermin melalui perilaku nyata yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mengelola proses belajarnya secara mandiri.⁶⁴ Adapun bentuk-bentuk kesadaran belajar antara lain:

1) Kemampuan siswa dalam mengatur waktu belajar dengan baik

⁶³ Ibid, hlm 63-65.

⁶⁴ Rachmat Imam Muslim et al., "Peningkatan Kesadaran Belajar Dan Pendidikan Karakter Melalui Komunitas Belajar Anak," *PaKMAs (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 4, no. 1 (2024): hlm. 209–215.

Siswa mampu menetapkan prioritas, membagi waktu antara kegiatan akademik dan non-akademik, serta menjaga rutinitas belajar secara teratur. Hal ini menunjukkan adanya pengelolaan diri dan kesadaran terhadap tujuan belajar yang jelas.

2) Inisiatif untuk mencari sumber belajar tambahan

Siswa dengan kesadaran belajar tinggi akan berusaha memperluas pengetahuannya melalui berbagai sumber seperti buku, media digital, maupun pengalaman sosial tanpa menunggu perintah dari guru. Sikap inisiatif siswa seperti ini menunjukkan adanya kesadaran belajar yang mendalam.

3) Kemampuan merefleksi dan memperbaiki kesalahan

Kesadaran belajar juga tercermin dari kemampuan siswa dalam menilai hasil belajarnya, memperbaiki kekeliruan, serta belajar dari pengalaman sebelumnya.

4) Disiplin dan konsistensi dalam belajar

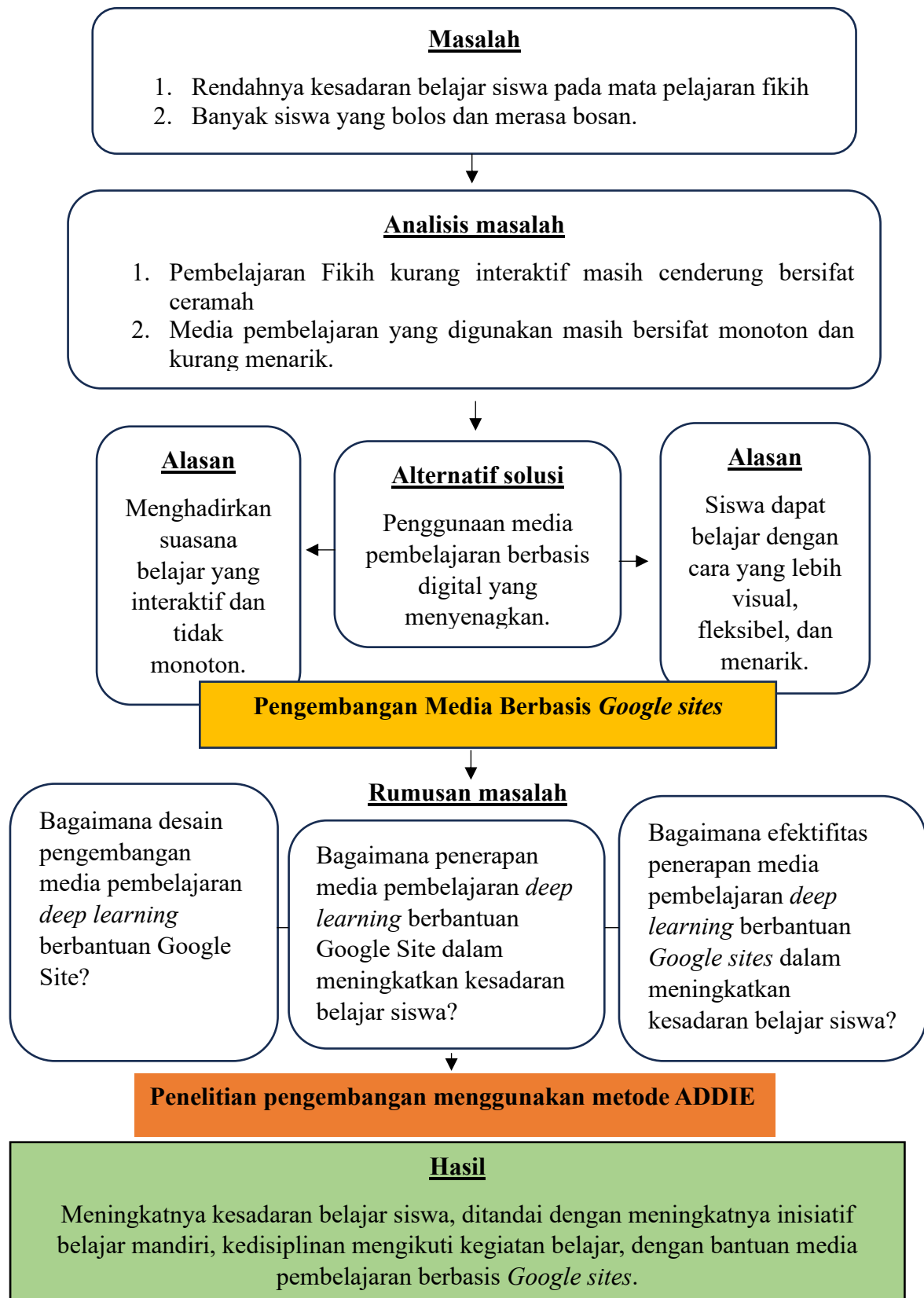
Kesadaran belajar juga tercermin dari kemampuan siswa dalam menilai hasil belajarnya, memperbaiki kekeliruan, serta belajar dari pengalaman sebelumnya.⁶⁵

Oleh karena itu, kesadaran belajar tidak hanya tampak dari niat atau sikap, tetapi juga dari kebiasaan nyata yang dilakukan siswa dalam kesehariannya.

⁶⁵ Amy Novalia Esmiati, Nanik Prihartanti, and Partini, "Efektivitas Pelatihan Kesadaran Diri Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa," *JIPT (Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan)* 8, no. 1 (2020): hlm.85–95.

B. Kerangka Berfikir

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis atau metode penelitian pengembangan. menurut pendapat Prof. Sugiyono metode penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang disertai dengan pengujian tingkat keefektifan dalam penerapannya. Proses pengujian ini mencakup serangkaian tahapan sistematis yang dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan hingga evaluasi terhadap kualitas produk yang telah dihasilkan.⁶⁶

Berbeda dengan penelitian deskriptif atau eksperimen yang lebih berfokus pada pengumpulan data dan pengujian hipotesis, penelitian dan pengembangan berorientasi pada penciptaan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Produk tersebut dapat berupa perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*), seperti modul pembelajaran, media interaktif, atau alat bantu belajar yang siap digunakan secara langsung di lapangan. Dengan demikian, penelitian dan pengembangan tidak hanya memberikan rekomendasi konseptual, tetapi juga menghadirkan inovasi nyata yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.⁶⁷

⁶⁶ Prof.Dr.Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, ed. MT Dr.Ir.Sutopo,S.Pd, 1st ed. (Bandung: ALFABETA,cv, 2019), hlm.297.

⁶⁷ Setya Yuawana Sudikan, Titik Indarti, and Faizin, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2023rd ed. (Malang: UMMPress, 2023).hlm.153-156

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan teoretis bahwa ADDIE memiliki struktur yang sistematis namun tetap fleksibel untuk diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran. Menurut Sugiyono (2016), model ADDIE digunakan dalam penelitian pengembangan karena memberikan tahapan yang jelas dan terukur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil, sehingga membantu peneliti menghasilkan produk pembelajaran yang efektif dan efisien.

Benny A. Pribadi dalam bukunya *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi* (2016) menjelaskan bahwa model ADDIE memungkinkan pengembang untuk melakukan *revisi formatif* pada setiap tahap, sehingga kualitas produk yang dihasilkan dapat terus ditingkatkan. Hal ini menjadikan ADDIE sangat relevan untuk penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis digital seperti *Google Sites*, yang membutuhkan proses uji coba dan penyempurnaan berulang sesuai umpan balik dari pengguna.

Model ADDIE juga dianggap sesuai karena karakteristiknya yang dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Menurut Richey dan Klein (2014) dalam *Design and Development Research*, ADDIE berperan penting dalam memastikan media pembelajaran tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pengguna dan konteks belajar. Dengan demikian, pemilihan model ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran

yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa di tingkat madrasah.

Dalam penelitian ini, model ADDIE diterapkan untuk mengembangkan media pembelajaran Fikih berbasis *Google Sites* yang bertujuan meningkatkan kesadaran belajar siswa. Setiap tahapnya dilalui secara sistematis, mulai dari analisis kebutuhan siswa dan guru, perancangan konten digital yang sesuai dengan kurikulum, pengembangan situs pembelajaran, implementasi terbatas di kelas, hingga evaluasi efektivitas media terhadap peningkatan kesadaran belajar.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Sumenep, yang beralamat di Jalan KH. Agus Salim II/354, Pangarangan, Kecamatan Kota Sumenep, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Madrasah ini berdiri sejak 16 Maret 1978 berdasarkan SK Menteri Agama Nomor 16 Tahun 1978, dan saat ini telah berstatus terakreditasi A. Secara geografis, MTsN 2 Sumenep terletak di lingkungan strategis yang dikelilingi oleh kawasan pendidikan dan pemukiman penduduk. Di sebelah timur berbatasan langsung dengan MAN Sumenep, di sebelah selatan terdapat pondok pesantren serta lembaga pendidikan formal lainnya, sementara di sisi utara dan barat merupakan kawasan pemukiman masyarakat.

Pemilihan MTsN 2 Sumenep sebagai lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya rendahnya kesadaran belajar siswa pada mata pelajaran Fikih, terutama di kelas VIII. Beberapa siswa cenderung mudah merasa bosan, kurang fokus selama pembelajaran, dan

belum memiliki motivasi belajar mandiri yang kuat. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penugasan tertulis yang monoton, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif.

Madrasah ini memiliki potensi besar untuk pengembangan inovasi pembelajaran digital. MTsN 2 Sumenep telah memiliki fasilitas yang memadai, di antaranya akses internet yang stabil serta perangkat komputer dan laptop bantuan pemerintah, yang memungkinkan penerapan media pembelajaran berbasis *Google Sites* secara efektif.

Pemilihan lokasi dan subjek tersebut memiliki dasar akademik yang kuat. MTsN 2 Sumenep merupakan lembaga pendidikan formal dengan karakteristik peserta didik yang heterogen, baik dari segi kemampuan akademik maupun motivasi belajar. Kondisi ini memberikan peluang bagi peneliti untuk mengidentifikasi secara komprehensif bagaimana media pembelajaran berbasis digital, khususnya *Google Sites*, dapat memengaruhi kesadaran belajar siswa. Selain itu, pemilihan kelas VIII-B sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan pedagogis bahwa siswa pada jenjang ini telah memiliki kemampuan berpikir operasional formal, sehingga mampu menyesuaikan diri dengan model pembelajaran inovatif yang menuntut kemandirian dan partisipasi aktif. Dengan demikian, penerapan media *Google Sites* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong munculnya kesadaran belajar intrinsik pada diri siswa.

D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah awal untuk memahami kondisi nyata di madrasah sebelum mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan ini meliputi observasi dan wawancara dengan guru Fikih kelas VIII di MTsN 2 Sumenep guna mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi, seperti rendahnya kesadaran belajar siswa dan kebosanan akibat metode pembelajaran yang masih konvensional.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk meninjau gaya belajar, minat, dan karakteristik siswa.⁶⁸ Dari hasil observasi, siswa kelas VIII B cenderung cepat bosan terhadap pembelajaran monoton, namun akan fokus bila media dan metode yang digunakan menarik serta interaktif. Analisis karakteristik ini penting agar media yang dikembangkan relevan dengan konteks belajar di era digital Kurikulum Merdeka yang menekankan pada kemandirian dan refleksi diri siswa. Analisis materi dilakukan dengan meninjau capaian pembelajaran (CP) dan elemen-elemen esensial dalam mata pelajaran Fikih, seperti *ibadah, muamalah, dan akhlak*. Hasil analisis ini menjadi dasar perancangan konten dalam media *Google Sites* agar tetap selaras dengan prinsip *student-centered learning* yang diusung Kurikulum Merdeka.

⁶⁸ Nurma L Purnamasari, "Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif ADOBE FLASH Pada Mata Pelajaran TIK," *JURNAL PENA SD* 05 (2019): hlm.23–31.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain merupakan proses merancang rancangan awal media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang disesuaikan dengan hasil analisis sebelumnya.⁶⁹ Desain meliputi penentuan struktur situs, perumusan capaian pembelajaran dan tujuan kegiatan, penyusunan alur kegiatan belajar, serta integrasi sumber belajar digital seperti video, kuis interaktif, dan artikel kontekstual.⁷⁰ Pada tahap ini, peneliti juga menyusun rancangan tampilan halaman, mulai dari beranda, materi, refleksi, hingga penilaian formatif berbasis *quiz link*. Prinsip utama dalam desain ini adalah menciptakan pengalaman belajar yang *meaningful*, *interactive*, dan *reflective*, selaras dengan filosofi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi dari rancangan media pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai membuat dan menyusun media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mata pelajaran Fikih dengan mengacu pada struktur capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.⁷¹ Buku Fikih pegangan guru dijadikan acuan utama untuk memastikan kesesuaian isi dengan kurikulum yang berlaku, sementara tambahan materi diperoleh dari

⁶⁹ Seminar Nasional, Teknik Elektro, and Teknik Informatika, “Penerapan Metode ADDIE Dalam Pengembangan Aksara Sasak Baluk Olas (Delapan Belas) Berbasis Game,” *Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika FTETI - Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya* (2022):hlm. 129–134.

⁷⁰ Syahrani et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google sites* Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cinangka 5 Depok.”hlm.20-23

⁷¹ Syah and Hidayatullah, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk.”hlm.59-61

berbagai sumber kredibel seperti jurnal, video edukatif, dan artikel keagamaan.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dilakukan sebagai berikut:

- a. Membuat akun e-mail khusus yang diperuntukkan kepada guru Fikih
- b. Mendesain halaman utama (beranda) yang memuat beberapa menu navigasi diantaranya: beranda, Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), materi, video pembelajaran yang mendukung, game edukatif, uji kompetensi, daftar pustaka dan profil pengembangan.
- c. Mencantumkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)
- d. Menyusun materi pembelajaran fikih yang diambil dari berbagai sumber yang relevan dan telah disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)
- e. Menampilkan video yang sesuai dengan materi pembelajaran
- f. Menyusun permainan (*game*) berbasis digital dengan memanfaatkan platform pembelajaran interaktif berupa *Wordwall* untuk memperdalam pemahaman tentang materi pembelajaran
- g. Menambahkan soal uji kompetensi berbasis digital dengan menggunakan platform digital berupa *Quizizz* agar lebih menarik minat belajar siswa
- h. Menambahkan daftar pustaka
- i. Menambahkan data profil pengembangan.

Sebelum media pembelajaran ini diimplementasikan, instrumen penelitian berupa angket kesadaran belajar disusun dan diuji validitas serta reliabilitasnya untuk memastikan bahwa alat ukur tersebut akurat dalam menggambarkan tingkat kesadaran belajar siswa. Proses validasi ini dilakukan dengan melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, yang menilai kesesuaian konten, tampilan, dan keterpaduan antara media *Google Sites* dengan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Apabila dari hasil penilaian ditemukan aspek yang perlu diperbaiki, maka dilakukan revisi dan penyempurnaan agar media yang dikembangkan benar-benar layak digunakan. Dengan demikian, tahap pengembangan ini menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang valid, menarik, dan relevan untuk meningkatkan kesadaran belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di MTsN 2 Sumenep.

4. Penerapan (*Implementation*)

Setelah instrumen angket kesadaran belajar dan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dinyatakan valid oleh para ahli, tahap selanjutnya adalah uji coba terbatas yang melibatkan empat siswa kelas VIII-B MTsN 2 Sumenep. Tujuan uji coba terbatas ini adalah untuk melihat keterpahaman siswa terhadap isi media, kemudahan navigasi, serta daya tarik tampilan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil uji coba awal, media kemudian diimplementasikan secara lebih luas pada seluruh siswa kelas VIII-B yang berjumlah 20 orang sebagai subjek uji lapangan.

Pada tahap implementasi ini, media pembelajaran berbasis *Google Sites* digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran Fikih di kelas, dengan pendampingan guru dan peneliti. Fokus utama tahap ini adalah mengamati perubahan perilaku dan kesadaran belajar siswa setelah menggunakan media digital yang interaktif. Data diperoleh melalui hasil angket pretest dan posttest kesadaran belajar, observasi aktivitas belajar, serta umpan balik dari siswa dan guru. Tahapan ini menjadi bagian penting untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan efektif menumbuhkan motivasi, kemandirian, dan kesadaran belajar siswa terhadap materi Fikih dalam konteks Kurikulum Merdeka.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan bagian akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai kualitas, kelayakan, dan efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan, baik selama proses desain, pengembangan, maupun setelah implementasi di kelas.

Pada penelitian ini, evaluasi difokuskan untuk mengukur sejauh mana penggunaan media berbasis *Google Sites* berpengaruh terhadap peningkatan kesadaran belajar siswa kelas VIII-B MTsN 2 Sumenep. Instrumen yang digunakan berupa angket pretest dan posttest kesadaran belajar, yang disusun berdasarkan indikator kesadaran belajar seperti disiplin, tanggung jawab, kemandirian, dan motivasi belajar. Hasil dari kedua tes tersebut kemudian dibandingkan untuk mengetahui adanya

peningkatan tingkat kesadaran belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

Pada penelitian ini, peneliti juga melakukan evaluasi kualitatif melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai respon, kemudahan penggunaan, dan dampak media terhadap perilaku belajar. Temuan dari tahap ini menjadi dasar untuk menyempurnakan media pembelajaran dan memberikan rekomendasi bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran Fikih yang lebih interaktif dan bermakna.

i. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan sebagai tahap penting untuk menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa media tersebut sesuai dengan standar kualitas yang diharapkan serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.⁷² Pada tahap ini, peneliti melakukan serangkaian kegiatan untuk menguji sejauh mana media dapat digunakan secara praktis dan memberikan dampak positif terhadap kesadaran belajar siswa. Uji coba mencakup perancangan desain penelitian, penentuan subjek uji coba, pengumpulan data melalui instrumen yang relevan, serta analisis terhadap hasil yang diperoleh.

Desain uji coba disusun secara sistematis agar mampu menggambarkan keefektifan media dalam situasi pembelajaran nyata. Adapun

⁷² Purnamasari, "Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif ADOBE FLASH Pada Mata Pelajaran TIK," hlm. 24-25.

pemilihan subjek penelitian dilakukan secara hati-hati dengan mempertimbangkan karakteristik siswa yang sesuai dengan sasaran penggunaan media. Data diperoleh melalui angket, observasi, dan hasil *pre-test* serta *post-test* untuk menilai peningkatan kesadaran belajar siswa setelah penggunaan media.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini digunakan untuk menilai kelayakan serta keefektifan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan. Uji kelayakan dilakukan melalui proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran guna memastikan bahwa produk memenuhi standar kualitas dari aspek tampilan, isi, serta kemudahan penggunaannya. Setelah proses validasi selesai dan para ahli memberikan penilaian serta saran perbaikan, media kemudian direvisi dan disempurnakan sesuai masukan yang diberikan.

Tahap berikutnya merupakan uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa kelas VIII B MTsN 2 Sumenep dengan jumlah 26 siswa. Pada tahap ini, media diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran Fikih untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa. Peneliti mengamati keterlibatan siswa, respon mereka terhadap media, serta perubahan tingkat kesadaran belajar berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan secara perorangan dan kelompok kecil, menyesuaikan dengan keterbatasan waktu, sumber daya, dan kondisi belajar siswa. Meskipun berskala terbatas, desain uji coba ini

diharapkan mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai kelayakan dan potensi media pembelajaran *Google Sites* sebagai inovasi pendukung pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini terdiri atas dua kelompok utama, yaitu subjek validasi produk (yang melibatkan para ahli) dan subjek uji coba lapangan (yang terdiri dari peserta didik).⁷³ Pembagian ini bertujuan agar media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan dapat diuji dari segi kelayakan isi, teknis, dan efektivitas penggunaannya di kelas.

a. Ahli Media

Ahli media merupakan pihak yang memiliki kompetensi dalam merancang, menilai, serta mengintegrasikan berbagai bentuk media pembelajaran digital, baik berupa teks, gambar, video, maupun elemen interaktif.⁷⁴ Dalam penelitian ini, yang bertindak sebagai ahli media adalah Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs., dosen mata kuliah *Pengembangan Media dan Bahan Ajar* di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Adapun aspek yang akan dinilai oleh ahli media disini adalah aspek tampilan, kemudahan navigasi, desain antarmuka, serta konsistensi estetika media berbasis *Google Sites* agar

⁷³ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*, ed. Tristan Rokhmawan (Pasuruan: Academic & Research Institute, 2020).hlm.38-19.

⁷⁴ Nurna L. Purnamasari, 'Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK', *Jurnal Pena SD*, 5.1, hlm. 26.

sesuai dengan prinsip pembelajaran digital yang efektif dan menarik bagi siswa.

b. Ahli Materi

Ahli materi berperan dalam memastikan bahwa isi media pembelajaran telah sesuai dengan capaian pembelajaran (*CP*), elemen kompetensi, serta nilai-nilai keislaman yang terkandung dalam mata pelajaran Fikih di Kurikulum Merdeka.⁷⁵ Dalam penelitian ini, Bapak Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc., M.A., dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, bertindak sebagai ahli materi. Adapun aspek yang akan dinilai oleh ahli materi disini adalah kebenaran konsep, kedalaman substansi Fikih, serta kesesuaian materi dengan karakteristik siswa madrasah.

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran adalah pendidik yang memahami praktik belajar mengajar secara langsung di kelas serta mampu menilai implementasi media dalam konteks pembelajaran nyata. Pada penelitian ini, Ibu Muntaqiyah, S.Ag., guru mata pelajaran Fikih di MTsN 2 Sumenep, berperan sebagai ahli pembelajaran. Adapun aspek yang akan dinilai oleh ahli pembelajaran disini adalah keterpaduan antara media dengan proses pembelajaran, keterlibatan aktif siswa selama penggunaan

⁷⁵ Andi Rustandi dan Rismayanti, "Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda," Jurnal Fasilkom 11, no. 2 (2021).hlm.59

media, serta efektivitasnya dalam meningkatkan kesadaran belajar peserta didik.

d. Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba produk dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B MTsN 2 Sumenep dengan jumlah 20 orang. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas melibatkan empat siswa yang dipilih secara acak untuk menilai kepraktisan awal media, kemudahan navigasi, serta daya tarik tampilan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari tahap ini, media kemudian diuji secara lebih luas melalui uji coba lapangan dengan melibatkan seluruh siswa kelas VIII B. Tahap uji lapangan bertujuan untuk menilai efektivitas media dalam meningkatkan kesadaran belajar dan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran Fikih. Meskipun berskala terbatas, pelaksanaan uji coba ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang representatif mengenai kelayakan dan potensi penerapan media pembelajaran *Google Sites* dalam konteks pembelajaran Kurikulum Merdeka di madrasah.

3. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui tanggapan, komentar, serta saran yang diberikan oleh para validator terhadap produk media

pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif berasal dari hasil pengisian angket oleh validator dan peserta didik, baik pada tahap uji coba terbatas maupun uji coba lapangan, serta dari perbandingan hasil pretest dan posttest siswa. Seluruh data tersebut dimanfaatkan untuk menilai serta menyempurnakan media pembelajaran agar lebih layak, menarik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran Fikih di madrasah.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket, tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Angket berfungsi untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* berdasarkan penilaian para ahli dan tanggapan peserta didik. Tes digunakan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran terhadap peningkatan kesadaran belajar siswa, yang dilakukan melalui dua tahap yakni *pre-test*, yang diberikan sebelum penggunaan media, dan *post-test*, setelah media diterapkan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh data pendukung berupa perilaku belajar dan respon siswa selama proses penerapan media, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi bukti-bukti empiris hasil penelitian.

a. Angket

Angket dalam penelitian ini ditujukan kepada para validator dengan tujuan untuk menilai tingkat kevalidan dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen angket yang digunakan

terdiri atas empat jenis, yaitu: (1) angket penilaian ahli media, (2) angket penilaian ahli materi, (3) angket penilaian ahli pembelajaran, dan (4) angket respon siswa. Secara umum, angket dalam penelitian ini terbagi menjadi dua bentuk. Pertama, angket kualitatif, yang berisi kolom tanggapan, masukan, dan saran dari para validator. Kedua, angket kuantitatif, yang menggunakan skala Likert dengan rentang penilaian dari 1 hingga 5 untuk memberikan gambaran numerik terhadap tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal
1.	Tampilan	Desain tampilan visual media berbasis <i>Google Sites</i> dirancang dengan menarik dan memotivasi siswa untuk belajar	7
		Desain visual sesuai dengan karakteristik dan Tingkat perkembangan peserta didik Tingkat SMP/ MTs	
		Pemilihan elemen media (seperti gambar, video dan elemen interaktif) relevan dan memperkuat pemahaman konsep pembelajaran.	
		Penggunaan jenis huruf, ukuran, dan tata letak teks memberikan kenyamanan serta keterbacaan yang baik bagi pengguna.	

		Komposisi warna pada media mendukung estetika dan tidak mengganggu fokus siswa. Struktur navigasi disusun dengan jelas, logis, serta memudahkan siswa dalam menumakan materi dan berpindah antar halaman. Elemen permainan (<i>game</i>) yang disertakan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi.	
2.	Aspek Pemrograman	Media mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia (gambar, audio, video) dengan baik dalam proses pembelajaran. Media memungkinkan peserta didik mengakses materi secara fleksibel, kapan pun dan di mana pun. Sajian multimedia seperti gambar dan video memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran. Tata letak menu dan navigasi mudah dipahami serta sesuai dengan alur berpikir pengguna. Bahasa yang digunakan komunikatif, mudah dimengerti, dan sesuai dengan tingkat kemampuan bahasa siswa. Media berbasis <i>web</i> mudah dioperasikan dan tidak memerlukan keterampilan teknis tinggi dari pengguna.	6

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal
1.	Kelayakan Isi	Kesesuaian antara isi materi dengan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang berfokus pada capaian pembelajaran dan penguatan karakter siswa.	8
		Materi disusun secara utuh, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik tingkat MTs.	
		Konten pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan konteks kehidupan siswa di era digital saat ini.	
		Tingkat kedalaman materi disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa serta relevan dengan tingkat perkembangan kognitifnya.	
		Fitur permainan (<i>game</i>) dalam <i>Google Sites</i> membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep Fikih dan meningkatkan minat belajar mereka.	
		Soal uji kompetensi yang disediakan menuntun siswa berpikir kritis secara bertahap dan mendorong refleksi atas pemahaman yang diperoleh.	
		Evaluasi yang disajikan sesuai dengan isi pembelajaran dan mengukur capaian belajar secara komprehensif.	

		Media menyediakan rangkuman yang membantu siswa mengingat inti materi secara efisien.	
2.	Kelayakan Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.	3
		Kalimat yang digunakan bersifat jelas, lugas, dan tidak menimbulkan ambiguitas makna.	
		Penggunaan bahasa mengikuti kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta mencerminkan nilai kesantunan akademik.	
3.	Aspek Penyajian	Materi dan aktivitas pembelajaran disajikan secara terstruktur, logis, dan terpadu dalam setiap bagian laman.	5
		Penyajian materi bersifat ringkas namun mencakup seluruh pokok bahasan penting sesuai capaian pembelajaran.	
		Informasi disajikan dengan cara yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran.	
		Media pembelajaran mendorong siswa untuk belajar mandiri dan mengeksplorasi materi secara lebih dalam.	
		Penggunaan ilustrasi, video, dan aktivitas interaksi menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.	

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal
1.	Kelayakan materi dan relevansi kontekstual	Materi dalam media <i>Google Sites</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka serta mendukung penguatan karakter religius dan reflektif siswa.	5
		Penggunaan media <i>Google Sites</i> membantu peserta didik mengembangkan keterampilan literasi digital yang dibutuhkan pada abad ke-21.	
		Konten pembelajaran disusun berdasarkan kebutuhan belajar siswa dan relevan dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari.	
		Materi Fikih yang disajikan jelas, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa tingkat MTs.	
		Elemen interaktif seperti permainan (<i>game</i>) dalam media <i>Google Sites</i> mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman terhadap materi.	
2.	Kelayakan Penggunaan dan Dampak Pembelajaran	Media <i>Google Sites</i> mampu menumbuhkan motivasi belajar dan kesadaran siswa terhadap pentingnya memahami ajaran Fikih dalam kehidupan sehari-hari.	6
		Penggunaan <i>Google Sites</i> efektif dalam membantu siswa memahami	

		konsep-konsep Fikih secara lebih kontekstual dan aplikatif.	
		Media memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kolaborasi antar siswa.	
		Siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan <i>Google Sites</i> serta terbantu dalam mengatasi kesulitan belajar melalui sumber belajar digital yang tersedia.	
		Media <i>Google Sites</i> memperkaya proses pembelajaran dengan dukungan elemen multimedia seperti video, gambar, dan simulasi interaktif.	
		Penggunaan <i>Google Sites</i> membantu siswa menghubungkan pembelajaran Fikih dengan situasi nyata di lingkungan mereka, sehingga menumbuhkan pemahaman bermakna.	

b. Tes

Pada penelitian ini pelaksanaan tes tidak berbentuk soal tertulis, melainkan berupa angket kesadaran belajar yang berfungsi untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Instrumen ini digunakan untuk mengetahui perubahan tingkat kesadaran belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Pelaksanaan tes dilakukan dalam dua tahap, yaitu: (1) Pretest, diberikan sebelum siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*, untuk mengetahui kondisi awal kesadaran belajar siswa. (2)

Posttest, diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan media tersebut, untuk melihat peningkatan dan perubahan kesadaran belajar siswa kelas VIII B MTsN 2 Sumenep.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal *Pre-tes* dan *Post-tes*

No.	Aspek Kesadaran Belajar	Indikator Penilaian	Pernyataan	Nomor Butir
1.	Motivasi dan Minat Belajar	Menyadari pentingnya belajar	Saya belajar karena saya ingin memahami ilmu, bukan hanya untuk mendapat nilai.	1
		Memiliki dorongan untuk maju	Saya merasa terdorong untuk terus memperbaiki hasil belajar saya dari waktu ke waktu.	2
2.	Disiplin dan Tanggung Jawab	Konsisten mengikuti pembelajaran	Saya selalu berusaha hadir dan mengikuti pelajaran dengan sungguh-sungguh.	3
		Tanggung jawab terhadap tugas	Saya menyelesaikan tugas sekolah tepat waktu tanpa harus diingatkan.	4
3.	Kemandirian Belajar	Belajar tanpa ketergantungan	Saya berusaha memahami pelajaran sendiri sebelum bertanya kepada teman atau guru.	5

		Inisiatif mencari referensi tambahan	Saya mencari materi tambahan melalui internet atau media digital jika pelajaran kurang dipahami.	6
4.	Pengelolaan Waktu	Menyusun jadwal belajar	Saya mengatur waktu belajar agar tidak terganggu oleh kegiatan lain.	7
		Konsistensi belajar	Saya tetap meluangkan waktu untuk belajar meskipun tidak ada ujian.	8
5.	Refleksi dan Evaluasi Diri	Mengevaluasi proses belajar	Saya memikirkan kembali apa yang sudah dan belum saya pahami setelah belajar.	9
		Kesadaran terhadap kesalahan	Saya berusaha memperbaiki kesalahan dalam belajar agar tidak terulang lagi.	10
6.	Keterlibatan Aktif	Partisipasi dalam kegiatan belajar	Saya aktif bertanya atau memberi pendapat saat kegiatan belajar berlangsung.	11
		Kolaborasi dan diskusi	Saya senang berdiskusi dengan teman untuk memperdalam pemahaman materi.	12
7.	Penggunaan Teknologi	Pemanfaatan media digital	Saya menggunakan media digital seperti <i>Google Sites</i> untuk	13

	dalam Belajar		membantu memahami materi pelajaran.	
		Belajar mandiri dengan media digital	Media pembelajaran online membuat saya lebih semangat untuk belajar mandiri.	14
8.	Sikap Terhadap Belajar	Pandangan positif terhadap belajar	Saya menganggap belajar sebagai kebutuhan, bukan kewajiban.	15
		Ketekunan belajar	Saya tidak mudah menyerah ketika menemui kesulitan dalam memahami pelajaran.	16

c. Observasi

Observasi merupakan proses sistematis yang melibatkan unsur psikologis dan biologis, karena mencakup aktivitas memperhatikan, mencatat, dan mengingat berbagai fenomena yang relevan dengan fokus penelitian. Observasi dilakukan agar peneliti dapat memperoleh pemahaman langsung mengenai kondisi nyata di lapangan, khususnya terkait tingkat kesadaran belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui kegiatan observasi ini, peneliti dapat mencatat perilaku, interaksi, dan respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.⁷⁶

⁷⁶ Prof.Dr.Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, hlm.145.

Adapun instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Instrumen Observasi Kondisi Awal Pembelajaran

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator
1.	Metode Pembelajaran	Guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi
2.	Pemanfaatan Media	Guru menggunakan media pembelajaran berbasis digital
3.	Keaktifan Siswa	Siswa aktif bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran
4.	Ketertarikan Siswa	Siswa menunjukkan minat terhadap pembelajaran
5.	Kesadaran Belajar	Siswa menunjukkan tanggung jawab dalam belajar
6.	Suasana Pembelajaran	Suasana kelas mendukung pembelajaran aktif dan interaktif
7.	Penggunaan Teknologi	Teknologi dimanfaatkan dalam proses pembelajaran
8.	Pendekatan Pembelajaran	Pembelajaran mendorong keterlibatan aktif dan kesadaran belajar siswa

Tabel 3.6 Instrumen Observasi Kondisi Sekolah

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator
1.	Kurikulum Madrasah	Terdapat pengembangan kurikulum berbasis digital
2.	Sarana Pembelajaran	Tersedia fasilitas pendukung pembelajaran digital
3.	Pemanfaatan Teknologi	Guru memanfaatkan media digital dalam pembelajaran

4.	Lingkungan Belajar	Kondisi kelas mendukung penggunaan media digital
5.	Program Digitalisasi	Terdapat program pembelajaran berbasis teknologi
6.	Akses Internet	Tersedia jaringan internet di lingkungan madrasah
7.	Kesiapan Guru	Guru mendapatkan pelatihan penggunaan teknologi pembelajaran

Tabel 3.7 Instrumen Observasi Proses Pembelajaran

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator
1.	Persiapan Pembelajaran	Peneliti menyiapkan media <i>Google Sites</i> sebelum pembelajaran dimulai
2.	Akses Media	Siswa mampu mengakses <i>Google Sites</i> melalui <i>smartphone</i>
3.	Ketertarikan Siswa	Siswa memperhatikan tampilan media pembelajaran
4.	Keaktifan Siswa	Siswa aktif bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran
5.	Kemandirian Belajar	Siswa mampu mengakses menu pembelajaran secara mandiri
6.	Kesadaran Belajar	Siswa mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
7.	Respon Siswa	Siswa menunjukkan antusiasme selama pembelajaran
8.	Kendala Pembelajaran	Terdapat kendala selama penggunaan media pembelajaran

Tabel 3.8 Kode Observasi

Kode Observasi	Keterangan
OBS-AWL	Observasi Kondisi Awal Pembelajaran
OBS-SKL	Observasi Kondisi Madrasah
OBS-PBL	Observasi Proses Pembelajaran

d. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan secara tidak terstruktur dengan pendekatan tatap muka langsung agar peneliti memperoleh informasi yang lebih mendalam dan natural. Kegiatan wawancara dilakukan pada tahap awal penelitian untuk menggali berbagai kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran Fikih serta kebutuhan guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital.

Subjek wawancara meliputi guru mata pelajaran Fikih dan beberapa siswa kelas VIII MTsN 2 Sumenep. Berikut merupakan pedoman wawancara pada penelitian ini:

Tabel 3.9 Pedoman Wawancara Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana arah pengembangan kurikulum di MTsN 2 Sumenep dalam menghadapi transformasi digital pendidikan?	
2.	Menurut Bapak/Ibu, apakah media <i>Google Sites</i> relevan digunakan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka?	

3.	Bagaimana upaya madrasah dalam mendorong guru untuk berinovasi dalam penyusunan media pembelajaran digital?	
4.	Apa saja hal yang perlu dipertimbangkan agar media seperti <i>Google Sites</i> dapat efektif diterapkan di kelas?	
5.	Bagaimana Bapak/Ibu menilai potensi media digital seperti <i>Google Sites</i> dalam membangun kemandirian dan kesadaran belajar siswa?	

Tabel 3.10 Pedoman Wawancara Guru Mata Pelajaran Fikih

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Bapak/Ibu melihat peluang penggunaan media digital seperti <i>Google Sites</i> dalam pembelajaran Fikih?	
2.	Menurut Bapak/Ibu, aspek apa yang paling dibutuhkan siswa agar pembelajaran Fikih menjadi lebih menarik dan interaktif?	
3.	Apakah Bapak/Ibu merasa memerlukan media pembelajaran yang membantu siswa belajar lebih mandiri dan sadar terhadap proses belajarnya?	
4.	Apa kendala utama yang biasanya dihadapi dalam mengajar Fikih menggunakan media berbasis teknologi?	
5.	Bagaimana harapan Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik siswa MTs?	

Tabel 3.11 Pedoman Wawancara Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat kamu tentang pembelajaran Fikih yang menggunakan media digital seperti <i>Google Sites</i> ?	
2.	Apakah kamu tertarik jika pembelajaran Fikih disajikan dengan tampilan gambar, video, dan permainan edukatif di <i>Google Sites</i> ?	
3.	Menurut kamu, apakah cara belajar seperti itu bisa membantu kamu lebih memahami dan mengingat materi pelajaran?	
4.	Apakah kamu merasa lebih semangat dan termotivasi jika bisa belajar menggunakan media berbasis internet?	
5.	Apa harapan kamu terhadap media pembelajaran Fikih yang akan dikembangkan supaya lebih menarik dan mudah dipahami?	

Tabel 3.12 Kode Wawancara

Kode Wawancara	Keterangan
SR	Siswa
M	Guru Mata Pelajaran Fikih
EJ	Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa kritik, saran, dan masukan dari validator dianalisis secara deskriptif sebagai bahan perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli, angket kesadaran belajar, serta hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif.

a. Analisis data validasi

Data hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dianalisis menggunakan teknik analisis persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.⁷⁷

Persentase validitas dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus 3.1 Validitas media

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSe = Total skor empiris

TSh = Total skor harapan

⁷⁷ Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

b. Uji validitas instrumen angket

Uji validitas instrumen angket dilakukan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan *Microsoft Excel*. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui ketepatan setiap butir pernyataan dalam mengukur aspek kesadaran belajar siswa. Item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai *r hitung* lebih besar daripada *r tabel* pada taraf signifikansi 5%.

Uji reliabilitas instrumen angket dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *Microsoft Excel*. Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian. Instrumen dinyatakan *reliabel* apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70.

c. Analisis efektivitas media pembelajaran

Analisis efektivitas media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkat kesadaran belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Google Sites. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test yang diperoleh siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan nilai rata-rata (*Arithmetic mean*) untuk mengetahui kecenderungan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Perhitungan rata-rata (*Arithmetic mean*) dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus 3.2 rata-rata (*mean*)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah responden

Setelah menghitung nilai rata-rata perolehan skor berikutnya peningkatan kesadaran belajar siswa dianalisis melalui perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test serta dihitung dalam bentuk persentase peningkatan untuk mengetahui besarnya perubahan yang terjadi setelah penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites. Persentase peningkatan dihitung menggunakan rumus Persentase Peningkatan (*Percentage Increase*) sebagai berikut:

Rumus 3.3 Persentase Peningkatan (*Percentage Increase*)

$$P = \frac{x_2 - x_1}{x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase peningkatan

X_1 = Nilai rata-rata post-test

X_2 = Nilai rata-rata pre-test

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan *Google Sites*

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini dilaksanakan di MTsN 2 Sumenep dengan subjek penelitian siswa kelas VIII B yang berjumlah 26 orang. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang digunakan dalam pembelajaran Fikih, khususnya pada materi Haji dan Umrah. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang digunakan oleh peserta didik.

Media yang dikembangkan merupakan media berbasis *website* yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop dengan bantuan jaringan internet. Pemilihan media ini disesuaikan dengan kondisi siswa yang mulai terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, madrasah juga telah mulai mengembangkan pembelajaran berbasis digital melalui kelas digital serta pemanfaatan IT board dalam proses pembelajaran.⁷⁸ Media *Google Sites* dipilih karena dapat membantu siswa mengakses materi pembelajaran secara lebih mudah dan fleksibel.

⁷⁸ Kode data **OBS-SKL.RM1.02** menunjukkan observasi kondisi madrasah pada Rumusan Masalah 1, data ke-02.

Media pembelajaran ini memuat beberapa komponen utama, yaitu tujuan pembelajaran, materi dalam bentuk PowerPoint, bahan bacaan, video pembelajaran, serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Materi disusun secara bertahap agar siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran. Selain itu, media juga dikembangkan dengan pendekatan *Deep Learning* yang bertujuan untuk mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga memahami materi melalui video, latihan, dan kegiatan pembelajaran yang tersedia pada *Google Sites*.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Setiap tahapan dilakukan secara bertahap untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi pembelajaran di MTsN 2 Sumenep.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap *analysis* merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kebutuhan siswa, serta permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih, siswa, serta wakil kepala madrasah bidang kurikulum di MTsN 2 Sumenep. Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam merancang media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning*. Tahap ini dilakukan agar

media yang dikembangkan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal pembelajaran, proses pembelajaran Fikih di kelas VIII masih banyak menggunakan metode ceramah dan kegiatan mencatat materi sehingga siswa terlihat kurang aktif selama pembelajaran berlangsung.⁷⁹ Penggunaan media pembelajaran berbasis digital juga masih belum optimal karena sebagian guru masih menggunakan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran.⁸⁰ Situasi tersebut membuat suasana pembelajaran terlihat monoton dan kurang mendorong siswa untuk terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa terlihat kurang fokus dan kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung.⁸¹ Pembelajaran juga belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif dan kesadaran belajar siswa secara mendalam.⁸² Dari kondisi tersebut terlihat bahwa proses pembelajaran masih membutuhkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan beberapa kondisi pembelajaran sebagai berikut:

⁷⁹ Kode data OBS-AWL.RM1.01 menunjukkan observasi kondisi awal pembelajaran pada Rumusan Masalah 1, data ke-01.

⁸⁰ Kode data OBS-AWL.RM1.02 menunjukkan observasi kondisi awal pembelajaran pada Rumusan Masalah 1, data ke-02.

⁸¹ Kode data OBS-AWL.RM1.06 menunjukkan observasi kondisi awal pembelajaran pada Rumusan Masalah 1, data ke-06.

⁸² Kode data OBS-AWL.RM1.08 menunjukkan observasi kondisi awal pembelajaran pada Rumusan Masalah 1, data ke-08.

- a. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga siswa terlihat kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.⁸³
- b. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih belum optimal karena keterbatasan fasilitas dan kemampuan penggunaan teknologi pada sebagian guru.⁸⁴
- c. Sebagian siswa terlihat kurang fokus dan kurang antusias selama pembelajaran berlangsung sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih belum optimal.⁸⁵
- d. Siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media visual dan interaktif seperti video pembelajaran dan *game* edukatif.⁸⁶
- e. Madrasah mulai mengembangkan pembelajaran berbasis digital melalui kelas digital dan penggunaan *IT board*, namun pemanfaatannya masih belum berjalan secara maksimal.⁸⁷

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kesadaran belajar siswa masih belum optimal. Hal ini terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung serta rendahnya inisiatif siswa untuk bertanya maupun berdiskusi ketika pembelajaran. Sebagian siswa juga cenderung

⁸³ Kode data SR.RM1.01 dan SR.RM3.01 menunjukkan hasil wawancara siswa pada Rumusan Masalah 1 dan 3, data ke-01 dan ke-01.

⁸⁴ Kode data M.RM2.02 dan OBS-SKL.RM2.04 menunjukkan kondisi pembelajaran pada Rumusan Masalah 2, data ke-02 dan data ke-04.

⁸⁵ Kode data OBS-AWL.RM1.04 dan OBS-AWL.RM1.05 menunjukkan observasi kondisi awal pembelajaran pada Rumusan Masalah 1, data ke-04 dan data ke-05.

⁸⁶ Kode data SR.RM1.01 dan SR.RM3.01 menunjukkan hasil wawancara siswa pada Rumusan Masalah 1 dan 3, data ke-01 dan ke-01.

⁸⁷ Kode data OBS-SKL.RM1.02 dan EJ.RM1.01 menunjukkan observasi kondisi madrasah pada Rumusan Masalah 1, data ke-02 dan data ke-01.

hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi tanpa menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses siswa melalui *smartphone* maupun laptop. Media ini juga dirancang dengan pendekatan *Deep Learning* yang mencakup pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), pembelajaran dengan kesadaran (*mindful learning*), dan pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses eksplorasi, refleksi, dan evaluasi pembelajaran.

Pada tahap selanjutnya, peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik dan kemampuan siswa untuk menyesuaikan pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Fikih, diketahui bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi Haji dan Umrah masih tergolong rendah karena siswa cenderung kesulitan memahami konsep materi apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan dan buku paket.⁸⁸

Materi pembelajaran yang digunakan di MTsN 2 Sumenep disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala madrasah bidang kurikulum, pembelajaran di sekolah masih mengacu pada Kurikulum Merdeka yang mulai dipadukan dengan

⁸⁸ Kode data M.RM1.02 menunjukkan hasil wawancara guru mata pelajaran Fikih pada Rumusan Masalah 1, data ke-02.

pembelajaran berbasis digital.⁸⁹ Karena itu, peneliti menyesuaikan pengembangan media dengan kondisi pembelajaran di sekolah serta karakteristik siswa yang lebih tertarik pada media visual dan interaktif.

Materi Haji dan Umrah kemudian disajikan melalui gambar, video pembelajaran, bahan bacaan, serta LKPD yang disusun secara bertahap agar lebih mudah dipahami siswa. Seluruh komponen tersebut diintegrasikan ke dalam media pembelajaran berbasis *Google Sites* sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara lebih fleksibel baik di sekolah maupun di luar jam pembelajaran.

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

Tahap perancangan merupakan tahap lanjutan setelah analisis yang bertujuan untuk merancang bentuk dan struktur media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menyusun desain media pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan menyesuaikan hasil analisis kebutuhan serta karakteristik siswa kelas VIII B MTsN 2 Sumenep.

Media yang dirancang merupakan media pembelajaran berbasis *website* yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop dengan bantuan jaringan internet. Pemilihan *Google Sites* sebagai *platform* pengembangan didasarkan pada kemudahan akses dan kemampuannya dalam mengintegrasikan berbagai media pembelajaran dalam satu tempat sehingga lebih praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini juga dirancang dengan mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* yang

⁸⁹ ode data EJ.RM1.01 menunjukkan hasil wawancara wakil kepala madrasah bidang kurikulum pada Rumusan Masalah 1, data ke-01.

mencakup *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning* dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Media pembelajaran ini difokuskan pada mata pelajaran Fikih, khususnya materi Haji dan Umrah. Penyusunan materi dilakukan dengan mengacu pada kurikulum yang digunakan di sekolah serta disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa agar materi lebih mudah dipahami.

Selain merancang media pembelajaran, pada tahap ini peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang digunakan dalam proses implementasi dan evaluasi media. Instrumen tersebut meliputi lembar validasi media, lembar validasi materi, angket respon siswa, serta angket kesadaran belajar yang digunakan pada saat *pre-test* dan *post-test*.

Media pembelajaran ini dirancang untuk diuji cobakan pada siswa kelas VIII B MTsN 2 Sumenep yang berjumlah 26 siswa. Uji coba dilakukan dalam satu kali pertemuan yang terdiri dari dua sesi pembelajaran. Pada tahap implementasi, siswa akan diberikan *pre-test* sebelum menggunakan media pembelajaran dan *post-test* setelah pembelajaran selesai untuk mengetahui perubahan kesadaran belajar siswa setelah menggunakan media berbasis *Google Sites*.

Sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran, media terlebih dahulu melalui tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs. selaku ahli media, validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc., M.A. selaku ahli materi, sedangkan validasi pembelajaran dilakukan oleh Ibu Muntaqiyah, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Fikih

MTsN 2 Sumenep. Tahap validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari aspek isi materi, tampilan media, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang struktur media pembelajaran yang meliputi isi materi, navigasi, dan tampilan media. Desain media dibuat sederhana agar mudah digunakan siswa, namun tetap menampilkan unsur visual yang menarik supaya siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Komponen media pembelajaran berbasis Google Sites tersebut disajikan pada Tabel berikut:

Tabel 4.1 Desain Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Komponen Media	Deskripsi	Fungsi Dalam Pembelajaran <i>Deep Learning</i>
Halaman Utama/ Beranda (<i>Home</i>)	Halaman awal berisi judul materi “Haji dan Umrah Kelas VIII” serta menu navigasi	Memberikan arah awal pembelajaran dan mendukung kemandirian siswa dalam mengakses materi
Tujuan Pembelajaran	Berisi capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa	Membantu siswa memahami arah belajar dan meningkatkan kesadaran belajar (<i>mindful learning</i>)
Materi <i>PowerPoint</i> (PPT)	Materi inti disajikan secara ringkas dengan gambar pendukung	Mempermudah pemahaman konsep secara bertahap (<i>meaningful learning</i>)

Bahan Bacaan	Ringkasan materi tambahan untuk pendalaman	Mendukung eksplorasi mandiri dan pemahaman mendalam
Video Pembelajaran	Video pembelajaran dari sumber <i>YouTube</i> yang relevan	Memberikan pengalaman belajar kontekstual dan visual (<i>meaningful learning</i>)
LKPD Interaktif	Kuis berbasis <i>Zep Quiz</i>	Meningkatkan keterlibatan aktif, evaluasi diri, dan pembelajaran menyenangkan (<i>joyful learning</i>)

Berdasarkan rancangan media pembelajaran pada Tabel 4.1, diketahui bahwa media berbasis Google Sites ini terdiri atas beberapa komponen utama yang saling mendukung dalam proses pembelajaran. Komponen tersebut tidak hanya berfungsi sebagai penyaji materi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengintegrasikan pendekatan *Deep Learning* dalam pembelajaran. Adapun uraian lebih lanjut dari setiap komponen adalah sebagai berikut:

a. Halaman utama (*Home*)

Pada bagian awal *Google Sites* ditampilkan judul materi “Haji dan Umrah Kelas VIII” lengkap dengan menu navigasi yang memudahkan siswa berpindah ke setiap bagian pembelajaran. Tampilan halaman dibuat sederhana dengan ilustrasi yang sesuai dengan materi agar dapat menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran.

b. Halaman tujuan pembelajaran

Bagian tujuan pembelajaran memuat capaian yang harus dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran materi Haji dan Umrah. Penyajian tujuan pembelajaran ini bertujuan agar siswa mengetahui arah dan target pembelajaran yang akan dipelajari dengan jelas sehingga dapat meningkatkan kesadaran dalam proses pembelajaran (*mindful learning*).

c. Halaman *PowerPoint* (PPT)

Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk *PowerPoint* yang disusun secara ringkas dan bertahap agar lebih mudah dipahami siswa. Pada bagian ini juga ditambahkan gambar pendukung untuk membantu siswa memahami konsep Haji dan Umrah secara lebih konkret sehingga mendukung pembelajaran bermakna (*meaningful learning*).

d. Halaman bahan bacaan

Selain materi utama, siswa juga dapat mengakses bahan bacaan tambahan yang berisi penjelasan materi secara lebih lengkap. Bahan bacaan tersebut merupakan ringkasan materi tentang Haji dan Umrah yang digunakan untuk membantu siswa memperdalam pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari.

e. Halaman video pembelajaran

Pada bagian ini disediakan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi Haji dan Umrah. Video pembelajaran dipilih dari beberapa kanal *YouTube* yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa agar membantu siswa memahami materi secara lebih konkret

melalui penjelasan visual dan audiovisual. Video yang digunakan antara lain video “Animasi Belajar Manasik Haji untuk Anak” dari kanal Olid Studio.⁹⁰ Kedua, video “Apa Itu Ibadah Haji? Yuk Belajar Seru Bersama!” dari kanal Bleeppooo yang menjelaskan tentang tata urutan pelaksanaan Haji.⁹¹ Adapun video yang ke tiga berjudul “Nusa: Mengenal Ka'bah” dari kanal Nussa Official.⁹² Pemilihan video tersebut disesuaikan dengan materi pembelajaran karena memuat penjelasan yang sederhana, ilustrasi menarik, dan mudah dipahami siswa kelas VIII MTsN 2 Sumenep.

f. Halaman Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disajikan dalam bentuk kuis interaktif menggunakan platform *Zep Quiz*. Kegiatan ini dirancang agar siswa lebih aktif selama pembelajaran serta tidak hanya berfokus pada membaca materi, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui kuis dan permainan edukatif. Dengan penggunaan LKPD berbasis game ini dapat membantu dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Desain media pembelajaran ini juga memperhatikan pemilihan warna, jenis huruf, dan tata letak agar tampilan media terlihat lebih rapi dan nyaman digunakan. Penggunaan gambar dan ikon disesuaikan dengan

⁹⁰ Olid Studio, *Animasi Belajar Manasik Haji untuk Anak*, YouTube video, <https://youtu.be/DcTdWtnfU8?si=Gh-WhWpfW3qYCzlu>

⁹¹ Bleeppooo, *Apa Itu Ibadah Haji? Yuk Belajar Seru Bersama!* Animasi Edukasi Anak TK, YouTube video, https://youtu.be/AgBI1KVsucc?si=ut9_3Jy2n6WL9_9

⁹² Nussa Official, *Nussa : Mengenal Ka'bah*, YouTube video, https://youtu.be/E8_PJz2k3Ds?si=x1CrL9z0xCJgC_C5

materi pembelajaran untuk membantu siswa memahami isi materi dengan lebih mudah.

Media pembelajaran ini dirancang dengan pendekatan *Deep Learning* supaya siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga lebih aktif dalam memahami materi melalui video pembelajaran, bahan bacaan, dan kegiatan interaktif yang tersedia pada *Google Sites*. Dengan adanya media pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran secara lebih fleksibel, aktif, dan interaktif.

Selain desain media pembelajaran, pada tahap perancangan juga disusun desain pembelajaran yang digunakan sebagai acuan dalam proses implementasi pembelajaran di kelas. Desain pembelajaran ini menggambarkan alur kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan memanfaatkan media berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan. Adapun desain pembelajaran tersebut disajikan pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Desain Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan *Google Sites*

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Bentuk Aktivitas <i>Deep Learning</i>
Pendahuluan	Guru membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberikan apersepsi terkait	Siswa memperhatikan, menjawab pertanyaan apersepsi, dan mengaitkan pengalaman awal dengan materi	Mengaitkan pengalaman awal dengan materi (kontekstual dan bermakna)

	materi Haji dan Umrah		
Kegiatan Inti (Eksplorasi)	Guru mengarahkan siswa mengakses Google Sites dan memberikan arahan penggunaan media	Siswa mengakses halaman materi (PPT, video, dan bahan bacaan) secara mandiri atau berkelompok	Eksplorasi mandiri melalui berbagai sumber belajar (visual, teks, dan audio)
Kegiatan Inti (Pemahaman)	Guru membimbing siswa memahami materi dan memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan	Siswa memahami materi, mencatat poin penting, dan berdiskusi dengan teman	Membangun pemahaman aktif dan reflektif terhadap materi
Kegiatan Inti (Interaksi)	Guru memberikan LKPD berbentuk kuis interaktif	Siswa mengerjakan kuis secara individu	Aktivitas interaktif untuk menguji pemahaman secara langsung
Penutup	Guru memberikan penguatan materi dan refleksi pembelajaran	Siswa menyampaikan pemahaman dan pengalaman belajar	Refleksi dan penguatan konsep pembelajaran

Berdasarkan desain pembelajaran yang telah disusun pada tabel 4.2, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran dirancang secara sistematis

mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Setiap tahapan pembelajaran disusun untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui pemanfaatan media berbasis *Google Sites*. Desain pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, memahami, serta merefleksikan materi secara lebih mendalam melalui aktivitas belajar yang terstruktur. Dengan demikian, desain pembelajaran ini diharapkan dapat mendukung keterlaksanaan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

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

Pada tahap pengembangan, peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran sesuai hasil perancangan yang telah disusun sebelumnya. Hasil dari tahap ini berupa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti *smartphone* maupun laptop.

Pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan *platform Google Sites* sebagai media utama. Proses pembuatan dilakukan secara langsung pada platform tersebut dengan menyusun setiap komponen pembelajaran sesuai dengan struktur yang telah dirancang. Selain itu, peneliti juga menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain berbagai elemen pendukung seperti logo, background, serta gambar yang digunakan dalam media pembelajaran.

Media yang dikembangkan dilengkapi dengan berbagai fitur yang mendukung proses pembelajaran, seperti halaman tujuan pembelajaran,

materi dalam bentuk PowerPoint, bahan bacaan, video pembelajaran, serta LKPD yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif berbasis web menggunakan *Zep Quiz*. Penyajian materi dalam media ini juga dilengkapi dengan visualisasi berupa gambar dan tampilan yang menarik, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Dalam proses pengembangannya, media ini memerlukan perangkat seperti komputer atau laptop serta koneksi internet untuk mendukung proses desain dan pengoperasian *platform Google Sites*. Sumber materi yang digunakan mengacu pada buku pelajaran Fikih yang digunakan di MTsN 2 Sumenep. Dari segi biaya, pengembangan media ini tergolong sederhana karena memanfaatkan platform yang dapat diakses secara gratis.

Media pembelajaran ini diberi nama “Belajar Haji dan Umrah Kelas VIII” yang disesuaikan dengan materi yang dikembangkan agar mudah dikenali oleh siswa. Media ini dirancang untuk membantu siswa dalam memahami materi Haji dan Umrah secara lebih menarik, interaktif, serta mudah diakses kapan saja.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites dalam penelitian ini juga memperhatikan komponen-komponen pembelajaran *Deep Learning* yang meliputi *meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*. Prinsip *meaningful learning* diwujudkan melalui penyajian materi Haji dan Umrah yang disusun secara sistematis serta dilengkapi dengan gambar, video, dan bahan bacaan yang membantu siswa menghubungkan konsep Fikih dengan praktik ibadah dalam kehidupan

nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga memahami makna dan penerapan materi yang dipelajari.

Mindful learning diterapkan melalui penyediaan tujuan pembelajaran pada awal media sehingga siswa dapat memahami arah dan capaian pembelajaran yang harus dicapai. Selain itu, media dirancang agar dapat diakses secara mandiri kapan saja dan di mana saja, sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengelola proses belajarnya sendiri sesuai kebutuhan dan kemampuan masing-masing. Kondisi ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran belajar serta tanggung jawab siswa terhadap proses pembelajaran yang mereka lakukan.

Komponen terakhir dalam *Deep Learning* dalam pembelajaran ini ditunjukkan melalui penggunaan desain visual yang menarik, perpaduan warna yang sesuai, ilustrasi pendukung, video pembelajaran, serta LKPD interaktif berbasis game menggunakan *Zep Quiz*. Berbagai komponen tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif, antusias, dan tidak mudah merasa bosan ketika mempelajari materi Haji dan Umrah. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar digital, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung terwujudnya pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) pada mata pelajaran Fikih.

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini kemudian disajikan dalam beberapa tampilan halaman yang memuat berbagai komponen pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

a. Halaman beranda (Home)



Gambar 4.1 Halaman Beranda (*Home*) Media *Google Sites*

Keterangan:

Gambar 4.1 memperlihatkan tampilan halaman beranda (*home*) pada media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Pada halaman ini ditampilkan judul “Belajar Haji dan Umrah Kelas VIII” sebagai identitas utama media pembelajaran. Di bagian atas halaman terdapat menu navigasi seperti *home*, tujuan pembelajaran, *PowerPoint*, bahan bacaan, video, dan LKPD yang dapat diakses langsung oleh siswa untuk berpindah ke setiap bagian pembelajaran.

Selain menu navigasi di bagian atas, pada halaman utama juga disediakan ikon menu pembelajaran yang disusun secara visual agar memudahkan siswa ketika mengakses materi melalui *smartphone* maupun laptop. Tampilan media dirancang dengan ilustrasi yang

sesuai dengan materi Haji dan Umrah serta menggunakan kombinasi warna yang cerah agar lebih menarik perhatian siswa. Penyusunan tampilan halaman utama ini bertujuan agar siswa lebih mudah mengenali fitur pembelajaran serta tidak mengalami kesulitan saat menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

b. Halaman Menu Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.2 Menu Tujuan Pembelajaran

Keterangan:

Gambar 4.2 memperlihatkan tampilan menu tujuan pembelajaran pada media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Pada halaman ini siswa dapat melihat tujuan pembelajaran yang harus dicapai sebelum mempelajari materi Haji dan Umrah. Menu tujuan pembelajaran ditempatkan pada bagian awal agar siswa mengetahui arah dan capaian pembelajaran yang akan dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung.

Tampilan halaman dirancang dengan ilustrasi yang berkaitan dengan materi Haji dan Umrah, seperti gambar Ka'bah dan karakter

siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Selain itu, pada halaman ini juga terdapat tombol navigasi *next* dan *back* yang memudahkan siswa berpindah ke halaman lain tanpa harus kembali ke menu utama. Desain halaman dibuat sederhana agar siswa lebih mudah memahami alur penggunaan media pembelajaran.



Gambar 4.3 Isi Halaman Tujuan Pembelajaran

Keterangan:

Gambar 4.3 memperlihatkan isi halaman tujuan pembelajaran pada media berbasis *Google Sites* yang memuat capaian pembelajaran materi Haji dan Umrah. Pada halaman ini dijelaskan kompetensi yang harus dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami arah pembelajaran yang akan dipelajari.

Tampilan tujuan pembelajaran didesain menggunakan Canva dalam bentuk poster sederhana agar lebih menarik dan mudah dibaca siswa. Penyajian tujuan pembelajaran juga dilengkapi dengan

gambar pendukung yang berkaitan dengan ibadah Haji untuk membantu menciptakan tampilan yang lebih kontekstual dan tidak monoton. Selain itu, penggunaan desain visual pada halaman ini bertujuan agar siswa lebih tertarik membaca isi pembelajaran sejak awal kegiatan belajar berlangsung.

Adanya menu tujuan pembelajaran ini menjadi salah satu bentuk penerapan prinsip *Mindful learning* dalam pembelajaran *Deep Learning*. Melalui penyajian tujuan pembelajaran secara jelas di awal kegiatan belajar, siswa dapat mengetahui kompetensi yang harus dicapai sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih terarah. Hal ini membantu siswa membangun kesadaran terhadap tujuan belajar serta mendorong keterlibatan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran yang dilakukan.

c. Halaman menu PowerPoint (PPT)



Gambar 4.4 Tampilan Menu *PowerPoint* (PPT)

Keterangan:

Gambar 4.4 memperlihatkan tampilan menu *PowerPoint* pada media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Menu ini digunakan sebagai akses menuju materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk slide sehingga siswa dapat mempelajari materi secara lebih terstruktur dan bertahap.

Tampilan halaman dibuat dengan ilustrasi yang berkaitan dengan materi Haji dan Umrah agar suasana pembelajaran terlihat lebih menarik. Selain itu, pada halaman ini juga tersedia tombol navigasi *next* dan *back* untuk memudahkan siswa berpindah ke halaman berikutnya maupun kembali ke halaman sebelumnya. Penyajian materi dalam bentuk *PowerPoint* dipilih karena lebih mudah dipahami siswa melalui kombinasi teks, gambar, dan penjelasan visual yang ditampilkan pada setiap slide.



Gambar 4.5 Halaman PowerPoint (PPT)

Keterangan:

Gambar 4.5 memperlihatkan isi materi *PowerPoint* pada media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang membahas materi Haji dan Umrah. Materi disajikan secara ringkas dan bertahap agar siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran tanpa merasa terlalu terbebani dengan banyaknya materi.

Pada slide materi juga ditambahkan ilustrasi dan gambar pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan ibadah Haji, seperti tahapan wajib haji dan kegiatan manasik. Penggunaan visual tersebut bertujuan membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret serta meningkatkan perhatian siswa selama mempelajari materi. Selain itu, desain slide dibuat menggunakan Canva dengan perpaduan warna coklat dan krem yang disesuaikan dengan tema materi Haji dan Umrah agar tampilan terlihat lebih nyaman dan tidak monoton ketika digunakan dalam pembelajaran.

d. Halaman menu Bahan Bacaan

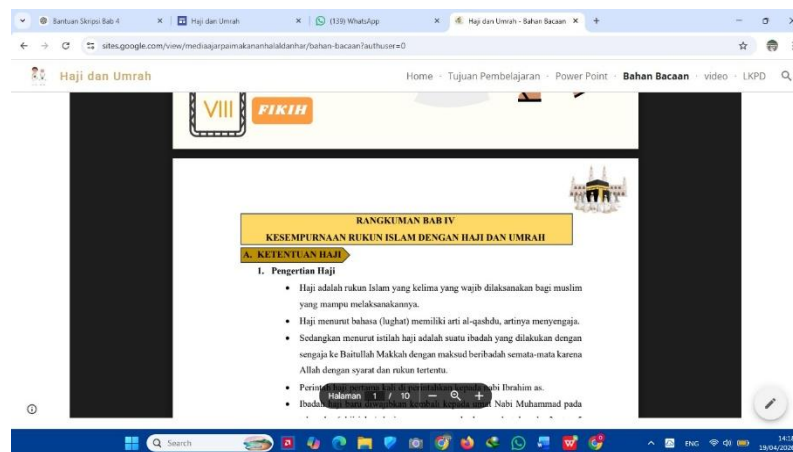


Gambar 4. 6 Halaman Bahan Bacaan

Keterangan:

Gambar 4.6 memperlihatkan tampilan menu bahan bacaan pada media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Menu ini digunakan sebagai akses menuju materi tambahan dalam bentuk teks yang dapat membantu siswa memperdalam pemahaman terhadap materi Haji dan Umrah.

Pada halaman ini juga tersedia tombol navigasi *next* dan *back* yang memudahkan siswa berpindah ke halaman berikutnya maupun kembali ke halaman sebelumnya. Penyediaan bahan bacaan dalam media pembelajaran bertujuan agar siswa tidak hanya memahami materi melalui video dan *PowerPoint*, tetapi juga dapat mempelajari materi secara mandiri melalui penjelasan tertulis yang lebih lengkap.



Gambar 4.7 Isi Halaman Bahan Bacaan

Keterangan:

Gambar 4.7 memperlihatkan isi halaman bahan bacaan pada media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang memuat penjelasan materi Haji dan Umrah secara lebih rinci. Materi

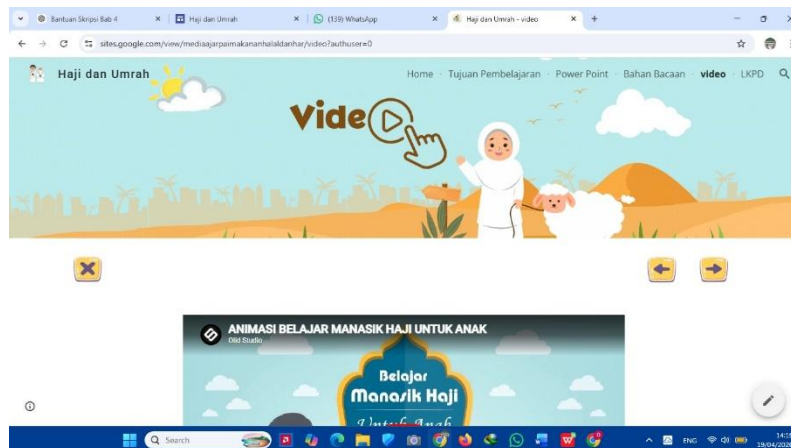
disajikan dalam bentuk teks agar siswa dapat mempelajari kembali isi pembelajaran secara mandiri di luar penjelasan guru.

Bahan bacaan pada media ini disusun berdasarkan buku paket Fikih terbitan Kementerian Agama tahun 2020 yang digunakan di MTsN 2 Sumenep, kemudian dipadukan dengan beberapa referensi tambahan dari jurnal dan artikel yang berkaitan dengan materi Haji dan Umrah. Penyajian bahan bacaan dibuat lebih sederhana dan terstruktur sehingga memudahkan siswa memahami poin-poin penting dalam materi pembelajaran.

Selain itu, halaman ini juga dilengkapi dengan gambar pendukung yang berkaitan dengan materi Haji dan Umrah untuk membantu siswa memahami materi secara lebih kontekstual. Adanya bahan bacaan dalam media pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa memperdalam pemahaman serta meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Penyediaan bahan bacaan dalam media pembelajaran juga mendukung terwujudnya *meaningful learning* karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperdalam pemahaman materi secara mandiri. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat menghubungkan informasi yang diperoleh dari materi dengan pengalaman maupun pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak terbatas pada hafalan konsep semata.

e. Halaman menu video



Gambar 4.8 Tampilan Menu Video

Keterangan:

Gambar 4.8 memperlihatkan tampilan menu video pembelajaran pada media berbasis *Google Sites*. Menu ini digunakan sebagai akses menuju video pembelajaran yang berkaitan dengan materi Haji dan Umrah sehingga siswa dapat memahami materi melalui media audiovisual.

Pada halaman ini juga tersedia tombol navigasi *next* dan *back* yang memudahkan siswa berpindah ke halaman berikutnya maupun kembali ke halaman sebelumnya. Video pembelajaran yang digunakan berasal dari beberapa kanal YouTube edukatif, seperti Olid Studio, Beppoo, dan Nussa Official yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran serta karakteristik siswa MTs.

Penggunaan video pembelajaran bertujuan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui penjelasan visual dan ilustrasi animasi yang menarik. Selain itu, penyajian

video juga diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 4.9 Isi Halaman Video Pembelajaran Materi Haji

Keterangan:

Gambar 4.9 memperlihatkan isi halaman video pembelajaran yang memuat video tentang materi Haji dan Umrah. Video yang ditampilkan berisi penjelasan mengenai pengertian Haji, tahapan pelaksanaan ibadah Haji, serta pengenalan tempat-tempat penting dalam ibadah Haji dengan menggunakan ilustrasi dan animasi yang sederhana.

Penyajian video pembelajaran dalam media *Google Sites* bertujuan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret melalui visualisasi langsung. Selain itu, penggunaan animasi dan penjelasan visual pada video juga membantu siswa lebih mudah memahami urutan pelaksanaan ibadah Haji dibandingkan hanya melalui penjelasan teks atau ceramah.

f. Halaman menu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)



Gambar 4.10 Tampilan Menu LKPD

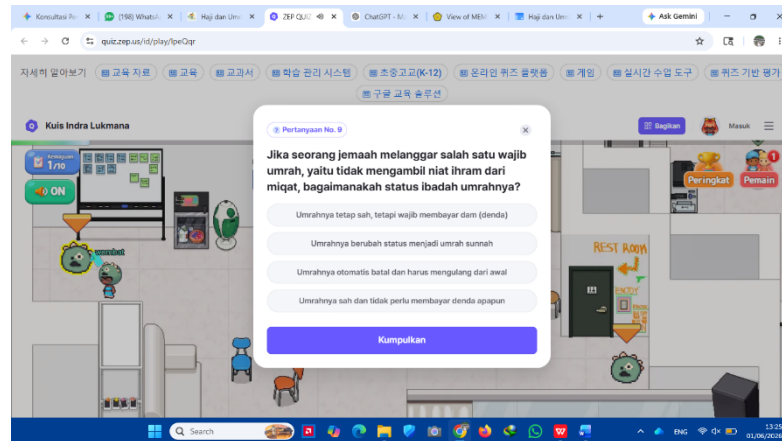
Keterangan:

Gambar 4.10 memperlihatkan tampilan menu LKPD pada media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Menu ini digunakan sebagai akses menuju lembar kerja peserta didik yang telah disediakan dalam media pembelajaran.

Pada halaman ini juga tersedia tombol navigasi *next* dan *back* untuk memudahkan siswa berpindah ke halaman berikutnya maupun kembali ke halaman sebelumnya. LKPD disusun secara interaktif menggunakan platform *Zep Quiz* sehingga siswa dapat mengerjakan latihan pembelajaran secara lebih menarik dibandingkan menggunakan lembar kerja konvensional.

Penyediaan menu LKPD dalam media pembelajaran bertujuan agar siswa tidak hanya memahami materi melalui membaca dan menonton video, tetapi juga dapat melatih

pemahaman mereka melalui kegiatan evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan.



Gambar 4.11 Halaman Menu LKPD

Keterangan:

Gambar 4.11 memperlihatkan isi LKPD pada media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang disajikan dalam bentuk kuis interaktif menggunakan platform *Zep Quiz*. Pada halaman ini siswa dapat mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi Haji dan Umrah secara langsung melalui media pembelajaran.

LKPD dirancang dalam bentuk permainan (*game*) sederhana dengan tampilan visual yang menarik agar siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan ketika mengerjakan evaluasi pembelajaran. LKPD yang disusun memuat soal-soal evaluasi berupa pilihan ganda yang disesuaikan dengan materi Haji dan Umrah. Selain itu, penggunaan *Zep Quiz* memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan soal melalui tampilan digital yang lebih menarik dibandingkan lembar kerja konvensional.

Penyajian LKPD berbasis *game* bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu siswa memahami materi melalui kegiatan evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Penggunaan LKPD berbasis *game* melalui *Zep Quiz* juga mencerminkan penerapan prinsip *joyful learning* dalam pendekatan *Deep Learning*. Aktivitas evaluasi yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta meningkatkan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Selain mengukur pemahaman materi, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Pada tahap ini dilakukan validasi kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Proses validasi dilakukan oleh ahli media dengan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan.

Data validasi diperoleh melalui dua jenis data, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket yang diberikan kepada ahli, sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan yang diberikan oleh ahli terhadap media yang dikembangkan.

Berikut merupakan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media:

a. Validasi ahli media

Validasi ahli media dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs., dosen Pendidikan Agama Islam di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Validator mengampu mata kuliah yang berkaitan dengan pengembangan sumber dan media pembelajaran PAI, sehingga sesuai sebagai ahli media dalam penelitian ini. Adapun hasil validasi oleh validator media sebagai berikut:

1) Data kuantitatif

Hasil validasi oleh ibu Ainatul Mardhiyah, M.Cs., sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validitas Ahli Media

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
Aspek Tampilan					
1	Desain tampilan visual media berbasis <i>Google Sites</i> menarik dan mampu memotivasi siswa untuk belajar	5	5	100	Sangat valid
2	Desain visual sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik SMP/MTs	5	5	100	Sangat valid
3	Pemilihan elemen media (gambar, video, dan elemen	5	5	100	Sangat

	interaktif) relevan dan memperkuat pemahaman konsep				valid
4	Penggunaan jenis huruf, ukuran, dan tata letak teks memberikan kenyamanan serta keterbacaan yang baik	5	5	100	Sangat valid
5	Komposisi warna pada media mendukung estetika dan tidak mengganggu fokus siswa	5	5	100	Sangat valid
6	Struktur navigasi disusun dengan jelas, logis, dan memudahkan siswa menemukan materi serta berpindah halaman	5	5	100	Sangat valid
7	Elemen permainan (<i>game</i>) yang disertakan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi	5	5	100	Sangat valid
Aspek Pemrograman					
8	Media mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia (gambar, audio, video) dengan baik	5	5	100	Sangat valid
9	Media memungkinkan peserta didik mengakses materi secara fleksibel (kapan pun dan di mana pun)	5	5	100	Sangat valid
10	Sajian multimedia seperti gambar dan video memperkaya	5	5	100	Sangat valid

	pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman siswa				
11	Tata letak menu dan navigasi mudah dipahami serta sesuai dengan alur berpikir pengguna	5	5	100	Sangat valid
12	Bahasa yang digunakan komunikatif, mudah dimengerti, dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5	5	100	Sangat valid
13	Media berbasis web mudah dioperasikan dan tidak memerlukan keterampilan teknis tinggi dari pengguna	4	5	80	Valid
Nilai Akhir (V)		64	65	98,46	Sangat Valid

$$\begin{aligned}\text{Perhitungan : V} &= \frac{64}{65} \times 100 \\ &= 98,46\end{aligned}$$

Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan, digunakan kriteria penilaian berdasarkan persentase skor yang diperoleh. Adapun kriteria tingkat kevalidan media pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Kriteria Tingkat Kevalidan

Rentang Nilai (%)	Kriteria
81-100	Sangat Valid

61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian, diperoleh persentase validasi sebesar 98,46% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan tidak memerlukan revisi secara signifikan. Meskipun demikian, saran dan masukan dari validator tetap diperhatikan sebagai bahan penyempurnaan media agar kualitasnya menjadi lebih baik.

2) Data kualitatif

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

Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ainatul Mardhiyah, M.Cs.	- Tampilan header pada media pembelajaran masih kurang menarik sehingga perlu diperbaiki agar dapat meningkatkan minat baca siswa. - Struktur tampilan media disarankan menyerupai tampilan website pada

	umumnya, yaitu dengan menempatkan menu navigasi di bagian atas agar lebih mudah digunakan. - Media belum dilengkapi dengan tombol navigasi seperti tombol kembali (<i>back</i>) dan selanjutnya (<i>next</i>), sehingga perlu ditambahkan untuk memudahkan pengguna dalam berpindah halaman. - Penggunaan jenis huruf (font) dinilai masih kurang variatif dan cenderung kaku, sehingga perlu disesuaikan agar tampilan lebih menarik dan nyaman dibaca.
--	--

Berdasarkan saran dari ahli media, terdapat beberapa perbaikan yang perlu dilakukan pada media pembelajaran, di antaranya tampilan header yang kurang menarik, penempatan menu navigasi yang belum sesuai, belum adanya tombol navigasi seperti tombol kembali (*back*) dan selanjutnya (*next*), serta penggunaan jenis huruf (font) yang masih terkesan kaku. Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan revisi dengan memperbaiki tampilan header, menata ulang menu navigasi pada bagian atas, menambahkan tombol navigasi, serta menyesuaikan jenis huruf agar lebih nyaman dibaca.

b. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Dr. H. Zeid B. Smeer, Lc., M.A., dosen Pendidikan Agama Islam di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Validator mengampu mata kuliah Fikih dan Ushul Fikih, sehingga sesuai sebagai ahli materi dalam penelitian ini. Adapun hasil validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

1) Data kuantitatif

Hasil validasi oleh Bapak Dr. H. Zeid B. Smeer. Lc, M.A., sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat kevalidan
Aspek Kelayakan Isi					
1	Kesesuaian antara isi materi dengan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang berfokus pada capaian pembelajaran dan penguatan karakter siswa.	5	5	100	Sangat valid
2	Materi disusun secara utuh, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik tingkat MTs.	5	5	100	Sangat valid
3	Konten pembelajaran dikembangkan sesuai dengan	4	5	80	Valid

	kebutuhan dan konteks kehidupan siswa di era digital saat ini.				
4	Tingkat kedalaman materi disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa serta relevan dengan tingkat perkembangan kognitifnya.	5	5	100	Sangat valid
5	Fitur permainan (<i>game</i>) dalam <i>Google Sites</i> membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep Fikih dan meningkatkan minat belajar mereka.	4	5	80	Valid
6	Soal uji kompetensi yang disediakan menuntun siswa berpikir kritis secara bertahap dan mendorong refleksi atas pemahaman yang diperoleh.	5	5	100	Sangat valid
7	Evaluasi yang disajikan sesuai dengan isi pembelajaran dan mengukur capaian belajar secara komprehensif	5	5	100	Sangat valid
8	Media menyediakan rangkuman yang membantu siswa mengingat inti materi secara efisien.	4	5	80	Valid
Aspek Kelayakan Bahasa					
9	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.	5	5	100	Sangat Valid

10	Kalimat yang digunakan bersifat jelas, lugas, dan tidak menimbulkan ambiguitas makna.	5	5	100	Sangat valid
11	Penggunaan bahasa mengikuti kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta mencerminkan nilai kesantunan akademik.	5	5	100	Sangat valid
Aspek Penyajian					
12	Materi dan aktivitas pembelajaran disajikan secara terstruktur, logis, dan terpadu dalam setiap bagian laman	4	5	80	Valid
13	Penyajian materi bersifat ringkas namun mencakup seluruh pokok bahasan penting sesuai capaian pembelajaran.	5	5	100	Sangat valid
14	Informasi disajikan dengan cara yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran	5	5	100	Sangat valid
15	Media pembelajaran mendorong siswa untuk belajar mandiri dan mengeksplorasi materi secara lebih dalam.	5	5	100	Sangat valid
16	Penggunaan ilustrasi, video, dan aktivitas interaksi menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.	4	5	80	Valid

Nilai Akhir (p)	75	80	93,75	Sangat valid
------------------------	----	----	-------	--------------

$$\begin{aligned}\text{Perhitungan : } P &= \frac{75}{80} \times 100 \\ &= 93,75\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi aspek kelayakan isi, bahasa, dan penyajian secara baik, sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi Fikih.

2) Data kualitatif

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran. Saran tersebut disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Kritik dan Saran Ahli Materi

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dr. H. Zeid B. Smeer. Lc, M.A	- Pembelajaran dengan menggunakan media sebaiknya tetap disandingkan dengan buku ajar sebagai sumber belajar utama.

	- Penggunaan LKPD berbasis game dalam media pembelajaran sebaiknya tetap dilakukan dengan pengawasan guru.
--	--

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, tidak ditemukan kritik yang mengharuskan adanya revisi secara signifikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Validator hanya memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan penggunaan media dalam pembelajaran, seperti pentingnya tetap memadukan media dengan buku ajar serta perlunya pengawasan guru dalam penggunaan LKPD berbasis game. Saran tersebut tidak mempengaruhi kelayakan media, namun menjadi pertimbangan dalam penerapannya agar pembelajaran dapat berjalan secara lebih optimal.

c. Ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan oleh Ibu Muntaqiyah, S.Ag., guru mata pelajaran Fikih di MTsN 2 Sumenep sekaligus ketua MGMP PAI di MTsN 2 Sumenep. Validator dinilai memiliki pengalaman dan kompetensi dalam bidang pembelajaran, sehingga sesuai untuk memberikan penilaian terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran. Adapun hasil validasi oleh ahli pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Data kuantitatif

Hasil validasi oleh Ibu Muntaqiyah, S.Ag., sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
Aspek kelayakan materi dan relevansi kontekstual					
1	Materi dalam media <i>Google Sites</i> sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka serta mendukung penguatan karakter religius dan reflektif siswa.	5	5	100	Sangat valid
2	Penggunaan media <i>Google Sites</i> membantu peserta didik mengembangkan keterampilan literasi digital yang dibutuhkan pada abad ke- 21.	5	5	100	Sangat valid
3	Konten pembelajaran disusun berdasarkan kebutuhan belajar siswa dan relevan dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari.	5	5	100	Sangat valid
4	Materi Fikih yang disajikan jelas, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa tingkat MTs.	5	5	100	Sangat valid
5	Elemen interaktif seperti permainan (<i>game</i>) dalam media <i>Google Sites</i> mampu meningkatkan keterlibatan	5	5	100	Sangat valid

	siswa dan memperdalam pemahaman terhadap materi.				
Aspek Kelayakan Penggunaan dan Dampak Pembelajaran					
6	Media <i>Google Sites</i> mampu menumbuhkan motivasi belajar dan kesadaran siswa terhadap pentingnya memahami ajaran Fikih dalam kehidupan sehari-hari.	5	5	100	Sangat valid
7	Penggunaan <i>Google Sites</i> efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep Fikih secara lebih kontekstual dan aplikatif.	4	5	80	Valid
8	Media memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kolaborasi antar siswa.	5	5	100	Sangat valid
9	Siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan <i>Google Sites</i> serta terbantu dalam mengatasi kesulitan belajar melalui sumber belajar digital yang tersedia.	5	5	100	Sangat valid
10	Media <i>Google Sites</i> memperkaya proses pembelajaran dengan dukungan elemen multimedia seperti video, gambar, dan simulasi interaktif.	4	5	80	Valid
11	Penggunaan <i>Google Sites</i> membantu siswa menghubungkan pembelajaran Fikih dengan situasi	5	5	100	Sangat valid

	nyata di lingkungan mereka, sehingga menumbuhkan pemahaman bermakna.				
Nilai Akhir (<i>p</i>)		53	55	96,36	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran, media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 96,36% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi serta penggunaan dalam pembelajaran, sehingga layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran Fikih di kelas VIII.

2) Data kualitatif

Berdasarkan hasil validasi ahli pembelajaran, diperoleh beberapa saran yang berkaitan dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Saran tersebut menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran agar lebih optimal. Adapun saran yang diberikan oleh ahli pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
Muntaqiyah, S.Ag.	Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi perlu terus ditingkatkan sesuai dengan perkembangan zaman,

	dengan tetap memperhatikan pembentukan karakter dan akhlak siswa.
--	---

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, tidak ditemukan kritik yang mengharuskan adanya revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Validator memberikan apresiasi serta saran agar pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi terus ditingkatkan sesuai dengan perkembangan zaman, tanpa mengabaikan pembentukan karakter dan akhlak siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* perlu tetap memperhatikan keseimbangan antara pemanfaatan teknologi dan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran.

Selain melakukan validasi terhadap media pembelajaran, peneliti juga melakukan uji instrumen penelitian sebelum digunakan dalam proses implementasi. Uji instrumen dilakukan terhadap angket kesadaran belajar siswa untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas instrumen sehingga layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket terlebih dahulu diuji untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Uji ini dilakukan agar instrumen yang digunakan layak sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

a. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi Product Moment (Pearson) untuk mengetahui hubungan antara skor setiap item dengan skor total. Nilai yang diperoleh dari perhitungan tersebut disebut sebagai r hitung, yang kemudian dibandingkan dengan r tabel sebagai nilai acuan, yaitu sebesar 0,388 pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden 26 siswa. Suatu item pernyataan dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari r tabel, sedangkan apabila nilai r hitung lebih kecil dari r tabel, maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket

No	Item	r hitung	r tabel	Keterangan
1	P1	0,617656	0,388	Valid
2	P2	0,713964	0,388	Valid
3	P3	0,772361	0,388	Valid
4	P4	0,875878	0,388	Valid
5	P5	0,851591	0,388	Valid
6	P6	0,750145	0,388	Valid
7	P7	0,836591	0,388	Valid
8	P8	0,757546	0,388	Valid
9	P9	0,812061	0,388	Valid
10	P10	0,849067	0,388	Valid
11	P11	0,376171	0,388	Tidak Valid
12	P12	0,7175	0,388	Valid

13	P13	0,637762	0,388	Valid
14	P14	0,757349	0,388	Valid
15	P15	0,803942	0,388	Valid
16	P16	0,723176	0,388	Valid

Berdasarkan tabel 4.8, dapat diketahui bahwa sebagian besar item pernyataan pada angket memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel (0,388), sehingga dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa item-item tersebut telah mampu mengukur aspek yang diteliti. Namun, terdapat satu item pernyataan, yaitu item ke-11, yang memiliki nilai r hitung sebesar 0,376171 sehingga dinyatakan tidak valid dan perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Dengan demikian, secara umum instrumen angket dapat digunakan dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen angket, dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha. Hasil uji reliabilitas instrumen angket disajikan pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Cronbach's Alpha	Nilai Acuan	Keterangan
0,9436	0,70	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,94. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70, sehingga instrumen angket dinyatakan reliabel. Dengan

demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat konsistensi yang baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Selain melakukan uji instrumen, peneliti juga melakukan penyempurnaan terhadap media pembelajaran berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli. Perbaikan tersebut dilakukan agar media pembelajaran berbasis *Google Sites* menjadi lebih menarik, mudah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Revisi produk dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli. Hasil revisi disajikan dalam bentuk perbandingan sebelum dan sesudah perbaikan pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Revisi

No.	Bagian Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Tampilan Header	Tampilan masih sederhana 	Tampilan dibuat lebih menarik dan rapi 
2.	Struktur Menu	Menu belum tersusun secara jelas	Menu disusun di bagian atas seperti website pada umumnya

			
3.	Navigasi	Belum terdapat tombol navigasi 	Ditambahkan tombol next dan back 
4.	Jenis huruf	Kurang variatif	Menggunakan jenis huruf yang lebih menarik dan mudah dibaca oleh siswa

			
--	--	--	---

Berdasarkan perbaikan yang telah dilakukan, media pembelajaran mengalami peningkatan baik dari segi tampilan maupun kemudahan penggunaan. Perubahan tersebut membuat media menjadi lebih menarik, terstruktur, dan memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah media pembelajaran berbasis *Google Sites* selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah implementasi produk. Pada tahap ini, media yang telah dibuat mulai diterapkan dan diuji fungsionalitasnya untuk memastikan bahwa seluruh komponen dapat digunakan sesuai dengan tujuan pengembangan. Implementasi dilakukan dengan mengakses media melalui berbagai perangkat digital, seperti laptop dan smartphone, sehingga dapat diketahui tingkat kompatibilitas dan kemudahan akses media.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat diakses dengan baik melalui perangkat yang terhubung dengan jaringan internet. Seluruh fitur yang tersedia, seperti halaman beranda, tujuan pembelajaran, PowerPoint, bahan bacaan, video pembelajaran, dan LKPD berbasis *Zep Quiz* dapat berfungsi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Menu navigasi yang tersedia juga memudahkan pengguna dalam berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya sehingga siswa dapat mengakses materi secara lebih sistematis.

Berdasarkan hasil implementasi, media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat digunakan dengan baik sesuai dengan tujuan pengembangannya. Seluruh komponen media dapat diakses dan digunakan sebagaimana mestinya sehingga mendukung proses pembelajaran materi Haji dan Umrah. Adanya bahan bacaan, video pembelajaran, serta LKPD interaktif dalam satu platform memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi melalui berbagai sumber belajar yang saling melengkapi. Hal tersebut diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kualitas produk sekaligus sebagai bahan perbaikan sebelum media digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 98,46% dengan kategori sangat valid.⁹³ Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan dan pemrograman dengan sangat baik. Tampilan media dinilai menarik, navigasi mudah digunakan, serta berbagai elemen pendukung seperti gambar, video, dan LKPD telah terintegrasi dengan baik dalam media

⁹³ Hasil Uji Validitas Ahli Media

pembelajaran. Meskipun memperoleh kategori sangat valid, validator tetap memberikan beberapa saran perbaikan yang berkaitan dengan tampilan header, struktur menu, tombol navigasi, dan jenis huruf. Saran tersebut kemudian digunakan sebagai bahan penyempurnaan produk agar media menjadi lebih menarik dan mudah digunakan oleh siswa.

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,75% dengan kategori sangat valid.⁹⁴ Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, disusun secara sistematis, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penyajian materi dinilai telah mencakup pokok-pokok bahasan yang diperlukan dalam pembelajaran Haji dan Umrah sehingga layak digunakan sebagai sumber belajar pendukung bagi peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli pembelajaran, diperoleh persentase sebesar 96,36% dengan kategori sangat valid.⁹⁵ Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan pembelajaran yang meliputi kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik, kemudahan penggunaan media, serta kemampuan media dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Media dinilai mampu membantu penyampaian materi secara lebih menarik dan interaktif sehingga dapat mendukung keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

⁹⁴ Hasil Uji Validitas Ahli Media

⁹⁵ Hasil Uji Validitas Ahli Pembelajaran

Berdasarkan keseluruhan hasil penilaian, media pembelajaran berbasis Google Sites memperoleh kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media, kelayakan materi, dan kelayakan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Google Sites pada materi Haji dan Umrah layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh para validator.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran Fikih materi Haji dan Umrah di kelas VIII MTsN 2 Sumenep secara lebih interaktif dan fleksibel. Media dapat diakses melalui smartphone maupun laptop sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Kemudahan akses tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis Google Sites mampu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa pada era digital.

Implementasi media pembelajaran berbasis *Google Sites* juga memperlihatkan adanya keterkaitan dengan prinsip *Deep Learning*, khususnya *meaningful learning*. Melalui penyajian materi yang terintegrasi dengan video pembelajaran, bahan bacaan, PowerPoint, dan LKPD interaktif, siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Penyajian materi secara variatif membantu siswa memahami konsep Haji

dan Umrah secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya berfokus pada metode ceramah dan penggunaan buku paket.

Selain *meaningful learning*, implementasi media ini juga mencerminkan prinsip *mindful learning* karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya membaca materi, tetapi juga mengamati video pembelajaran, mengerjakan LKPD berbasis *Zep Quiz*, serta mengikuti alur pembelajaran secara mandiri melalui menu navigasi yang tersedia. Aktivitas tersebut membantu siswa lebih fokus dan sadar terhadap proses belajar yang mereka lakukan sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara pasif.

Penggunaan *Google Sites* dalam pembelajaran juga mendukung terciptanya *joyful learning*. Tampilan media yang menarik, penggunaan video pembelajaran, serta adanya LKPD interaktif membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Kondisi tersebut membantu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran berbasis *Google Sites* tidak hanya mendukung penyampaian materi Fikih, tetapi juga sejalan dengan prinsip pembelajaran *Deep Learning* yang menekankan pembelajaran bermakna, sadar, dan menyenangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media, materi, dan pembelajaran. Hasil validasi ahli media yang memperoleh kategori sangat valid menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang

menarik, navigasi yang mudah digunakan, serta integrasi komponen pembelajaran yang baik. Aspek tersebut mendukung terciptanya *joyful learning* karena tampilan media yang menarik dapat meningkatkan minat dan kenyamanan siswa dalam belajar.

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran serta disusun secara sistematis menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa. Penyajian materi yang terstruktur membantu siswa memahami materi Haji dan Umrah secara lebih mendalam sehingga mendukung terciptanya *meaningful learning* dalam pembelajaran Fikih.

Sementara itu, hasil validasi ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif. Media dinilai dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus mempermudah siswa belajar secara mandiri melalui berbagai fitur yang tersedia. Hal tersebut sejalan dengan prinsip *mindful learning* karena siswa didorong untuk lebih sadar dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan hasil evaluasi, media pembelajaran berbasis Google Sites dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Fikih materi Haji dan Umrah di MTsN 2 Sumenep. Media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan teknis dan materi, tetapi juga mampu mendukung penerapan prinsip *Deep Learning* melalui pembelajaran yang *meaningful*, *mindful*, dan *joyful*.

B. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa

Implementasi media pembelajaran berbasis *Google Sites* dilaksanakan pada siswa kelas VIII B MTsN 2 Sumenep yang berjumlah 26 siswa. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan yang terdiri dari dua sesi pembelajaran dengan alokasi waktu masing-masing 40 menit.

Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* serta cara mengakses menu pembelajaran yang tersedia pada media. Penjelasan tersebut dilakukan agar siswa lebih mudah memahami cara penggunaan media selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah itu, siswa diberikan *pre-test* berupa angket kesadaran belajar untuk mengetahui kondisi awal kesadaran belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran.

Pada proses pembelajaran, siswa mempelajari materi Haji dan Umrah melalui beberapa fitur yang tersedia pada *Google Sites*, seperti PowerPoint, bahan bacaan, video pembelajaran, serta LKPD berbasis game menggunakan *Zep Quiz*. Penyajian materi melalui berbagai fitur tersebut bertujuan agar siswa tidak hanya menerima materi melalui penjelasan guru, tetapi juga dapat belajar secara lebih aktif dan interaktif melalui media pembelajaran yang digunakan.

Implementasi media pembelajaran berbasis *Google Sites* menunjukkan adanya keterkaitan dengan prinsip *Deep Learning*,

khususnya *meaningful learning*. Materi yang disajikan melalui video pembelajaran, bahan bacaan, dan LKPD interaktif membantu siswa memahami materi Haji dan Umrah secara lebih mendalam dan kontekstual. Siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui berbagai sumber belajar yang saling terintegrasi dalam satu platform pembelajaran.

Selain itu, implementasi media juga mencerminkan prinsip *mindful learning* karena siswa dilibatkan secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat fokus mengikuti pembelajaran, mengamati video pembelajaran, membaca materi, serta mengerjakan LKPD berbasis *Zep Quiz* secara mandiri. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya hadir secara fisik dalam pembelajaran, tetapi juga terlibat secara sadar dan aktif dalam setiap proses belajar yang dilakukan.

Penggunaan media berbasis *Google Sites* juga mendukung terciptanya *joyful learning*. Tampilan media yang menarik, penggunaan video pembelajaran, serta adanya aktivitas interaktif berbasis *game* membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih antusias dan aktif mencoba berbagai fitur yang tersedia pada media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 5. 1 Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Berdasarkan Gambar 4.8 terlihat bahwa siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan media berbasis *Google Sites* secara aktif dan tertib. Siswa mengakses materi pembelajaran melalui perangkat masing-masing selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, suasana pembelajaran terlihat lebih interaktif karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam mengakses materi, mengamati video pembelajaran, serta mengerjakan LKPD interaktif yang tersedia pada media. Hal tersebut sejalan dengan prinsip *Deep Learning* yang menekankan pembelajaran bermakna, sadar, dan menyenangkan.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat aktif mengikuti pembelajaran dan mencoba berbagai fitur yang tersedia pada media pembelajaran. Penggunaan media berbasis *Google Sites* juga

membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik karena siswa dapat mengakses materi melalui tampilan visual, video, dan aktivitas interaktif secara langsung.

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui perubahan kesadaran belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan *Google Sites* Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa

Evaluasi produk dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* terhadap kesadaran belajar siswa. Evaluasi dilakukan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*, observasi selama proses pembelajaran, serta wawancara dengan guru dan siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Melalui tahap evaluasi ini, peneliti dapat mengetahui perubahan kesadaran belajar siswa serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Salah satu bentuk evaluasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada siswa kelas VIII B MTsN 2 Sumenep. *Pre-test* diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* untuk mengetahui kondisi awal kesadaran belajar siswa sebelum mengikuti pembelajaran. Sementara itu, *post-test* diberikan

setelah proses pembelajaran selesai untuk mengetahui perubahan tingkat kesadaran belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

Instrumen yang digunakan dalam *pre-test* dan *post-test* berupa angket kesadaran belajar siswa yang telah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas. Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kemudian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	Naila Aliya Rahmah	65	80
2	Siti Maysaroh	59	80
3	Avika Dwi Fajaria	66	64
4	Nadya Septi Yuliana Puteri	53	79
5	Alyka Syafa Ramadhani	65	78
6	Ra. Fara Ainun Karimah	70	74
7	Syifa Nur Rahmah	74	56
8	Fara Izatun Nisa	59	74
9	Flora Dina Dwi Apriliyanti	63	77
10	Lintang Kirana Dewi Nawangsih S.	61	72
11	Nada Nur Laili Putri Suhady	59	72
12	Nayla Alfin Rohmatillah	48	53
13	Nafisah Noefa Farzana	61	64
14	Ameliya Ila Jannatika	66	64
15	Hamida Yunita Sari	75	75

16	Khoirus Sakina	61	80
17	Aminatus Shalehah	54	71
18	Alya Nuri Thufailah Chairil	54	65
19	Asyifa Tausyiyah Safrina	53	71
20	Devin Dwi Utari	58	74
21	Zahiratin Nadhifatus Sholehah	61	71
22	Wardatun Toyyibah	67	57
23	Arum Frazty Oktafiana Indah	54	74
24	Nisa Aulia Zahirah	51	49
25	Rufaida Nur Kholifah	57	71
26	Sitti Nur Hayati	64	57
Total		1578	1802
Rata-rata		60,69	69,30

Perhitungan rata-rata dilakukan dengan menggunakan rumus *mean* (3.2)

sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Rata-rata nilai *pre-test*:

$$\bar{X} = \frac{1578}{26} = 60,69$$

Rata-rata nilai *post-test*:

$$\bar{X} = \frac{1802}{26} = 69,30$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-rata

ΣX = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah responden

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai rata-rata *pre-test* sebesar 60,69 mengalami peningkatan menjadi 69,30 pada *post-test*. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kesadaran belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

Temuan tersebut juga didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias dan aktif ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Siswa tampak tertarik mengikuti pembelajaran melalui fitur PowerPoint, video pembelajaran, serta LKPD interaktif berbasis game yang tersedia pada media.⁹⁶

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa juga memperkuat temuan tersebut. Siswa menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan *Google Sites* terasa “seru dan tidak terasa seperti belajar” (SR.RM1.01).⁹⁷ Dengan penggunaan media *Google Sites* membuat siswa lebih semangat karena media pembelajaran seperti itu jarang digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* memberikan suasana belajar yang lebih variatif karena siswa tidak hanya menerima materi melalui penjelasan guru, tetapi juga melalui tampilan visual, video

⁹⁶ Kode data OBS-PBL.RM3.01, OBS-PBL.RM3.02, dan OBS-PBL.RM3.04 menunjukkan observasi proses pembelajaran pada Rumusan Masalah 3, data ke-01, ke-02, dan ke-04.

⁹⁷ Kode data SR.RM1.01 menunjukkan hasil wawancara siswa pada Rumusan Masalah 1 ke-01.

pembelajaran, serta aktivitas interaktif yang tersedia pada media. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan mampu memberikan dampak positif terhadap kesadaran belajar siswa dalam proses pembelajaran Fikih, khususnya pada materi Haji dan Umrah.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Desain Pengembangan Media Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan

Google Sites

1. Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MTsN 2 Sumenep, proses pembelajaran Fikih di kelas VIII masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran.⁹⁸ Kondisi tersebut menyebabkan sebagian siswa terlihat kurang aktif dan kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan memahami materi Haji dan Umrah apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui penjelasan guru dan bahan bacaan.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital membuat proses pembelajaran cenderung monoton sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih belum optimal. Sebagian siswa terlihat kurang fokus dan hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.⁹⁹ Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih membutuhkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* sebagai alternatif media pembelajaran

⁹⁸ Kode data OBS-AWL.RM1.01 dan OBS-AWL.RM1.03 menunjukkan observasi kondisi awal pembelajaran pada Rumusan Masalah 1, data ke-01 dan ke-03.

⁹⁹ Kode data OBS-AWL.RM1.04 dan OBS-AWL.RM1.05 menunjukkan observasi kondisi awal pembelajaran pada Rumusan Masalah 1, data ke-04 dan ke-05.

yang lebih fleksibel dan mudah diakses siswa melalui *smartphone* maupun laptop. Media ini dipilih karena mampu mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran seperti PowerPoint, bahan bacaan, video pembelajaran, dan LKPD interaktif dalam satu platform sehingga memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* juga disesuaikan dengan kondisi pembelajaran di MTsN 2 Sumenep yang mulai menerapkan pembelajaran berbasis digital melalui penggunaan kelas digital dan IT board.¹⁰⁰ Dengan demikian, penggunaan *Google Sites* diharapkan dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan mampu meningkatkan kesadaran belajar siswa pada materi Haji dan Umrah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dipaparkan, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran Fikih di kelas VIII MTsN 2 Sumenep masih didominasi oleh metode ceramah dengan keterbatasan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada materi Haji dan Umrah. Untuk memperjelas hasil temuan tersebut, maka disajikan ringkasan kondisi pembelajaran di lapangan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

¹⁰⁰ Kode data OBS-SKL.RM1.02 dan EJ.RM1.01 menunjukkan observasi kondisi madrasah serta wawancara pada Rumusan Masalah 1, data ke-02 dan ke-01.

Tabel 5. 1 Ringkasan Kondisi Pembelajaran dan Kebutuhan Media

Aspek	Temuan di Lapangan	Dampak	Kebutuhan Solusi
Metode Pembelajaran	Dominan ceramah dan buku paket	Siswa pasif	Perlu media interaktif
Aktivitas Siswa	Kurang aktif dan kurang antusias	Fokus rendah	Pembelajaran menarik
Pemahaman Materi	Sulit memahami Haji & Umrah	Hasil belajar kurang optimal	Media visual & audio
Media Pembelajaran	Minim penggunaan digital	Pembelajaran monoton	Integrasi teknologi
Infrastruktur	Sudah ada IT board & kelas digital	Mendukung digital learning	Pemanfaatan <i>Google Sites</i>

2. Perencanaan (*Design*)

Pada tahap perancangan, media pembelajaran berbasis *Google Sites* disusun dengan menyesuaikan kebutuhan siswa serta kondisi pembelajaran di MTsN 2 Sumenep. Media dirancang dalam bentuk website pembelajaran yang dapat diakses melalui *smartphone* maupun laptop agar siswa lebih mudah mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

Desain media pembelajaran dibuat sederhana namun tetap menarik melalui penggunaan warna, gambar, ikon, dan tampilan visual yang disesuaikan dengan materi Haji dan Umrah. Selain itu, media juga dilengkapi dengan menu navigasi yang jelas agar siswa lebih mudah

berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran ini memuat beberapa komponen utama seperti halaman tujuan pembelajaran, PowerPoint, bahan bacaan, video pembelajaran, dan LKPD berbasis game menggunakan *Zep Quiz*. Penyusunan komponen tersebut bertujuan agar siswa tidak hanya menerima materi melalui penjelasan guru, tetapi juga dapat belajar secara mandiri melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang tersedia pada media.

Penerapan pendekatan *Deep Learning* dalam media pembelajaran terlihat melalui penggunaan aktivitas interaktif, video pembelajaran, dan pertanyaan reflektif yang mendorong siswa untuk memahami materi secara lebih mendalam. Kondisi tersebut sejalan dengan teori *Mindful learning* yang dikemukakan oleh Ellen Langer bahwa pembelajaran yang melibatkan kesadaran penuh dapat membantu siswa lebih aktif berpikir dan memahami materi secara lebih bermakna.¹⁰¹

Selain itu, penggunaan LKPD berbasis game melalui *Zep Quiz* menunjukkan penerapan prinsip *Joyful learning* dalam pembelajaran. Penyajian evaluasi dalam bentuk game membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa terlihat lebih tertarik dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini juga memanfaatkan unsur visual dan multimedia seperti PowerPoint, gambar, dan video

¹⁰¹ Sajida et al., "Implementasi Joyfull Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas IV Di SD Sains Nusantara," August 18, 2024.

pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi Haji dan Umrah secara lebih konkret. Penyajian materi melalui berbagai unsur visual tersebut sejalan dengan teori belajar bermakna dari David Ausubel yang menekankan pentingnya menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya.¹⁰² Dengan demikian, desain media pembelajaran berbasis *Google Sites* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil perancangan tersebut, desain media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat dirangkum ke dalam beberapa komponen utama yang menunjukkan struktur dan isi media secara sistematis. Ringkasan desain tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 5. 2 Desain Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Komponen Media	Deskripsi	Fungsi Dalam Pembelajaran
Platform	<i>Google Sites</i>	Media utama pembelajaran berbasis website
Akses	<i>Smartphone & laptop</i>	Memudahkan akses kapan saja dan di mana saja
Tampilan	Sederhana, visual menarik (warna, gambar, ikon)	Meningkatkan ketertarikan siswa
Navigasi	Menu halaman terstruktur	Memudahkan eksplorasi materi

¹⁰² Pratama et al., “Efektivitas *Mindful learning* Dalam Konteks Pendidikan Di Indonesia (2000-2024): Sebuah Studi Meta Analisis.”

Tujuan Pembelajaran	Disediakan di awal halaman	Memberi arah pembelajaran
Materi	PowerPoint, bahan bacaan, video	Penyampaian materi secara multimodal
Aktivitas	LKPD berbasis <i>Zep Quiz</i>	Pembelajaran interaktif & <i>game-based</i>
Pendekatan	<i>Deep Learning</i>	Meningkatkan pemahaman mendalam
Evaluasi	Game interaktif (<i>Zep Quiz</i>)	Menilai pemahaman siswa secara menyenangkan

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran berbasis *Google Sites* mulai dibuat sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya. Pengembangan media dilakukan menggunakan platform *Google Sites* dengan memadukan berbagai komponen pembelajaran seperti PowerPoint, bahan bacaan, video pembelajaran, serta LKPD interaktif berbasis game menggunakan *Zep Quiz*. Media ini dirancang agar siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara lebih fleksibel melalui *smartphone* maupun laptop.

Halaman utama (home) dikembangkan sebagai tampilan awal media pembelajaran yang memuat identitas media serta menu navigasi menuju setiap bagian pembelajaran. Tampilan halaman utama dibuat menggunakan ilustrasi dan kombinasi warna yang disesuaikan dengan materi Haji dan Umrah agar mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran berlangsung. Selain itu, menu navigasi disusun secara

sederhana dan jelas agar siswa lebih mudah mengakses setiap fitur pembelajaran yang tersedia pada media.

Pada bagian tujuan pembelajaran, media memuat capaian pembelajaran yang harus dicapai siswa setelah mengikuti pembelajaran. Penyajian tujuan pembelajaran bertujuan membantu siswa memahami arah pembelajaran sehingga siswa mengetahui kompetensi yang harus dicapai selama proses pembelajaran berlangsung.

Materi pembelajaran kemudian disajikan dalam bentuk PowerPoint dan bahan bacaan yang disusun secara ringkas dan bertahap agar lebih mudah dipahami siswa. Penyajian materi juga dilengkapi dengan gambar pendukung dan unsur visual lainnya untuk membantu siswa memahami konsep Haji dan Umrah secara lebih konkret.

Selain itu, media pembelajaran juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi Haji dan Umrah. Penggunaan video pembelajaran bertujuan membantu siswa memahami tahapan ibadah Haji secara lebih nyata melalui penjelasan visual dan audiovisual sehingga siswa tidak hanya memahami materi melalui teks atau penjelasan guru.

Pada bagian evaluasi, media dilengkapi dengan LKPD berbasis game menggunakan platform *Zep Quiz*. LKPD interaktif tersebut dikembangkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Melalui kuis interaktif, siswa dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dilakukan dengan memperhatikan aspek tampilan, kemudahan akses, dan interaktivitas agar media dapat digunakan secara optimal dalam mendukung proses pembelajaran Fikih pada materi Haji dan Umrah.

B. Implementasi Media Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan *Google Sites*

Implementasi media pembelajaran berbasis *Google Sites* dilaksanakan pada siswa kelas VIII B MTsN 2 Sumenep yang berjumlah 26 siswa. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam satu kali pertemuan yang terdiri dari dua sesi pembelajaran dengan alokasi waktu masing-masing 40 menit. Implementasi dilakukan setelah media pembelajaran selesai melalui tahap validasi dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya. RPP tersebut dirancang untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada materi Haji dan Umrah. Dalam RPP tersebut, pembelajaran dilaksanakan dalam dua sesi dengan pendekatan berbasis teknologi yang mengintegrasikan PowerPoint, video pembelajaran, bahan bacaan, serta LKPD interaktif. RPP juga menekankan pada keaktifan siswa, kemandirian belajar, serta peningkatan kesadaran belajar melalui aktivitas pembelajaran digital yang interaktif.

Berdasarkan hasil observasi, pada tahap awal pembelajaran diketahui bahwa proses pembelajaran Fikih masih didominasi oleh metode ceramah

dengan penggunaan media yang terbatas.¹⁰³ Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keaktifan siswa, di mana sebagian besar siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁰⁴ Selain itu, ketertarikan siswa terhadap pembelajaran juga masih rendah yang ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang fokus dan mudah merasa bosan.¹⁰⁵ Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran belajar siswa masih belum optimal dalam proses pembelajaran.¹⁰⁶

Pada aspek kondisi madrasah, diketahui bahwa madrasah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran berbasis digital seperti IT board, LCD, dan jaringan internet, namun pemanfaatannya masih belum merata di seluruh kelas.¹⁰⁷ Selain itu, madrasah juga telah mengembangkan program kelas digital sebagai bentuk dukungan terhadap pembelajaran berbasis teknologi.¹⁰⁸ Meskipun demikian, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum optimal karena sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional.¹⁰⁹ Selain itu, akses jaringan internet juga belum merata di seluruh lingkungan madrasah.¹¹⁰

¹⁰³ Kode data OBS-AWL.RM1.01 menunjukkan observasi kondisi awal pembelajaran pada Rumusan Masalah 1, data ke-01.

¹⁰⁴ Kode data OBS-AWL.RM1.03 menunjukkan observasi kondisi awal pembelajaran pada Rumusan Masalah 1, data ke-03.

¹⁰⁵ Kode data OBS-AWL.RM1.04 menunjukkan observasi kondisi awal pembelajaran pada Rumusan Masalah 1, data ke-04.

¹⁰⁶ Kode data OBS-AWL.RM1.05 menunjukkan observasi kondisi awal pembelajaran pada Rumusan Masalah 1, data ke-05.

¹⁰⁷ Kode data OBS-SKL.RM2.01 menunjukkan observasi kondisi madrasah pada Rumusan Masalah 2, data ke-01.

¹⁰⁸ Kode data OBS-SKL.RM1.02 menunjukkan observasi kondisi madrasah pada Rumusan Masalah 1, data ke-02.

¹⁰⁹ Kode data OBS-SKL.RM2.02 menunjukkan observasi kondisi madrasah pada Rumusan Masalah 2, data ke-02.

¹¹⁰ Kode data OBS-SKL.RM2.04 menunjukkan observasi kondisi madrasah pada Rumusan Masalah 2, data ke-04.

Selanjutnya, pada saat implementasi media pembelajaran berbasis *Google Sites*, siswa dapat mengakses media pembelajaran melalui *smartphone* secara mandiri.¹¹¹ Siswa terlihat lebih tertarik terhadap tampilan media yang memuat video, materi interaktif, dan game edukatif.¹¹² Selain itu, terjadi peningkatan keaktifan dan kemandirian belajar siswa yang ditunjukkan melalui kegiatan bertanya, berdiskusi, serta mengerjakan LKPD secara mandiri.¹¹³ Sebagian besar siswa juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran sebelumnya.¹¹⁴ Meskipun terdapat kendala jaringan internet pada beberapa siswa, proses pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik.¹¹⁵

Secara keseluruhan, implementasi media pembelajaran berbasis *Google Sites* menunjukkan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui berbagai fitur digital yang disediakan. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* memiliki potensi dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa pada materi Haji dan Umrah.

Berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran berbasis *Google Sites*, ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan selama proses

¹¹¹ Kode data OBS-PBL.RM2.02 menunjukkan observasi proses pembelajaran pada Rumusan Masalah 2, data ke-02.

¹¹² Kode data OBS-PBL.RM3.01 menunjukkan observasi proses pembelajaran pada Rumusan Masalah 3, data ke-01.

¹¹³ Kode data OBS-PBL.RM3.02 menunjukkan observasi proses pembelajaran pada Rumusan Masalah 3, data ke-02.

¹¹⁴ Kode data OBS-PBL.RM3.04 menunjukkan observasi proses pembelajaran pada Rumusan Masalah 3, data ke-04.

¹¹⁵ Kode data OBS-PBL.RM3.05 menunjukkan observasi proses pembelajaran pada Rumusan Masalah 3, data ke-05.

pembelajaran berlangsung. Untuk memperjelas temuan tersebut, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 5. 3 Kelebihan dan Hambatan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites*

Aspek	Kelebihan	Hambatan
Akses Media	Dapat diakses kapan saja melalui <i>smartphone</i> /laptop	Bergantung pada koneksi internet
Tampilan Media	Menarik, interaktif, multimedia	Perlu perangkat yang mendukung
Pembelajaran	Meningkatkan keaktifan dan antusias siswa	Adaptasi awal bagi siswa
Kemandirian	Siswa dapat belajar mandiri	Tidak semua siswa terbiasa mandiri
Evaluasi	LKPD interaktif (<i>Zep Quiz</i>)	Gangguan jaringan dapat menghambat

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* memiliki berbagai kelebihan yang mendukung proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keaktifan, kemandirian, dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Media ini juga mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif melalui pemanfaatan video, bahan ajar digital, serta LKPD berbasis kuis. Namun demikian, dalam proses implementasinya masih ditemukan beberapa hambatan, terutama yang berkaitan dengan keterbatasan akses jaringan internet serta perbedaan kesiapan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Meskipun terdapat hambatan tersebut, proses

pembelajaran tetap dapat berlangsung dengan baik dan tujuan pembelajaran secara umum dapat tercapai.

C. Analisis Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan *Google Sites* Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa

Analisis efektivitas dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Google Sites terhadap peningkatan kesadaran belajar siswa. Pengukuran kesadaran belajar dilakukan menggunakan angket yang diberikan sebelum pembelajaran (*pre-test*) dan setelah pembelajaran (*post-test*). Penggunaan angket kesadaran belajar dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada peningkatan kesadaran belajar siswa, bukan pada pengukuran hasil belajar kognitif. Oleh karena itu, efektivitas media dinilai berdasarkan perubahan tingkat kesadaran belajar yang meliputi aspek motivasi dan minat belajar, disiplin dan tanggung jawab, kemandirian belajar, pengelolaan waktu, refleksi dan evaluasi diri, keterlibatan aktif, penggunaan teknologi dalam belajar, serta sikap terhadap belajar.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan statistik deskriptif melalui perhitungan rata-rata (*mean*) sebagaimana telah dijelaskan pada Rumus (3.2). Perhitungan dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkat kesadaran belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 60,69 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 69,30. Dengan demikian, terdapat

selisih peningkatan sebesar 8,61 poin. Peningkatan tersebut dapat dihitung secara kuantitatif sebagai berikut:

$$\text{Peningkatan} = 69,30 - 60,69 = 8,61$$

Apabila dihitung dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus (3.3), maka peningkatan kesadaran belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{69,30 - 60,69}{60,69} \times 100\%$$

$$P = \frac{8,61}{60,69} \times 100\%$$

$$P = 14,19\%$$

Hasil perhitungan peningkatan persentase menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kesadaran belajar siswa sebesar 14,19% setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Secara statistik sederhana, peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan positif yang signifikan dalam kesadaran belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran berbantuan media digital.

Peningkatan kesadaran belajar siswa yang ditunjukkan melalui hasil *pre-test* dan *post-test* juga mencerminkan karakteristik pembelajaran *Deep Learning*. Hal ini terlihat dari indikator-indikator kesadaran belajar yang digunakan dalam penelitian. Aspek motivasi dan minat belajar, disiplin dan tanggung jawab, serta refleksi dan evaluasi diri menunjukkan adanya kesadaran siswa terhadap proses belajar yang dijalani (*mindful learning*). Sementara itu, aspek kemandirian belajar, keterlibatan aktif, dan penggunaan teknologi dalam belajar menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui berbagai sumber belajar yang tersedia pada *Google Sites* (*meaningful learning*). Adapun aspek sikap

terhadap belajar tercermin dari meningkatnya antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran, yang menunjukkan bahwa proses belajar berlangsung secara lebih menyenangkan dan bermakna (*joyful learning*).

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Google Sites tidak hanya berdampak pada peningkatan kesadaran belajar siswa, tetapi juga mendukung terwujudnya karakteristik pembelajaran Deep Learning yang menekankan keterlibatan aktif, pembelajaran bermakna, dan kesadaran siswa terhadap proses belajarnya.

Berdasarkan karakteristik media yang dikembangkan, aspek penggunaan teknologi dalam belajar diduga menjadi salah satu indikator yang memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kesadaran belajar siswa. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia pada *Google Sites*, seperti mengakses materi pembelajaran, membaca bahan bacaan, menonton video pembelajaran, serta mengerjakan LKPD interaktif berbasis *Zep Quiz*. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa siswa memanfaatkan teknologi sebagai sarana belajar yang mendukung pemahaman materi secara lebih mandiri.

Selain itu, peningkatan kesadaran belajar juga tampak pada aspek kemandirian belajar dan keterlibatan aktif siswa. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan kemampuan untuk mengakses materi secara mandiri, mengeksplorasi sumber belajar yang tersedia, serta terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang telah disediakan dalam media. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi

sebagai penyampai materi, tetapi juga membantu siswa berperan lebih aktif dalam proses belajar.

Selain hasil kuantitatif tersebut, observasi selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama saat mengakses video pembelajaran dan mengerjakan LKPD interaktif berbasis *Zep Quiz*.¹¹⁶ Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan nilai tidak hanya terjadi secara angka, tetapi juga didukung oleh perubahan perilaku belajar siswa di kelas.

Temuan tersebut sejalan dengan teori *Mindful learning* yang dikemukakan oleh Ellen Langer bahwa pembelajaran yang melibatkan kesadaran penuh dapat membantu siswa lebih aktif berpikir dan memahami materi secara lebih mendalam.¹¹⁷ Penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* membantu siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran melalui aktivitas interaktif yang tersedia pada media.

Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami karena adanya media visual, video, dan aktivitas interaktif.¹¹⁸ Dengan demikian, data kuantitatif dan kualitatif saling mendukung bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* memberikan dampak positif terhadap kesadaran belajar siswa.

¹¹⁶ Kode data OBS-PBL.RM3.01 menunjukkan observasi proses pembelajaran pada Rumusan Masalah 3, data ke-01.

¹¹⁷ Ellen J. Langer, “*Mindful learning*,” *Current Directions in Psychological Science* 9, no. 6 (2000): 221–22, <https://doi.org/10.1111/1467-8721.00099>.

¹¹⁸ Kode data SR.RM1.01 dan SR.RM3.01 menunjukkan hasil wawancara siswa pada Rumusan Masalah 1 dan 3, data ke-01 dan ke-01.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *Google Sites* efektif dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa pada materi Haji dan Umrah. Media pembelajaran yang memadukan unsur visual, video pembelajaran, bahan bacaan, dan aktivitas interaktif mampu membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* berbantuan *Deep Learning* di MTsN 2 Sumenep, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *Google Sites* dirancang menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran dikembangkan dengan tampilan yang sederhana, interaktif, dan mudah diakses melalui *smartphone* maupun laptop. Media memuat beberapa komponen pembelajaran seperti PowerPoint, bahan bacaan, video pembelajaran, dan LKPD interaktif berbasis game menggunakan *Zep Quiz*. Desain media pembelajaran juga disesuaikan dengan prinsip *Mindful learning* dan *joyful learning* sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.
2. Implementasi media pembelajaran berbasis *Google Sites* dilakukan pada siswa kelas VIII B MTsN 2 Sumenep dalam satu kali pertemuan yang terdiri dari dua sesi pembelajaran. Pada proses implementasi, siswa mempelajari materi Haji dan Umrah melalui berbagai fitur yang tersedia pada media pembelajaran, seperti bahan bacaan, PowerPoint, video pembelajaran, dan LKPD interaktif berbasis *Zep Quiz*. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa terlihat lebih antusias, aktif, dan tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis *Google Sites*

dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket. Implementasi media pembelajaran ini juga mendukung penerapan prinsip *Deep Learning* melalui pembelajaran *meaningful*, *mindful*, dan *joyful*. Penyajian materi yang variatif membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna, sedangkan aktivitas interaktif yang tersedia pada media mendorong siswa untuk lebih aktif dan sadar dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, tampilan media yang menarik dan penggunaan game edukatif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

3. Media pembelajaran berbasis *Google Sites* terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 60,69 menjadi 69,30 pada *post-test*. Selain itu, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang dikembangkan juga mampu mendukung penerapan prinsip *Deep Learning* melalui pembelajaran *meaningful*, *mindful*, dan *joyful*. Penyajian materi yang terintegrasi dengan video pembelajaran, bahan bacaan, dan LKPD interaktif membantu siswa memahami materi Haji dan Umrah secara lebih bermakna dan mendalam. Siswa juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri

dan reflektif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang dikembangkan mampu membantu menciptakan proses pembelajaran Fikih yang lebih aktif, interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa pada materi Haji dan Umrah.

B. Saran

2) Bagi Guru

1. Menggunakan *Google Sites* untuk menyajikan materi yang interaktif dan menarik.
2. Mengintegrasikan prinsip *Deep Learning* pada mata pelajaran lain agar siswa lebih aktif dan reflektif.

3) Bagi Siswa

1. Memanfaatkan media untuk belajar mandiri dan mendalami materi Fikih.
2. Mengembangkan kemampuan refleksi, evaluasi diri, dan aplikasi nilai yang dipelajari.

4) Bagi Pengembang Media / Peneliti Selanjutnya

1. Mengembangkan media serupa untuk mata pelajaran lain atau jenjang berbeda.
2. Melakukan evaluasi jangka panjang untuk mengetahui dampak media terhadap kesadaran belajar secara berkelanjutan.
3. Menambahkan fitur interaktif yang lebih variatif agar siswa lebih termotivasi dan terlibat.

DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, Suar, Ketut, I. "Implementasi Pendekatan *Deep Learning* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Retorika* 5, no. 1 (2024): 1–14.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37478/rjpbsi.v5i2.5304>.
- Aeni, Reni Nur, Asep Mahpudin, Univrsitas Muhammadiyah Kuningan, Univrsitas Muhammadiyah Kuningan, Article History, Commons Attribution-, and International License. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google Sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas X Di SMAN 1 Darma." *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN* 17, no. 9 (2025).
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>.
- Aliyah, Siti Rabiatul, Nuni Norlianti, and Mukmin Mukmin. "Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis *Deep Learning*." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 6, no. 5 (May 30, 2025): 2341–54.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v6i5.7798>.
- Alviani, Fauziah Ninik. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS MI Darul Ulum Solokuro Lamongan." *E-Theses UIN Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2025.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28459981/%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.resenv.2025.100208%0Ahttp://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://>
- Amseke, Fredericksen Victoranto, and Juber S. Tung Blegur. "Peran Mindfulness

- Terhadap Regulasi Diri Dalam Belajar.” *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 9, no. 2 (June 30, 2024): 71–80.
<https://doi.org/10.32585/edudikara.v9i2.364>.
- Ayu, Mia Dwi Kusuma, Mujiyem Sapti, and Titi Anjarini. “Deskripsi Kesadaran Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Matematika Mia.” *JURNAL BASICEDU* 6, no. 2 (2022): 2770–76.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2461> ISSN.
- Azhari, Nadia Agustine. “Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kepercayaan Diri Siswa.” *JIIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (EISSN: 7 (2024): 2288–92.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3580>.
- Azizah, Sonia, Nurul Kusuma Dewi, and Siti Sutantri. “Pembelajaran Berdiferensiasi Model Project Based Learning (PJBL) Dengan Media e-LKPD Liveworksheet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA” 5, no. 4 (2024): 567–78.
- Basyir, Muhammad Syaikhul, Aqimi Dinana, and Aulia Diana Devi. “Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel Dan Robert M. Gagne Dalam Proses Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 7, no. 1 (2022): 89–100.
<https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>.
- Cahyo Nugroho, Muhamad Khabib, and Grendi Hendrastomo. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Google Sites* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X.” *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora* 12, no. 2 (2021): 59.
<https://doi.org/10.26418/j-psh.v12i2.48934>.
- Esmiati, Amy Novalia, Nanik Prihartanti, and Partini. “Efektivitas Pelatihan

- Kesadaran Diri Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa.” *JIPT (Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan)* 8, no. 1 (2020): 85–95.
- Fauzi, Yuliani Nur, Riana Irawati, and Ani Nur Aeni. “Model Pembelajaran Flipped Calssroom Dengan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.” *Jurnal Cakrawala Pendas Vol.* 8, no. 4 (2022): 1537–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2749>.
- Fitriani, Alya, and Santiani. “Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran *Deep Learning* Dalam Pendidikan.” *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)* 2, no. 3 (2025): 50–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>.
- Ginting, Dibrina Raseuki. “Peran *Deep Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Pada Pendidikan Dasar The Role of *Deep Learning* in Improving Children ’ s Literacy Skills in Elementary Education.” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 2 (2025): 1674–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.56832/edu.v5i2.1599>.
- Hasanuddin, Muchammad Nurhasyim, Muhammad Ali Rohmad, and Hajar Nurma Wachidah. “Penerapan *Deep Learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri” 31 (2025): 263–69. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v31i2.2130>.
- Hasibuan, Gurbas Saleh, Syarifah Uranah, and Kata Kunci. “Penerapan Teknik Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih Di SDN 007 Tambusai.” *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif* 1, no. 4 (2024): 796–802.
- Hidayati, Reny Nuril, Kukuh Andari Aka, and Umi Naharia. “Implementasi Model

- Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Di SDN Burengan.” *Jurnal Pendidikan Indonesia* 8, no. 1 (2025): 1–15.
- Huda, Riza Rizqiana Awwalul. “Pengembangan Media Berbasis *Google Sites* Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran PAI (Pengembangan Media Pada Kelas III Di SDIT Ahmad Yani).” Pasca Sarjana Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024.
- Khotimah, Deny Khusnul, and Muhammad Rohmad Abdan. “Analisis Pendekatan *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI Di SMKN Pringkuku.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 2 (April 2, 2025): 866–79. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1466>.
- Komariyah, Sustin. “*Deep Learning* Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa Melalui Pembelajaran Ips.” *JURNAL SOSIALITA: Jurnal Kependidikan Dan Ilmu Sosial* 20, no. 1 (2025): 43–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/js.v20i1.7742>.
- Langer, Ellen J. “*Mindful learning*.” *Current Directions in Psychological Science* 9, no. 6 (2000): 220–23. <https://doi.org/10.1111/1467-8721.00099>.
- Lismawati, Duwi. “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Tuban.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024.
- Merdekawati, Wahyu. “Evektifitas Penerapan Metode *Joyful learning* Terhadap Prestasi Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas 5 MI Se Kecamatan Miri Tahun Ajaran 2022/2023.” *E-Thesis UIN Raden Mas Said Surakarta*, 2023.
- Muliawati, Selvi Nabila, Ahmad Syachrurroji, and Siti Rokmanah. “Pembelajaran

- Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar.” *JURNAL DUNIA PENDIDIKAN* 4, no. 1 (2023): 4–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1465>.
- Munawir, Munawir, Luluk Hurun Ien, and Kesya Amelia Putri. “Profesionalisme Guru Dalam Meningkatkan Pendidikan Di Era 5.0.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 5, no. 4 (2025): 7. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i4.2025.7>.
- Murni, Sri Dewi, M Dani, and Nadia Aldyza. “Pengaruh Model Problem-Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Materi Klasifikasi Makhluk Hidup.” *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 5, no. 2 (2025): 1268–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2675>.
- Muslim, Rachmat Imam, Dian Kusumawati, Mailan Tri Wuryani, and Ade Bagus Primadoni. “Peningkatan Kesadaran Belajar Dan Pendidikan Karakter Melalui Komunitas Belajar Anak.” *PaKMas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 4, no. 1 (2024): 209–15. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2862>.
- Nasional, Seminar, Teknik Elektro, and Teknik Informatika. “Penerapan Metode ADDIE Dalam Pengembangan Aksara Sasak Baluk Olas (Delapan Belas) Berbasis Game.” *Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, Dan Teknik Informatika FTETI - Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya, 2022*, 129–34. <https://doi.org/10.31284/p.snestik.2022.2673>.
- Nugroho, Gregorius Bambang, and Feronika Hulu. “Gambaran Regulasi Diri Dalam Belajar Siswa Smp Bunda Hati Kudus Grogol Tahun Pelajaran 2021/2022.” *Psiko Edukasi* 20, no. 2 (2022): 133–50.

<https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3419>.

Nurlailah, and Julkifli. “Strategi Pembelajaran *Deep Learning* Dalam Mengembangkan Karakter Bernalar Kritis Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Siswa Kelas V SDN 1 Dompu.” *DIKSI: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Sosial* 6 (2025): 273–78.

<https://doi.org/https://doi.org/10.53299/diksi.v6i2.2120>.

Nurul, Aulia, Sofyan Iskandar, Mutiah Amalia, and Putri Fasya Naziha. “Jurnal Dan Implementasi Pendekatan *Deep Learning* Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10 (2025).

<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25562>.

Nurvita Sembiring, Zeani Chi, and Uli Makmun Hasibuan. “Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa Melalui Bimbingan Belajar Di Sekolah.” *Lokakarya* 3, no. 2 (2024): 170. <https://doi.org/10.30821/lokakarya.v3i2.3708>.

Prajoko, Indra, and M. Sayyidul Abrori. “Penerapan Teori Humanistik Carl Rogers Dalam Pembelajaran PAI.” *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5, no. 1 (2021): 15–26. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v5i1.2894>.

Pratama, Ryan Angga, Adhilla Salsabila, Putri Artha, and Nurfitri Zainal Abidin. “Efektivitas *Mindful learning* Dalam Konteks Pendidikan Di Indonesia (2000-2024): Sebuah Studi Meta Analisis.” *Primatika. J. Pend. Mat* 13, no. 2 (2024): 77–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.30872/primatika.v13i2.4483>.

Prof.Dr.Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Edited by MT Dr.Ir.Sutopo,S.Pd. 1st ed. Bandung: ALFABETA,cv, 2019.

Purnamasari, Nurma L. “Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif ADOBE FLASH Pada Mata Pelajaran TIK.” *JURNAL PENA SD* 05 (2019):

23–31.

Putri, Melani Tasya, and Dharma Ferry. “Analisis Hubungan Antara Self-Awareness Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi” 10 (2024): 54–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/biodik.v10i1.31937>.

Rahayu, Tutik. “Penerapan Inquiry Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD Negeri 2 Tulungrejo Tulungagung.” *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual* 3 (2018): 175–83. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v3i2.172>.

Rindana, Sri Eka, and Ellis Mardiana Panggabean. “Penerapan Teori Konstruktivisme Pada Pembelajaran Matematika.” *Journal of Mathematics in Teaching and Learning* 1, no. 1 (2022): 32–38.

Rismawati, Devia Arbarista, and Dewi Nilam Tyas. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Proses Sistem Pencernaan (Prosipen) Berbasis *Google Sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Tambangan 02 Kota Semarang.” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 5 (2025): 324–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1376> Pengembangan.

Sajida, Afia Rahmi, Haya Fauziyah, Endang Pusparini, Satria Adikusuma, and Siti Fatimah. “Implementasi Joyfull Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas IV Di SD Sains Nusantara.” *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* 7, no. 3 (2024): 552–58. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91620>.

———. “Implementasi Joyfull Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Kelas IV Di SD Sains Nusantara.” *Social,*

Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series 7, no. 3 (August 18, 2024): 1002–9. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91620>.

Septiyadi, Panca, Anggi Septia Nugroho, and Arizal Eka Putra. “Implementasi Metode Pembelajaran Inquri Based Learning Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN 1 KAranganyar JAti Agung Lampung Selatan.” *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 7, no. 2 (2025): 254–64.

Sudikan, Setya Yuawana, Titik Indarti, and Faizin. *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan Dan Pembelajaran*. 2023rd ed. Malang: UMMPress, 2023.

Suparlan. “Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran.” *Kode: Jurnal Bahasa* 7, no. 1 (2018): 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.

Sutopo, Anam, Choiriyah Widyasari, and Fitri Puji Rahmawati. “Implementasi Prinsip Pengelolaan Meaningful , Mindful , Dan Joyful learning Dalam Proses Pembelajaran Mendalam : Studi Kasus Di Sekolah Dasar Islam Terpadu” 9, no. 5 (2025): 2172–81. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7339>.

Syah, Yhurico Alam, and Rachmad Syarifudin Hidayatullah. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google Sites* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk.” *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education* 6 (2024): 56–65.

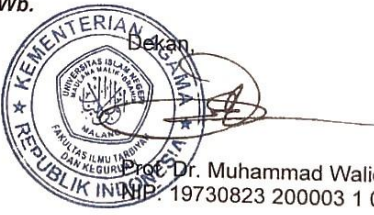
Syahrani, Lidya, Rudy Gunawan, Universitas Muhammadiyah, and Prof Hamka. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web *Google Sites* Pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cinangka 5 Depok.” *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru* 9, no. 3 (2024): 1768–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1230>.

- Utami, Erna Nur. "Teori Belajar Humanistik Dan Implementasinya Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Mudarrisuna* 10, no. 4 (2020): 571–84. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/jm.v10i4.6978> TEORI.
- Wardati, Anis Ridha, and Vivi Alida Putri. "Upaya Guru Dalam Membangun Kesadaran Belajar Di Sekolah Formal Pada Siswa Ma Darul Ilmi Banjarbaru." *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan* 25, no. 1 (2025): 63–74. <https://doi.org/10.47732/alfalahjikk.v25i1.674>.
- Wijaya, Sukma Eka, Nelson, and Dina Hajja Ristianti. "Integritas *Meaningful learning* Dan *Joyful learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Divergen Pada Pembelajaran PAI Di SMA." In *Transforming the Canadian History Classroom*, 10:3–41. University of British Columbia Press, 2025. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31395>.
- Wulandari, Lita. "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belaajr Bahasa Indonesia Pada Materi Teks Naratif," no. 2019 (2025): 77–83.
- Zulfa, Afifah Nur Laila, and Andi Haris Prabawa. "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Teks Laporan Hasil Observasi Kelas X Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA." *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 13, no. 1 (2025): 77–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.23960/J-Symbol>.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Surat Permohonan Izin Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id, email : fitk@uin-malang.ac.id		
Nomor	: 5296/Un.03.1/TL.00.1/12/2025	17 Desember 2025
Sifat	: Penting	
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	
Kepada Yth. Kepala MTsN 2 Sumenep di Kabupaten Sumenep		
Assalamu'alaikum Wr. Wb. Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:		
Nama	: Indra Lukmana	
NIM	: 220101110086	
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)	
Semester - Tahun Akademik	: Ganjil - 2025/2026	
Judul Skripsi	: Pembelajaran Deep Learning Berbantuan Google Sites dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa (Penelitian Pengembangan di MTsN 2 Sumenep)	
Lama Penelitian	: Januari 2026 sampai dengan Maret 2026 (3 bulan)	
diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu. Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.		
		 Dekan Prof. Dr. Muhammad Walid, MA NIP. 19730823 200003 1 002
Tembusan : 1. Yth. Ketua Program Studi PAI 2. Arsip		

Lampiran 2

Surat Keterangan Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SUMENEP
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2
Jalan KH. Agussalim II/No. 354 Kabupaten Sumenep 69412
Telepon (0328) 662896 Faximile (0328) 662896
Website: mtsn2sumenep.sch.id Email: sumenep.mtsn@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 079/Mts.13.23.02/2/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MTs Negeri 2 Sumenep,
menerangkan bahwa :

Nama : INDRA LUKMANA
NPM : 220101110086
Perguruan Tinggi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1

telah melaksanakan penelitian di MTs Negeri 2 Sumenep, dalam rangka penyusunan skripsi/tugas akhir dengan judul "Pembelajaran Deep Learning Berbantuan Google Sites Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa (Penelitian Pengembangan Di MTsN 2 Sumenep)".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sumenep, 4 Februari 2026

Kepala,



Hairuddin



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BBSrE).
Token : yZPMbubx

Lampiran 3

Sertifikat Turnitin



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/05/2026

diberikan kepada:

Nama : Indra Lukmana

NIM : 220101110086

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Karya Tulis : Pembelajaran Deep Learning Berbantuan Google Sites Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa (Pengembangan Di MTsN 2 Sumenep)

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



6 Mei 2026


Mulyandah Mala Rohmana, M.Pd

Lampiran 4

Transkrip Wawancara

Narasumber 1

Nama : Syifaur Rohmah

Jabatan : Siswa kelas VIII

Hari / tanggal : Sabtu, 23 Januari 2026

Waktu : 09.00-09.15 WIB

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana pendapat kamu tentang pembelajaran Fikih yang menggunakan media digital seperti <i>Google Sites</i> ?	“Menurut saya belajar dengan <i>Google Sites</i> itu seru dan tidak terasa seperti belajar.”	SA.RM1.1
2.	Apakah kamu tertarik jika pembelajaran Fikih disajikan dengan tampilan gambar, video, dan permainan edukatif di <i>Google Sites</i> ?	“Iya, saya tertarik sekali.”	SA.RM1.2
3.	Menurut kamu, apakah cara belajar seperti itu bisa membantu kamu lebih memahami dan mengingat materi pelajaran?	“Bisa, Bu. Soalnya saya tipe orang yang lebih suka mendengarkan daripada menulis.”	SA.RM1.3
4.	Apakah kamu merasa lebih semangat dan termotivasi jika bisa belajar menggunakan media berbasis internet?	“Saya merasa senang dan lebih semangat karena jarang ada guru yang menggunakan media pembelajaran seperti itu.”	SA.RM1.4
5.	Apa harapan kamu terhadap media pembelajaran Fikih yang akan dikembangkan supaya	“Mungkin bisa seperti yang Ibu gunakan, yaitu media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.”	SA.RM1.5

	lebih menarik dan mudah dipahami?		
--	-----------------------------------	--	--

Lampiran 4

Transkrip Wawancara

Narasumber 2

Nama : Muntaqiyah, S.Ag.

Jabatan : Ketua MGMP Fikih MTsN 2 Sumenep

Hari / tanggal : Jum'at, 22 Januari 2026

Waktu : 10.00-10.20 WIB

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1.	Bagaimana Bapak/Ibu melihat peluang penggunaan media digital seperti <i>Google Sites</i> dalam pembelajaran Fikih?	“Baik mba, menurut saya peluang pembelajaran berbasis teknologi di madrasah memang sudah mulai dikembangkan sejak beberapa tahun terakhir. Penggunaan media seperti <i>Google Sites</i> sangat membantu dalam pembelajaran Fikih karena mudah diakses, fleksibel, dan dapat memuat berbagai materi seperti video, latihan soal, maupun tugas yang dapat diakses siswa melalui internet.”	M.RM1.01
2.	Menurut Bapak/Ibu, aspek apa yang paling dibutuhkan siswa agar pembelajaran Fikih menjadi lebih menarik dan interaktif?	“Banyak aspek bisa digunakan agar pembelajaran Fikih menarik dan membuat siswa aktif. Pembelajaran yang bervariasi sangat dibutuhkan agar siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Selain itu, materi juga harus dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari supaya siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat mempraktikkannya.”	M.RM1.02
3.	Apakah Bapak/Ibu merasa memerlukan media pembelajaran yang membantu siswa belajar lebih mandiri	“Iya, sangat diperlukan. Media berbasis teknologi dapat membantu siswa belajar lebih mandiri karena siswa dapat mengakses materi kapan saja	M.RM3.03

	dan sadar terhadap proses belajarnya?	tanpa harus menunggu penjelasan guru di kelas. Selain itu, penggunaan video dan media interaktif juga membantu meningkatkan perhatian dan kesadaran siswa dalam mengikuti pembelajaran, terutama pada materi Fikih seperti Haji dan Umrah yang membutuhkan visualisasi.”	
4.	Apa kendala utama yang biasanya dihadapi dalam mengajar Fikih menggunakan media berbasis teknologi?	“Kendala yang sering dihadapi biasanya keterbatasan fasilitas, jaringan internet, dan kemampuan penggunaan teknologi bagi sebagian guru senior. Karena itu perlu adanya pelatihan atau peningkatan kemampuan teknologi bagi guru.”	M.RM2.04
5.	Bagaimana harapan Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik siswa MTs?	“Harapannya fasilitas pembelajaran berbasis teknologi dapat lebih ditingkatkan, seperti penyediaan Wi-Fi dan sarana pendukung lainnya. Selain itu, guru juga perlu diberikan pelatihan agar mampu menggunakan media pembelajaran digital dengan baik.”	M.RM3.05

Lampiran 5

Transkrip Wawancara

Narasumber 3

Nama : Eko Junianto, S.Pd

Jabatan : Wakil Kepala Madrasah Bidang Kurikulum

Hari / tanggal : Jum'at, 22 Januari 2026

Waktu : 08.00-08. WIB

No.	Pertanyaan	Jawaban	Kode
1	Bagaimana arah pengembangan kurikulum di MTsN 2 Sumenep dalam menghadapi transformasi digital pendidikan?	“Sejak diberlakukannya KBC sebelum munculnya KMA Nomor 103 Tahun 2025, di MTsN 2 Sumenep sebenarnya sudah mulai dilakukan review dan revisi kurikulum. Jadi untuk pembelajarannya masih mengacu pada Kurikulum Merdeka, tetapi mulai dipadukan dengan pengembangan pembelajaran berbasis digital. Di sini juga Bapak sudah dibentuk enam kelas digital yang dilengkapi IT board, kemudian ada sekitar 15 guru yang difokuskan mengajar di kelas tersebut. Selain itu, madrasah juga memiliki aplikasi online berbasis <i>Google Sites</i> untuk penginputan nilai siswa sehingga bisa diakses oleh guru maupun wali murid. Tapi memang belum sepenuhnya berjalan masih ditahapan proses.”	EJ.RM1.01
2	Menurut Bapak/Ibu, apakah media <i>Google Sites</i> relevan digunakan dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka?	“Kalau menurut saya sangat relevan, karena sekarang pembelajaran memang mulai diarahkan berbasis digital. <i>Google Sites</i> juga memudahkan guru dan siswa	EJ.RM2.01

		karena materi bisa diakses kapan saja dan lebih fleksibel digunakan dalam pembelajaran.”	
3	Bagaimana upaya madrasah mendorong guru berinovasi dalam penyusunan media pembelajaran digital?	“Madrasah sebenarnya terus mendorong guru supaya bisa mengikuti perkembangan teknologi. Di sini guru mulai diarahkan menggunakan LMS dan media berbasis website supaya materi pembelajaran bisa diakses dalam satu aplikasi. Selain itu juga setelah adanya kebijakan KBC maka sekolah mulai menyambut hal tersebut dengan mengadakan pelatihan dan workshop agar guru lebih terbiasa menggunakan media digital dalam pembelajaran.”	EJ.RM2.02
4	Apa saja hal yang perlu dipertimbangkan agar media seperti <i>Google Sites</i> dapat efektif diterapkan di kelas?	“Yang paling penting itu fasilitas pendukungnya, seperti jaringan internet, router, dan perangkat yang digunakan siswa maupun guru. Karena kalau fasilitasnya kurang mendukung, pembelajaran berbasis digital juga akan mengalami kendala saat diterapkan di kelas.”	EJ.RM2.03
5	Bagaimana Bapak/Ibu menilai potensi media digital seperti <i>Google Sites</i> dalam membangun kemandirian dan kesadaran belajar siswa?	“Menurut Bapak media digital seperti <i>Google Sites</i> ini cukup membantu membangun kemandirian belajar siswa, karena materi bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Sejak tahun 2010 juga kami sudah mulai mengembangkan kelas unggulan dan mengenalkan etika penggunaan internet kepada siswa. Sekarang tata tertib sekolah juga sudah menyesuaikan dengan perkembangan digital, seperti adanya aturan penggunaan	EJ.RM3.01

		handphone dan media sosial bagi siswa selama di lingkungan madrasah. Selain itu, MGMP juga diarahkan untuk menciptakan pembelajaran dan kurikulum yang lebih ramah bagi siswa, tanpa diskriminasi, sehingga siswa bisa belajar dengan lebih nyaman dan fleksibel.”	
--	--	--	--

Lampiran 6

Lembar Observasi Kondisi Awal Pembelajaran

Hari/ Tanggal : Jum'at, 22 Januari 2026

Mata Pelajaran: Fikih

Kelas : VIII (Delapan)

Observer : Peneliti

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi	Kode
1	Metode Pembelajaran	Guru menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi	Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan kegiatan mencatat materi.	OBS-AWL.RM1.01
2	Pemanfaatan Media	Guru menggunakan media pembelajaran berbasis digital	Penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Fikih masih terbatas.	OBS-AWL.RM1.02
3	Keaktifan Siswa	Siswa aktif bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran	Sebagian besar siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.	OBS-AWL.RM1.03
4	Ketertarikan Siswa	Siswa menunjukkan minat terhadap pembelajaran	Beberapa siswa terlihat kurang fokus dan mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.	OBS-AWL.RM1.04
5	Kesadaran Belajar	Siswa menunjukkan tanggung jawab dalam belajar	Sebagian siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran hingga selesai.	OBS-AWL.RM1.05
6	Suasana Pembelajaran	Suasana kelas mendukung pembelajaran aktif dan interaktif	Pembelajaran cenderung berlangsung monoton dan berpusat pada guru.	OBS-AWL.RM1.06

7	Penggunaan Teknologi	Teknologi dimanfaatkan dalam proses pembelajaran	Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Fikih belum optimal.	OBS-AWL.RM1.07
8	Pendekatan Pembelajaran	Pembelajaran mendorong keterlibatan aktif dan kesadaran belajar siswa	Pembelajaran belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif, refleksi, dan kesadaran belajar siswa secara mendalam.	OBS-AWL.RM1.08

Lampiran 7

Lembar Observasi Kondisi Madrasah

Hari/Tanggal: Jum'at, 22 Januari 2026

Lokasi: MTsN 2 Sumenep

Observer: Peneliti

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi	Kode
1	Kurikulum Madrasah	Terdapat pengembangan kurikulum berbasis digital	Madrasah melakukan revisi kurikulum dan pengembangan kelas digital yang masih diterapkan dikelas unggulan.	OBS-SKL.RM1.01
	Sarana Pembelajaran	Tersedia fasilitas pendukung pembelajaran digital	Tersedia fasilitas seperti IT board, LCD, dan jaringan internet, namun hanya dikelas unggulan saja dan jaringan internet masih tidak merata disetiap sudut sekolah.	OBS-SKL.RM2.01
	Pemanfaatan Teknologi	Guru memanfaatkan media digital dalam pembelajaran	Mayoritas guru masih menggunakan metode ceramah, namun sebagian guru mulai menggunakan media pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan <i>IT board</i> untuk menayangkan video atau bahkan quiz dari <i>Quizizz</i> .	OBS-SKL.RM2.02
	Lingkungan Belajar	Kondisi kelas mendukung	Kondisi kelas cukup mendukung	OBS-SKL.RM2.03

		penggunaan media digital	penggunaan <i>smartphone</i> dan internet. Akan tetapi penggunaan <i>smartphone</i> juga terbatas karena adanya larangan membawa <i>smartphone</i> dari pihak sekolah.	
	Program Digitalisasi	Terdapat program pembelajaran berbasis teknologi	Madrasah memiliki beberapa kelas digital sebagai bentuk pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.	OBS-SKL.RM1.02
	Akses Internet	Tersedia jaringan internet di lingkungan madrasah	Tersedia jaringan Wi-Fi untuk mendukung pembelajaran digital. Namun, aksesnya tidak menyeluruh sehingga beberapa kelas regular tidak memiliki jaringan yang bagus.	OBS-SKL.RM2.04
	Kesiapan Guru	Guru mendapatkan pelatihan penggunaan teknologi pembelajaran	Guru mulai mengikuti workshop dan pelatihan pembelajaran digital.	OBS-SKL.RM2.05

Lampiran 8

Lembar Observasi Proses Pembelajaran

Hari/Tanggal : Sabtu, 23 Januari 2026

Mata Pelajaran : Fikih

Kelas : VIII

Observer : Peneliti

No.	Aspek Yang Diamati	Indikator	Hasil Observasi	Kode
1	Persiapan Pembelajaran	Peneliti menyiapkan media <i>Google Sites</i> sebelum pembelajaran dimulai	Peneliti membagikan link dan barcode <i>Google Sites</i> kepada siswa sebelum pembelajaran berlangsung.	OBS-PBL.RM2.01
2	Akses Media	Siswa mampu mengakses <i>Google Sites</i> melalui <i>smartphone</i>	Sebagian besar siswa dapat mengakses media pembelajaran menggunakan <i>smartphone</i> masing-masing.	OBS-PBL.RM2.02
3	Ketertarikan Siswa	Siswa memperhatikan tampilan media pembelajaran	Siswa terlihat tertarik terhadap tampilan materi, video, dan <i>game</i> edukatif pada <i>Google Sites</i> .	OBS-PBL.RM3.01
4	Keaktifan Siswa	Siswa aktif bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran	Beberapa siswa aktif bertanya dan berdiskusi mengenai materi pembelajaran.	OBS-PBL.RM3.02
5	Kemandirian Belajar	Siswa mampu mengakses menu pembelajaran secara mandiri	Siswa dapat membuka materi dan evaluasi secara mandiri tanpa harus diarahkan terus-menerus.	OBS-PBL.RM3.03

6	Kesadaran Belajar	Siswa mengikuti pembelajaran dan menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	Sebagian besar siswa mengikuti pembelajaran hingga selesai dan mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang tersedia.	OBS-PBL.RM3.04
7	Respon Siswa	Siswa menunjukkan antusiasme selama pembelajaran	Siswa terlihat lebih antusias dibandingkan pembelajaran sebelumnya.	OBS-PBL.RM3.05
8	Kendala Pembelajaran	Terdapat kendala selama penggunaan media pembelajaran	Beberapa siswa mengalami kendala jaringan internet, namun pembelajaran tetap berlangsung dengan baik.	OBS-PBL.RM2.03

Lampiran 9

Dokumentasi

Gambar	Keterangan
	Pengenalan media pembelajaran berbasis <i>Google Sites</i>.
 <i>Gambar 6. 1 Dokumentasi</i>	Tampilan <i>Google Sites</i> pada SmarthPhone siswa.

	Penayangan video tentang Haji dan Umrah.
	sesi wawancara dengan wakil kepala madrasah bidang kurikulum.
	Sesi dokumentasi dengan Guru Fikih.

Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Identitas Mata Pelajaran

Satuan Pendidikan : MTsN 2 Sumenep
 Mata Pelajaran : Fikih
 Kelas/Semester : VIII / Genap
 Materi Pokok : Haji dan Umrah
 Alokasi Waktu : 2×40 menit (1 pertemuan)

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Memahami konsep dasar Haji dan Umrah.
2. Mengidentifikasi rukun, wajib, dan sunnah Haji dan Umrah.
3. Menunjukkan sikap tanggung jawab dan kesadaran belajar selama proses pembelajaran.
4. Menggunakan media pembelajaran berbasis Google Sites secara mandiri.

C. Media dan Sumber Belajar

- Media pembelajaran: Google Sites
- PowerPoint materi Haji dan Umrah
- Video pembelajaran
- LKPD interaktif (Zep Quiz)
- Buku paket Fikih kelas VIII

D. Model dan Metode Pembelajaran

- **Model Pembelajaran:** Discovery Learning berbantuan media Google Sites
- **Metode Pembelajaran:**
 - Discovery Learning (utama)
 - Problem Based Learning (pendukung)
 - Diskusi
 - Tanya jawab

- Penugasan berbasis LKPD interaktif

E. Langkah-Langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- Guru membuka pembelajaran dan memberikan salam
- Apersepsi materi Haji dan Umrah
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
- Pengenalan media Google Sites kepada siswa

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- Sesi 1 (40 menit)
 - Siswa mengakses Google Sites melalui smartphone
 - Pre-test (angket kesadaran belajar)
 - Penyajian materi melalui PowerPoint
 - Siswa membaca bahan ajar digital
 - Menonton video pembelajaran
 - Diskusi dan tanya jawab
- Sesi 2 (20 menit)
 - Siswa mengerjakan LKPD interaktif (Zep Quiz)
 - Refleksi pembelajaran
 - Guru memberikan penguatan materi

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Post-test (angket kesadaran belajar)
- Kesimpulan materi bersama siswa
- Refleksi pembelajaran
- Penutup dan doa

F. Penilaian Pembelajaran

1. Penilaian Sikap

- Keaktifan

- Tanggung jawab
- Kesadaran belajar

2 Penilaian Pengetahuan

- Pre-test dan post-test
- Pemahaman materi Haji dan Umrah

3 Penilaian Keterampilan

- Aktivitas dalam LKPD interaktif
- Partisipasi diskusi

G. Catatan Implementasi Media

Pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media berbasis Google Sites yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk multimedia (teks, video, dan LKPD interaktif). Media ini digunakan untuk meningkatkan keaktifan, kemandirian, dan kesadaran belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Lampiran 11

Angket Hasil Validasi Ahli Media

Angket Ahli Media

“PENDEKATAN DEEP LEARNING BERBANTUAN GOOGLE SITES DALAM MENINGKATKAN KESADARAN BELAJAR SISWA (PENELITIAN PENGEMBANGAN DI MTSN 2 SUMENEP)”

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian tentang “Pendekatan Deep Learning Berbantuan Google Sites Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa (Penelitian Pengembangan Di Mtsn 2 Sumenep)”, dengan ini penulis bermaksud melakukan validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena itu penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket format dibawah ini Penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu yang berkenan

B. Identitas

Nama	:	Afnatul Mardhiyah, M.Cs
Instansi/lembaga asal	:	
Jabatan/Profesi	:	
Bidang keahlian	:	
Pendidikan Terakhir	:	
Pengalaman di Bidang Media Pembelajaran	:	

C. Petunjuk

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu membaca dan mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan Skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

- | | |
|----------|------------------------------|
| 5 | : Sangat Setuju |
| 4 | : Setuju |
| 3 | : Cukup |
| 2 | : Tidak Setuju |
| 1 | : Sangat Tidak Setuju |

D. Lembar Angket

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
Aspek Tampilan						
1	Desain tampilan visual media berbasis Google Sites menarik dan mampu memotivasi siswa untuk belajar					✓
2	Desain visual sesuai dengan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik SMP/MTs					✓
3	Pemilihan elemen media (gambar, video, dan elemen interaktif) relevan dan memperkuat pemahaman konsep					✓
4	Penggunaan jenis huruf, ukuran, dan tata letak teks memberikan kenyamanan serta keterbacaan yang baik					✓
5	Komposisi warna pada media mendukung estetika dan tidak mengganggu fokus siswa					✓
6	Struktur navigasi disusun dengan jelas, logis, dan memudahkan siswa menemukan materi serta berpindah halaman					✓
7	Elemen permainan (games) yang disertakan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi					✓
Aspek Pemrograman						
8	Media mampu mengintegrasikan berbagai elemen multimedia (gambar, audio, video) dengan baik					✓
9	Media memungkinkan peserta didik mengakses materi secara fleksibel (kapan pun dan di mana pun)					✓
10	Sajian multimedia seperti gambar dan video memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan pemahaman siswa					✓
11	Tata letak menu dan navigasi mudah dipahami serta sesuai dengan alur berpikir pengguna					✓

12	Bahasa yang digunakan komunikatif, mudah dimengerti, dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
13	Media berbasis web mudah dioperasikan dan tidak memerlukan keterampilan teknis tinggi dari pengguna				✓	

E. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah *):

- Dapat digunakan tanpa revisi
- ☒ Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Dapat digunakan dengan banyak revisi
- Belum dapat digunakan

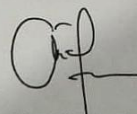
*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

F. Saran dan Masukan

- Pemilihan header pd media kurang menarik sehingga perlu diperbaiki untuk meningkatkan minat baca.
- Saran struktur media sedikit seperti tampilan website.
- Media belum dilengkapi Tombol Navigasi
- penggunaan font kurang variatif.

Malang, ... , 2026

Validator Ahli Media



Ainatul Mardhiyah, M.Cs

NIP. 198603302020122003

Lampiran 12

Angkat Hasil Validasi Ahli Materi

Angket Ahli Materi

“PENDEKATAN DEEP LEARNING BERBANTUAN GOOGLE SITES DALAM MENINGKATKAN KESADARAN BELAJAR SISWA (PENELITIAN PENGEMBANGAN DI MTSN 2 SUMENEP)”

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan penelitian tentang “Pendekatan Deep Learning Berbantuan Google Sites Dalam Meningkatkan Kesadaran Belajar Siswa (Penelitian Pengembangan Di Mtsn 2 Sumenep)”, dengan ini penulis bermaksud melakukan validasi. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan dan kemanfaatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh penulis. Oleh karena itu penulis memohon kepada Bapak/Ibu untuk mengisi angket format dibawah ini Penulis juga mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Bapak/Ibu yang berkenan

B. Identitas

Nama	: Dr. H. Zaid B. Smuer, Lc, MA
Instansi/lembaga asal	: UIN Malang
Jabatan/Profesi	: Dosen
Bidang keahlian	:
Pendidikan Terakhir	:
Pengalaman di Bidang Media Pembelajaran	:

C. Petunjuk

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu membaca dan mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya.
3. Keterangan Skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

- | | |
|----------|------------------------------|
| 5 | : Sangat Setuju |
| 4 | : Setuju |
| 3 | : Cukup |
| 2 | : Tidak Setuju |
| 1 | : Sangat Tidak Setuju |



D. Lembar Angket

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
Aspek Kelayakan Isi						
1	Kesesuaian antara isi materi dengan tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang berfokus pada capaian pembelajaran dan penguatan karakter siswa.					✓
2	Materi disusun secara utuh, sistematis, dan mudah dipahami oleh peserta didik tingkat MTs.					✓
3	Konten pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan konteks kehidupan siswa di era digital saat ini.				✓	
4	Tingkat kedalaman materi disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa serta relevan dengan tingkat perkembangan kognitifnya.					✓
5	Fitur permainan (<i>games</i>) dalam <i>Google Sites</i> membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep Fikih dan meningkatkan minat belajar mereka.				✓	
6	Soal uji kompetensi yang disediakan menuntun siswa berpikir kritis secara bertahap dan mendorong refleksi atas pemahaman yang diperoleh.					✓
7	Evaluasi yang disajikan sesuai dengan isi pembelajaran dan mengukur capaian belajar secara komprehensif					✓
8	Media menyediakan rangkuman yang membantu siswa mengingat inti materi secara efisien.				✓	
Aspek Kelayakan Bahasa						
9	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa.					✓
10	Kalimat yang digunakan bersifat jelas, lugas, dan tidak menimbulkan ambiguitas makna.					✓
11	Penggunaan bahasa mengikuti kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta mencerminkan nilai kesantunan akademik.					✓

Aspek Penyajian					
12	Materi dan aktivitas pembelajaran disajikan secara terstruktur, logis, dan terpadu dalam setiap bagian laman			✓	
13	Penyajian materi bersifat ringkas namun mencakup seluruh pokok bahasan penting esuai capaian pembelajaran.				✓
14	Informasi disajikan dengan cara yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk aktif mengikuti pembelajara				✓
15	Media pembelajaran mendorong siswa untuk belajar mandiri dan mengeksplorasi materi secara lebih dalam.				✓
16	Penggunaan ilustrasi, video, dan aktivitas interaksi menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.			✓	

E. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah *):

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- Dapat digunakan dengan banyak revisi
- Belum dapat digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

F. Saran dan Masukan

① pembelajaran dg menggunakan media
sebaliknya disandingkan pula dg buku ajar.

② penggunaan media game tetap dg
pendampingan guru

Malang, ... 13 April ... 2026

Validator Ahli Materi



Dr. H. Zeid B. Smeer. Lc, M.A

NIP. 196703152000031002

Lampiran 13

Angket Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

angketa ahli media (Responses)

File Edit View Insert Format Data Tools Extensions Help

100% 123 Roboto 10 B I A

Timestamp	Email Address	Nama Lengkap	Jabatan	Domisili	Tempat Mengajar	Pengalaman Mengajar	Materi dalam media Google Sites sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka serta mendukung penguatan karakter religius dan reflektif siswa.
3/9/2026 15:21:13	muntaqiyah.ambu@gmail.com	MUNTAQIYAH	Guru Mapel Fikih	Batuan Sumenep	MTsN 2 Sumenep	Opsi 1	

Form Responses 1

angketa ahli media (Responses)

File Edit View Insert Format Data Tools Extensions Help

100% 123 Default 10 B I A

	H	I	J	K	L
1	Materi dalam media Google Sites sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka serta mendukung penguatan karakter religius dan reflektif siswa.	Penggunaan media Google Sites membantu peserta didik mengembangkan keterampilan literasi digital yang dibutuhkan pada abad ke-21.	Konten pembelajaran disusun berdasarkan kebutuhan belajar siswa dan relevan dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari.	Materi Fikih yang disajikan jelas, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa tingkat MTs.	Elemen interaktif seperti permainan (games) dalam media Google Sites mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman terhadap materi.
2	S	S	S	S	S
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

Form Responses 1

angketa ahli media (Responses)

	M	N	O	P	Q
1	Media Google Sites mampu menumbuhkan motivasi belajar dan kesadaran siswa terhadap pentingnya memahami ajaran Fikih dalam kehidupan sehari-hari.	Penggunaan Google Sites efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep Fikih secara lebih kontekstual dan aplikatif.	Media memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kolaborasi antar siswa.	Siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan Google Sites serta terbantu dalam mengatasi kesulitan belajar melalui sumber belajar digital yang tersedia.	Media Google Sites memperkaya proses pembelajaran dengan dukungan elemen multimedia seperti video, gambar, dan simulasi interaktif.
2	5	4	5	5	4
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

angketa ahli media (Responses)

	O	P	Q	R	S
1	Media memberikan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan mendorong kolaborasi antar siswa.	Siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan Google Sites serta terbantu dalam mengatasi kesulitan belajar melalui sumber belajar digital yang tersedia.	Media Google Sites memperkaya proses pembelajaran dengan dukungan elemen multimedia seperti video, gambar, dan simulasi interaktif.	Penggunaan Google Sites membantu siswa menghubungkan pembelajaran Fikih dengan situasi nyata di lingkungan mereka, sehingga menumbuhkan pemahaman bermakna.	Saran ahli pembelajaran
2	4	5	5	4	5
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					

Lampiran 14

Penghitungan Uji Validitas & Reabilitas Instrumen Angket

File

Home

WPS PDF

Insert

Draw

Page Layout

Formulas

Data

Review

View

Help

Nitro Pro

Book2 [Read-Only] - Excel

Tell me what you want to do

Indra Lukmana

Share

R34

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

AA

AB

AC

AD

<

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Indra Lukmana
 Tempat Tanggal Lahir : Malang, 06 Juni 2005
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Tahun Masuk : 2022 Ganjil
 Alamat Rumah : Dusun Krajan RT.09/RW.01 Desa Pringgodani
 Kec. Bantur, Kab. Malang
 E-mail : lukmanaindra138@gmail.com
 No. Telepon / HP : 081247411190
 Motto : Berikhtiarlah, Bertakwalah, Berbahagialah
 Riwayat Pendidikan : 1. SDN Karangsari 01
 2. MTs Miftahush Shibyan
 3. MA Miftahush Shibyan
 4. S-1 Pendidikan Agama Islam UIN Maulana
 Malik Ibrahim Malang

