

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 10 BANYUWANGI**

SKRIPSI



Oleh:
Parisca Ainul Maulida
NIM: 211101010061

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 10 BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh:

Parisca Ainul Maulida

NIM: 211101010061

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
NOVEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 10 BANYUWANGI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Disetujui Pembimbing



Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
NIP. 198606172015031006

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 10 BANYUWANGI**

SKRIPSI

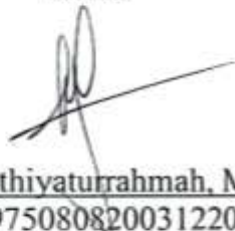
Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Selasa

Tanggal : 05 November 2024

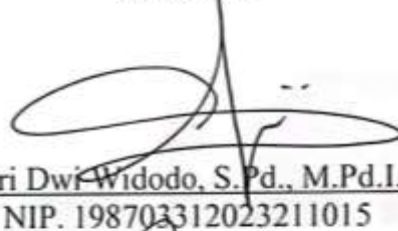
Tim Penguji

Ketua



Dr. Hj Fathiyaturrahmah, M.Ag
NIP. 197508082003122003

Sekretaris



Ari Dwi Widodo, S.Pd., M.Pd.I
NIP. 198703312023211015

Anggota :

1.-Dr. Dwi Puspitarini, S.S., M.Pd. ()

2. Dr. Nino Indrianto, M.Pd. ()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بَدَّلَ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

Artinya: “Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka” (QS. Ar-Ra’d [13]:11)*



* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahan* (Bandung: Sygma Exagrafika Arkanleema, 2009).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yakni bapak Ahmad dan Ibu Rohayati. Berkat dukungan, dorongan, doa, nasihat dan semangat keduanya penulis bisa menyelesaikan tugas skripsi ini.
2. Kedua saudara penulis yakni ananda Nanda Andika dan Sifa Arumi Zahra. Mereka berdua juga merupakan penyemangat dalam menyelesaikan tugas skripsi ini.
3. Kepada guru-guru saya yang sangat berjasa dengan ilmu dan doa yang beliau menghantarkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada para sahabat yang banyak membantu, menyemangati dan memotivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunianya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abd. Muis, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Hj. Fathiyaturrahmah, M.Ag., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah membantu dalam proses perkuliahan yang penulis tempuh saat ini.
5. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
6. Bapak H. Sugeng Maryono, S.Pd., M.M., selaku kepala madrasah yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di lembaga MTs Negeri 10 Banyuwangi.

7. Ibu Nurul Hidayah, S.Pd., M.Pd., selaku guru SKI yang sudah berkenan untuk dilakukan penelitian pada kelas VIII B yang beliau ampu.
8. Peserta didik kelas VIII B selaku responden dan kelompok uji coba pada penelitian dan pengembangan ini.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah bapak/ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga memerlukan kritik maupun saran sebagai perbaikan karena keterbatasan ilmu dan kemampuan yang penulis miliki. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

Jember, 05 November 2024

Penulis



ABSTRAK

Parisca Ainul Maulida, 2024: *Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi.*

Kata Kunci: Pengembangan, Media Google Sites, SKI, dan Hasil Belajar

Penelitian ini dilatar belakangi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran SKI. Pelajaran SKI memerlukan metode dan media khusus dalam pembelajaran supaya peserta didik tidak merasa sulit, bosan dan pasif saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu perlu adanya inovasi berupa media pembelajaran berbasis Google Sites ini sebagai media pembelajaran SKI untuk meningkatkan hasil belajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yakni 1) Bagaimana prosedur pengembangan produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi? 2) Bagaimana validasi produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi? 3) Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi? Bagaimana efektivitas produk media pembelajaran Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi?.

Tujuan penelitian dalam penelitian ini yakni 1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi. 2) Mendeskripsikan validasi produk produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi. 3) Mendeskripsikan tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi. 4) Mendeskripsikan efektivitas produk media pembelajaran Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Adapun model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan produk media pembelajaran adalah model ADDIE dengan Instrumen pengumpulan data berupa wawancara, observasi, angket, dan tes.

Hasil dari penelitian dan pengembangan yakni: 1) Prosedur pengembangan ADDIE menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Google Sites. 2) Perolehan skor validasi ahli media 90, ahli materi 92,5, dan ahli praktisi pembelajaran 82,5 termasuk kategori sangat valid. 3) Kemenarikan media dari uji coba kelompok kecil memperoleh skor 79,5 termasuk pada kategori cukup menarik. 4) Efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan Uji N-Gain diperoleh nilai yakni nilai $0,79 > 0,7$. Skor tersebut menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media dalam kategori tinggi dan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	13
H. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	23

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	40
A. Model Penelitian dan Pengembangan	40
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	42
C. Uji Coba Produk.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	58
A. Penyajian Data	58
B. Analisis Data	73
C. Revisi Produk.....	82
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	85
A. Kajian Produk yang Telah direvisi.....	85
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	102



DAFTAR TABEL

No. Uraian	Hal.
2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	20
3. 1 Desain Uji Coba Produk Media Pembelajaran	46
3. 2 Persentase Skor Validasi Produk Media Pembelajaran	55
3. 3 Persentase Skor Tanggapan Peserta Didik	56
3. 4 Pembagian Skor N-Gain	57
3. 5 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	57
4. 1 Keadaan Pembelajaran SKI di MTs N 10 Banyuwangi.....	59
4. 2 Hasil Analisis Kurikulum Pembelajaran SKI	62
4. 3 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	68
4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	69
4. 5 Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran	70
4. 6 Hasil Uji Kemenarikan Media Pembelajaran.....	72
4. 7 Hasil Pre-test dan Post-test Peserta Didik.....	72
4. 8 Hasil Analisis Ahli Media Pembelajaran	74
4. 9 Hasil Analisis Ahli Materi	76
4. 10 Hasil Analisis Ahli Praktisi Pembelajaran	77
4. 11 Hasil Analisis Uji Kemenarikan Media	78
4. 12 Hasil Analisis Pre-test dan Post-test Peserta Didik.....	80

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

No. Uraian	Hal.
3. 1 Model Pengembangan ADDIE	42
3. 2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	45
2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar dale	30
4. 1 Desain Media Pembelajaran.....	63
4. 2 Hasil Unduhan Komponen Media Pembelajaran.....	64
4. 3 Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Beranda.....	64
4. 4 Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Presensi.....	65
4. 5 Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Materi	65
4. 6 Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Materi	66
4. 7 Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Video	66
4. 8 Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Game	67
4. 9 Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Tes	67
4. 10 Tampilan Halaman Video Sebelum Revisi	83
4. 11 Tampilan Halaman Video Sesudah Revisi.....	83
4. 12 Tampilan Halaman Game Sebelum Revisi	84
4. 13 Tampilan Halaman Game Setelah Revisi 1	84
4. 14 Tampilan Halaman Game Sebelum Revisi 2	85
4. 15 Tampilan File Kartu Make A Match Offline.....	85
4. 16 Tampilan Halaman Game Setelah Revisi 2	85
4. 17 Hasil Akhir Media Pembelajaran	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan pendidik untuk membelajarkan peserta didik dengan memberikan situasi sehingga peserta didik mampu mencapai perubahan perilaku yang diinginkan.² Dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (20) memberi pengertian bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.³ Oleh karena itu pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik pada suatu lingkungan situasi yang mendukung proses mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yakni tujuan, bahan atau materi, metode, alat pembelajaran dan evaluasi.⁴ Interaksi dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya pendidik atau guru, peserta didik, sumber belajar, metode belajar, materi (buku, modul, rekaman audio maupun video dan lain-lain), serta fasilitas (proyektor, komputer dan lain-lain).⁵ Fasilitas atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat, bahan maupun teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran sehingga

² Haizatul Faizah and Rahmat Kamal, "Belajar Dan Pembelajaran," *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (February 6, 2024): 471, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.

³ Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat (20).

⁴ Sopan Adrianto, *Mengapa Media Pembelajaran itu Penting?* (Jawa Barat: PT Elex Media Komputindo, 2022), 7, https://www.google.co.id/books/edition/Mengapa_Media_Pembelajaran_itu_Penting/bmJzEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=Mengapa+Media+Pembelajaran+itu+Penting%3F&pg=PA37&printsec=frontcover.

⁵ Siti Nur Azizah, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits," *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 242, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.

membantu peserta didik dalam memperoleh, memproses dan menyimpan pengetahuan yang didapat.⁶ Media pembelajaran dapat dibagi menjadi berbagai jenis seperti media cetak, media visual, media audio, multimedia, komputer dan jaringan.⁷ Dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat yang memiliki berbagai macam jenis dan digunakan untuk sarana menyampaikan informasi pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk mempermudah dan membantu pendidik maupun peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penentu dari keberhasilan suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan.⁸ Alasan dari perlunya media pembelajaran dihadirkan dalam proses belajar mengajar adalah untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan pembelajaran menjadi konkret serta nyata.⁹ Dengan demikian penggunaan media adalah untuk membantu proses pembelajaran agar dapat lebih mudah mencapai tujuan belajar. Media digunakan supaya pendidik terbantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Begitu juga peserta didik terbantu dalam mempelajari materi dengan bantuan media pembelajaran.

⁶ Larasati Nur Indah Prawesti et al., *Media Pembelajaran* (Lakeisha, 2024), 1–2, https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/C60MEQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&pg=PA146&printsec=frontcover.

⁷ Dewi Surani et al., *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (Cendikia Mulia Mandiri, 2024), 5–6, https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_MEDIA_PEMBELAJARAN/X9P3EAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=pembagian+medai+pembelajaran&pg=PA6&printsec=frontcover.

⁸ Rudi Susilana and Cepi Riana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), 25, https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/-yqHAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=MEDIA+PEMBELAJARAN:+Hakikat,+Pengembangan,+Pemanfaatan,+dan+Penilaian&pg=PR1&printsec=frontcover.

⁹ Ferny Margo Tumbel and Femmy Roosje Kawuwung, *Media pembelajaran* (Selat Media, 2023), 50, https://www.google.co.id/books/edition/Media_pembelajaran/hRbkEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&pg=PA140&printsec=frontcover.

Seiring berkembangnya zaman berkembang pula media yang digunakan dalam pembelajaran. Terutama di zaman sekarang ketika kemajuan teknologi sudah menjangkau semua aspek kehidupan salah satunya adalah pendidikan dan pembelajaran. Suatu inovasi baru juga perlu dilakukan dalam dunia pendidikan khususnya proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran.¹⁰ Sebagaimana firman Allah pada QS. Ar-Ra'd ayat 11 berikut:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ

Artinya: Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka.(QS. Ar-Ra'd [13]:11)¹¹

Berdasarkan ayat di atas pengembangan yang dilakukan oleh manusia sebagai suatu inovasi untuk menjadikan pembelajaran menjadi lebih baik lagi merupakan suatu bentuk usaha. Usaha yang dimaksud adalah upaya mengubah keadaan yang semua menjadi lebih baik lagi daripada sebelumnya. Oleh karena itu sangat dianjurkan kepada umat manusia untuk selalu melakukan proses pengembangan diri maupun lingkungannya, sebagai contoh adalah pengembangan dalam lingkungan pendidikan. Pendidikan dan pembelajaran akan terus berkembang dan perlu untuk menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Dari proses belajar mengajar diharapkan peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan yang berguna dan bermanfaat sesuai dengan keadaan saat ini yakni zaman yang serba berbasis teknologi digital.

Untuk menyelaraskan perkembangan teknologi dengan kegiatan pembelajaran, perlu ada integrasi kurikulum tradisional dan digital. Integrasi kurikulum ini adalah memadukan metode konvensional dengan

¹⁰ Niar Agustian and Unik Hanifah Salsabila, "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran | ISLAMIKA," January 31, 2021, 3, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/1047>.

¹¹ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*.

teknologi berbasis digital dalam suatu proses pembelajaran.¹² Sebagai contoh integrasi kurikulum konvensional seperti metode ceramah yang digunakan guru untuk menyampaikan materi didukung juga dengan menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran saat ini sangat beragam, seperti pembelajaran dengan menggunakan media Youtube, Web, Blog dan Aplikasi.

Pembelajaran berbasis teknologi digital dilaksanakan di masing-masing sekolah dengan tujuan mempersiapkan peserta didik mampu menguasai kemampuan digital. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak juga kendala dalam upaya penggunaan teknologi digital maupun media digital dalam lingkungan sekolah. Salah satunya berdasarkan hasil penelitian pendahuluan oleh peneliti, penggunaan media pembelajaran di MTS Negeri 10 Banyuwangi terbatas pada metode konvensional yang kurang memanfaatkan teknologi yang sudah disediakan sekolah.

Sebagaimana hasil wawancara peneliti yang dilakukan kepada Ibu Nurul. Beliau menyampaikan:

“Di MTS Negeri 10 Banyuwangi ini sebenarnya disediakan sarana dan prasarana media pembelajaran seperti LCD proyektor di masing-masing kelas. Ada juga Lab Komputer, sekarang ada *Wi-Fi* juga yang bisa digunakan peserta didik. Mereka memang diperbolehkan untuk membawa HP dan digunakan jika ada kepentingan pembelajaran dengan guru mata pelajaran masing-masing. Jadi boleh digunakan jika memang untuk pembelajaran dan dengan izin guru. Tetapi masih sering terjadi kendala dan beberapa fasilitas tidak berfungsi sehingga membuat pembelajaran malah tidak efektif. Oleh karena itu saya dalam pembelajaran SKI di kelas lebih sering menggunakan metode ceramah daripada terkendala penggunaan teknologi yang kurang persiapan. Media yang saya gunakan adalah buku, papan tulis, terkadang juga menggunakan

¹² Silvester et al., *Melangkah Ke Era Digital: Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi* (Mega Press Nusantara, 2024), 69, https://www.google.co.id/books/edition/Melangkah_Ke_Era_Digital_Kompetensi_Guru/gLISEQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=teknologi+digital+dalam+pembelajaran&pg=PA69&printsec=frocover.

video pembelajaran dari Youtube jika fasilitas kelas memadai saja”.¹³

Berdasarkan pernyataan di atas, MTs Negeri 10 Banyuwangi merupakan salah satu sekolah di Banyuwangi yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari tersedianya sarana prasarana supaya pembelajaran berbasis teknologi dapat terlaksana di MTs Negeri 10 Banyuwangi. Sarana-prasarana tersebut seperti adanya ruang laboratorium komputer, kelas yang dilengkapi LCD proyektor, terdapat jaringan internet *Wi-Fi* yang bisa diakses peserta didik, dan kebijakan sekolah yang memperbolehkan siswanya untuk membawa HP ke sekolah dan digunakan selama proses pembelajaran dengan izin guru. Meskipun sarana dan prasarana sudah disediakan pada praktiknya terjadi beberapa kendala seperti gangguan teknis sehingga alat yang digunakan tidak berfungsi secara maksimal. Dari pernyataan ibu Nurul selaku guru SKI di MTs Negeri 10 Banyuwangi, dalam pembelajaran selain menggunakan metode konvensional yakni ceramah sesekali beliau juga menggunakan pembelajaran yang berbasis video dari Youtube. Hanya saja karena kurangnya persiapan juga adanya anggapan bahwa media digital yang digunakan kurang praktis dalam pembelajaran dikelas menjadi salah satu kendala digitalisasi pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi yang disediakan oleh lembaga sekolah sudah seharusnya dilakukan secara optimal oleh tenaga pendidik. Salah satunya adalah menggunakannya sebagai media pembelajaran dengan berupaya menghadirkan dan menggunakan teknologi yang ada untuk mendukung pembelajaran di kelas. Sangat disayangkan jika teknologi yang ada tidak dimanfaatkan dengan baik untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas. Dengan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran dapat mendorong keaktifan peserta didik dan menarik perhatiannya sehingga

¹³ Nurul Hidayah, Wawancara Guru SKI Oleh Peneliti, July 12, 2024.

membantu mencapai tujuan belajar.¹⁴ Idealnya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam pembelajaran SKI untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Hal ini menimbulkan dampak yakni kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, kurangnya efisiensi dan efektivitas dalam penyampaian materi SKI, dan tentunya terjadi tidak optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu peserta didik kelas VIII B di MTs Negeri 10 Banyuwangi diperoleh informasi sebagai berikut:

“Pelajaran SKI adalah pelajaran yang sulit kak dibandingkan dengan pelajaran lain. Apalagi menghafal nama-nama tokoh yang hampir sama namanya. Menghafal nama tempat dan tahun-tahun itu sulit. Saat pelajaran menggunakan video saya merasa senang daripada hanya dijelaskan saja atau hanya disuruh membaca dari buku LKS. Jadi pelajaran SKI tentang sejarah biasanya hanya bercerita dan kadang merasa bosan”.¹⁵

Ibu Nurul juga menuturkan kendala yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran SKI di kelas yakni sebagai berikut:

“Dalam pembelajaran SKI biasanya anak-anak kurang tertarik karena pelajaran sejarah yang berkaitan dengan banyak peristiwa, waktu (tanggal dan tahun), serta banyaknya nama-nama tokoh Islam yang terkadang membingungkan. Sebenarnya perlu metode khusus dan juga media yang bisa membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar SKI dan mempermudah mereka dalam belajar sehingga hasil belajar juga lebih maksimal. Hanya saja untuk membuat produk media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti aplikasi-aplikasi saat ini sulit dilakukan karena terkendala kemampuan dan waktu dari kami”.¹⁶

Berdasarkan pernyataan di atas diketahui terdapat berbagai problem dalam pembelajaran SKI di MTs Negeri 10 Banyuwangi. Problem tersebut

¹⁴ Nino Indrianto and Kurniawati, “Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students’ Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember,” *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA* 5, no. 2 (February 17, 2020): 281, <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13836>.

¹⁵ Umrotul Karimah, Wawancara Peserta Didik Kelas VIII B Oleh Pendidik, July 12, 2024.

¹⁶ Hidayah, Wawancara Guru SKI Oleh Peneliti, July 12, 2024.

adalah permasalahan dari peserta didik yang kesulitan mempelajari SKI dan kurang antusias dalam pembelajaran. Selain itu dari pihak tenaga pendidik juga membutuhkan metode serta media yang bisa menjadi solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI. Hanya saja pendidik terkendala kemampuan dan waktu untuk menghadirkan media pembelajaran yang berbasis teknologi terkini.

Kebutuhan pembelajaran sebagai solusi permasalahan dalam pelajaran SKI disampaikan oleh Ibu Nurul sebagai berikut:

“Kebutuhan yang bisa menjadi solusi permasalahan pembelajaran SKI bisa berupa materi yang jelas dan mudah dipahami peserta didik, metode yang tepat, serta penggunaan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran. Seperti media-media digital saat ini tetapi juga media yang mudah dihadirkan di dalam kelas.”¹⁷

Berdasarkan hasil wawancara kepada pendidik dan peserta didik juga diperoleh data kebutuhan pembelajaran SKI yakni materi, metode dan media yang bisa memaksimalkan pembelajaran SKI di dalam kelas. Pendidik dan peserta didik mengemukakan pendapat yang sama akan kebutuhan media pembelajaran SKI yang menarik, interaktif dan membantu pemahaman peserta didik. Seperti media yang berbasis *game* teknologi digital, dilengkapi gambar ilustrasi dan video pembelajaran. Oleh karena itu, dalam pembelajaran SKI perlu dihadirkan media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik menjadi lebih maksimal.

Berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan yang dilakukan, terdapat beberapa solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni pengembangan metode maupun media khusus untuk mata pelajaran SKI berbasis teknologi digital dengan konten yang interaktif dan mudah dipahami. Selain menghadirkan metode dan media yang berbasis teknologi digital, juga perlu adanya pelatihan intensif untuk guru dalam menggunakan media berbasis teknologi digital sebagai media pembelajaran. Dalam hal ini

¹⁷ Hidayah.

guru memiliki peran penting untuk mengelola kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Pengelolaan kelas yang dilakukan oleh pendidik dapat dipengaruhi oleh faktor pendukung maupun penghambat seperti kurikulum, kreativitas guru, dukungan sekolah, sarana dan prasarana, peserta didik bahkan kerja sama dengan wali murid.¹⁸ Oleh karena itu, dalam pengembangan media pembelajaran ini memungkinkan adanya faktor penghambat dan pendukung. Faktor penghambat yang mungkin terjadi adalah ketersediaan infrastruktur teknologi yang kurang memadai dan resistensi terhadap perubahan teknologi pembelajaran berbasis digital dari pihak sekolah. Sedangkan faktor yang dapat mendukung adalah kebijakan kepala sekolah, pihak manajemen sekolah dan pihak tenaga pendidik, minat dan kemampuan teknologi peserta didik, serta potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran SKI di sekolah.

Berdasarkan fakta yang diperoleh di lembaga sekolah yakni MTs Negeri 10 Banyuwangi, peneliti menawarkan alternatif sebagai pemecahan masalah yakni pengembangan media yang berbasis Google Sites untuk mata pelajaran SKI khususnya kelas VIII yang diampu oleh ibu Nurul. Google sites adalah salah satu platform yang disediakan oleh Google untuk membuat *website* dengan cara yang mudah, praktis dan sederhana oleh orang yang masih pemula.¹⁹ Banyak pemanfaatan platform Google Sites dalam berbagai bidang, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan dan pembelajaran. Google Sites digunakan sebagai media pembelajaran berbasis yang berbasis *website*. Penggunaan Google Sites diharapkan dapat menjadi media yang interaktif dan menarik bagi peserta didik dan memungkinkan guru untuk melakukan integrasi teknologi digital dalam kurikulum pembelajaran SKI dengan lebih baik. Dalam penggunaannya

¹⁸ Nino Indrianto and Desi Nurul Fatmawati, "Teacher Skills in Classroom Management in Thematic Learning in Elementary Schools/Keterampilan Guru Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Mudarris: Journal Of Education* 3, no. 1 (April 30, 2020): 23, <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v3i1.335>.

¹⁹ "Google Sites: Definisi, Kegunaan, Kelebihan, Dan Cara Membuatnya - JobStreet Indonesia," Jobstreet, accessed July 14, 2024, <https://www.jobstreet.co.id/id/career-advice/article/google-sites-definisi-kegunaan-kelebihan-cara-membuat>.

sebagai media pembelajaran Google Sites dapat berintegrasi dengan teknologi lain seperti Youtube, Situs web lain, dan platform untuk penilaian atau soal-soal berbasis *game* seperti *Quizizz* dan *Wordwall*.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 10 BANYUWANGI”**. Diharapkan penelitian dan pengembangan ini dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran SKI, memperbaiki proses pembelajaran SKI, meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI di MTs Negeri 10 Banyuwangi.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang hendak dicari jawabannya oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi?
2. Bagaimana validasi produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi?
3. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi?
4. Bagaimana efektivitas produk media pembelajaran Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian berdasarkan dari rumusan masalah yang ditetapkan oleh peneliti yakni:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi.
2. Mendeskripsikan validasi produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi.
3. Mendeskripsikan tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi.
4. Mendeskripsikan efektivitas produk media pembelajaran Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

1. Media pembelajaran Google Sites yang akan dikembangkan adalah untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada jenjang kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi.
2. Media pembelajaran Google Sites berisi tentang materi Perkembangan Peradaban dan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Daulah Abbasiyah kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi
3. Media pembelajaran Google Sites adalah berupa web yang berisi konten pembelajaran SKI kelas VIII yakni materi Perkembangan Peradaban dan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Daulah Abbasiyah dengan tampilan yang interaktif.
4. Isi dari media pembelajaran Google Sites ini adalah halaman beranda, halaman presensi, halaman tujuan pembelajaran, halaman materi, halaman video pembelajaran, halaman penugasan proyek, halaman *game* pembelajaran, dan halaman tes (Ulangan Harian).
5. Materi pada media pembelajaran Google Stes ini dikemas dengan bahasa yang sederhana dan dilengkapi dengan visual atau gambar-gambar yang mendukung pemahaman peserta didik.

6. Media pembelajaran Google Sites ini mudah digunakan peserta didik baik ketika dibuka dengan HP maupun laptop. Peserta didik bisa menggunakan media ini di mana saja dan kapan saja. Karena media pembelajaran Google Sites dapat diakses dengan mudah dari tautan yang dibagikan kepada peserta didik.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi peserta didik

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran Google Sites ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI yang dikemas dengan menarik dan interaktif sehingga peserta didik lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran SKI dengan mudah kapan saja dan di mana saja dengan media Google Sites. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran Google Sites dapat meningkatkan kemampuan keterampilan digital peserta didik yang sangat penting di era serba teknologi digital saat ini.

2. Bagi pendidik

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran Google Sites ini adalah menjadi inovasi penggunaan media berbasis teknologi digital bagi guru SKI sehingga pembelajaran di kelas lebih menarik. Media ini dapat membantu mempermudah pendidik menyampaikan materi pelajaran. Selain itu media Google Sites ini dapat menjadi evaluasi pembelajaran yang mudah karena berbasis jaringan dan secara otomatis memudahkan guru dalam memberi skor nilai tes atau ulangan.

3. Bagi lembaga sekolah

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran Google Sites ini adalah sebagai peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan penggunaannya di lembaga

sekolah akan memungkinkan untuk meningkatkan citra positif dan modern dari lembaga sekolah.

4. Bagi peneliti

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran Google Sites ini adalah pengalaman dan peningkatan keterampilan penelitian yang lebih baik terutama dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Selain itu hasil penelitian dan pengembangan ini juga bisa menjadi referensi dari penelitian-penelitian selanjutnya, terutama yang penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang berupa media pembelajaran Google Sites ini mampu menjadi media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI kelas VIII B di MTs Negeri 10 Banyuwangi. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan dikemas secara interaktif dengan mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran dari visual, audio visual dan media yang interaktif. Peserta didik juga bisa belajar tentang materi SKI yang dikembangkan melalui media Google Sites ini kapan saja dan di mana saja. Selain itu, media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi inovasi guru SKI untuk menghadirkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan ini adalah produk yang dikembangkan terbatas pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Lebih khusus lagi pada materi Perkembangan Peradaban dan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Daulah Abbasiyah kelas VIII

semester ganjil. Media pembelajaran Google Sites juga bergantung pada adanya jaringan internet sehingga jika tidak ada jaringan internet media pembelajaran ini tidak dapat dibuka dan digunakan. Media ini juga memerlukan perangkat elektronik seperti HP, Tablet, Laptop, dan Komputer. Oleh karena itu performa perangkat juga bisa mempengaruhi penggunaan media.

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Adapun media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini adalah hasil produk media pembelajaran yang berisi materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII untuk disampaikan kepada peserta didik.

2. Google Sites

Google Sites adalah platform pembuatan situs *website* gratis dari Google. Google Sites digunakan untuk membuat situs *websites* sederhana untuk perusahaan maupun pribadi. Peneliti memanfaatkan platform Google Sites ini untuk membuat media pembelajaran pelajaran SKI yang berisi materi, ilustrasi, video. Google Sites dikembangkan sebagai media yang integratif, interaktif serta menarik bagi peserta didik.

3. Hasil Belajar peserta didik

Hasil belajar adalah pengalaman, pengetahuan, kemampuan, pemahaman dan keterampilan yang didapat peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar bisa berupa hasil belajar kognitif, hasil belajar afektif dan hasil belajar aspek psikomotorik. Hasil belajar biasanya menjadi patokan berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar yang diteliti dalam skripsi ini

adalah hasil belajar aspek kognitif peserta didik dalam pembelajaran SKI.

4. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Sejarah Kebudayaan Islam atau disingkat sebagai SKI adalah salah satu rumpun mata pelajaran Agama Islam di lembaga madrasah seperti MTs dan MA. Mata pelajaran SKI ini berisi tentang sejarah perkembangan Islam dan semua yang berkaitan dengan sejarah itu seperti kejadian, waktu, tokoh dan peninggalan Islam dari zaman Rasulullah hingga Islam masuk dan menyebar di Indonesia.

Berdasarkan definisi istilah tersebut maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dalam judul penelitian adalah pengembangan alat atau media pembelajaran dalam bentuk web yang berbasis Google Sites. Tujuan pengembangan tersebut yakni menjadi media yang menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Negeri 10 Banyuwangi.

H. Sistematika Pembahasan

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

BAB I: Bab ini berisi pendahuluan penelitian diantaranya yakni latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, definisi istilah, serta sistematika pembahasan,

BAB II: Bab ini berisi kajian pustaka yakni penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki persamaan dengan penelitian pada skripsi ini serta berisi kajian teori.

BAB III: Bab ini berisi metode penelitian dan pengembangan yakni model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan

pengembangan, uji coba produk, serta desain uji coba (subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data).

BAB IV: Bab ini berisi pemaparan hasil penelitian dan pengembangan yakni penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk yang dikembangkan.

BAB V: Bab ini berisi kajian dan saran yakni kajian produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran serta berisi saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian-penelitian yang sudah dilakukan oleh orang lain dengan topik yang hampir sama dengan penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini. Tujuannya adalah membandingkan penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu untuk mengetahui sejauh mana orisinalitas dan perbedaan dari penelitian terdahulu. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian pengembangan yang peneliti lakukan di MTs Negeri 10 Banyuwangi.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Virdana Putra Wiratama (2023), berjudul “Pengembangan Media Berbasis Google Sites Dengan Pendekatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Bagi Siswa Kelas VIII MTs Ma’arif Ambulu Jember”. Penelitian yang dilakukan Virdana ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang dan sisi datar bagi siswa kelas VIII MTs Ma’arif Ambulu Jember. Metode penelitian yang dilakukan oleh Virdana ini merupakan penelitian dan pengembangan atau R&D. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis Google Sites yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika yakni pada materi bangun ruang dan sisi datar bagi siswa kelas VIII MTs Ma’arif Ambulu Jember. Hasil penelitiannya menunjukkan kevalidan sebesar 71,25% dari validator yang berarti cukup valid dan 98,33% dari siswa yang berarti sangat valid, kepraktisan media memperoleh 83,38% yang berarti praktis, dan keefektifan media memperoleh 70,96% yang berarti cukup efektif.²⁰

²⁰ Virdana Putra Wiratama, “Pengembangan Media Berbasis Google Sites Dengan Pendekatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Safira Mitasari (2023), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dengan Simulasi Interaktif Pada Materi Ikatan Kimia”. Secara rinci tujuan dari penelitian oleh Siti Nur ini adalah menganalisis karakteristik media pembelajaran dengan simulasi interaktif materi ikatan kimia, menganalisis kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, dan menganalisis respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Metode penelitian yang dilakukan oleh Nur Safira ini adalah penelitian dan pengembangan atau R&D. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis Google Sites untuk mata pelajaran kimia yakni pada materi ikatan kimia untuk tingkat SMA/MA. Media yang dikembangkan bertujuan untuk menjadi alternatif sumber belajar mandiri. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 97%, ahli media sebesar 92,50%, respons pendidik sebesar 93,33%, dan respons peserta didik sebesar 97%.²¹
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Zuhrotun Nisa’ (2023), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Materi Segi Empat untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember”. Media yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi segi empat kelas IVC di SD Al Baitul Amien 02 Jember. Adapun secara rinci tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Metode penelitian yang dilakukan oleh Siti Zuhrotun Nisa’ adalah

Datar Bagi Siswa Kelas VIII MTs Ma’arif Ambulu Jember” (skripsi, Jember, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023).

²¹ Nur Safirah Mitasari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dengan Simulasi Interaktif Pada Materi Ikatan Kimia” (skripsi, Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023), <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/62496/>.

penelitian dan pengembangan atau R&D. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis Google Sites pada materi segi empat kelas IVC di SD Al Baitul Amien 02 Jember. Hasil uji dan validasi dari pakar dalam penelitian ini memperoleh hasil rata-rata 92,3% yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran. Kemenarikan produk media memperoleh selisih rata-rata peningkatan sebesar 16,26% dengan kategori menarik. Adapun efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan memiliki selisih nilai rata-rata sebesar 45,63% dengan kategori efektif.²²

4. Penelitian yang dilakukan oleh Alfiya Navisa (2023), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Sites Untuk Kelas X Di SMA Negeri 1 Tenggarang Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023”. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Alfiya Navisa ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan untuk mengetahui respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Metode penelitian yang dilakukan oleh Alfiya Navisa adalah penelitian dan pengembangan atau R&D. Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis Google Sites. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah untuk mata pelajaran PAI khususnya materi di kelas X SMA Negeri 1 Tenggarang Bondowoso. Respons validator yakni ahli media, ahli materi dan guru PAI secara berturut-turut memperoleh skor 97%, 75%, 95%, dan respons dari peserta didik memperoleh skor sebesar 82%. Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dikatakan valid untuk digunakan dalam

²² Siti Zuhrotun Nisa', “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Materi Segi Empat Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember” (skripsi, Jember, UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2023).

pembelajaran PAI di Kelas X Di SMA Negeri 1 Tenggarang Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023.²³

5. Penelitian yang dilakukan Riza Rizqiyana Awwalul Huda (2024), berjudul “Pengembangan Media Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran PAI (Pengembangan Media Pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani)”. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran PAI dan mengetahui keefektifan produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar PAI di kelas III di SDIT Ahmad Yani. Penelitian ini merupakan Tesis dengan metode penelitian dan pengembangan atau R&D. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang diberi nama “Belajar PAI Asik” untuk pembelajaran PAI di kelas III di SDIT Ahmad Yani. Keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang dilakukan adalah efektif meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di kelas III di SDIT Ahmad Yani.²⁴

Berikut adalah tabel persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan oleh peneliti lain.

²³ Alfiya Navisa, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Sites Untuk Kelas X Di SMA Negeri 1 Tenggarang Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023” (skripsi, Jember, UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2023).

²⁴ Riza Rizqiyana Awwalul Huda, “Pengembangan Media Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran PAI (Pengembangan Media Pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani)” (Tesis, Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024).

Tabel 2. 1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No.	Nama (tahun)	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
1.	Viridana Putra Wiratama (2023)	Pengembangan Media Berbasis Google Sites Dengan Pendekatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Bagi Siswa Kelas VIII MTs Ma'arif Ambulu Jember	<ul style="list-style-type: none"> a. Metode R&D. b. Model pengembangan ADDIE. c. Hasil produk berbasis Google Sites d. Tingkatan kelas subyek yakni kelas VIII MTs. e. Tujuan meningkatkan hasil belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian sebelumnya meneliti materi matematika, sedangkan pada skripsi ini adalah materi SKI
2.	Nur Safira Mitasari (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dengan Simulasi Interaktif Pada Materi Ikatan Kimia	<ul style="list-style-type: none"> a. Metode R&D. b. Hasil produk berbasis Google Sites 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian sebelumnya meneliti materi kimia, sedangkan pada skripsi ini meneliti materi SKI. b. Penelitian sebelumnya menggunakan model pengembangan 4D sedangkan pada skripsi ini menggunakan ADDIE c. Penelitian sebelumnya bertujuan sebagai

No.	Nama (tahun)	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
				sumber belajar mandiri, sedangkan pada skripsi ini untuk meningkatkan hasil belajar SKI.
3.	Siti Zuhrotun Nisa' (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Materi Segi Empat untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember	a. Metode R&D. b. Model pengembangan ADDIE. c. Produk yang berbasis Google Sites.	a. Penelitian sebelumnya meneliti materi matematika, sedangkan pada skripsi ini meneliti materi SKI. b. Penelitian sebelumnya bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika, sedangkan pada skripsi ini untuk meningkatkan hasil belajar SKI.
4.	Alfiya Navisa (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Sites Untuk Kelas X Di SMA Negeri 1 Tenggarang Bondowoso	a. Metode R&D. b. Model pengembangan ADDIE. c. Produk yang berbasis Google Sites.	a. Penelitian sebelumnya meneliti materi PAI, sedangkan pada skripsi ini meneliti materi SKI. b. Penelitian sebelumnya bertujuan

No.	Nama (tahun)	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5
		Tahun Pelajaran 2022/2023		mengetahui respon peserta didik, sedangkan pada skripsi ini untuk meningkatkan hasil belajar SKI.
5.	Riza Rizqiyana Awwalul Huda (2024)	Pengembangan Media Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran PAI (Pengembangan Media Pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani)	a. Metode R&D. b. Model pengembangan ADDIE. c. Produk yang berbasis Google Sites.	a. Materi dan mata pelajaran yang dikembangkan adalah PAI, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti dalam skripsi ini adalah SKI. b. Penelitian sebelumnya bertujuan meningkatkan hasil belajar PAI, sedangkan pada skripsi ini untuk meningkatkan hasil belajar SKI.

Dari lima penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa yang membedakan penelitian skripsi oleh peneliti ini dengan penelitian sebelumnya yakni materi Perkembangan Peradaban dan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Daulah Abbasiyah, mata pelajaran SKI. Selain itu tujuan penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini adalah mengembangkan media

pembelajaran Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI). Banyak penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang berbasis Google Sites namun masih jarang yang mengembangkan untuk mata pelajaran SKI. Kebanyakan penelitian sebelumnya dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sedangkan kebaruan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran.

Menurut Susilana dan Riana dalam bukunya menjelaskan media pembelajaran adalah wadah untuk menyampaikan pesan yakni materi pembelajaran sehingga membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.²⁵ Adapun Menurut Wibawanto menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan materi kepada peserta didik sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan efisien.²⁶ Selain itu menurut Nurfadhilah, media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima dalam suatu proses pendidikan.²⁷ Media pembelajaran adalah alat bantu yang

²⁵ Susilana and Riana, *MEDIA PEMBELAJARAN*, 7.

²⁶ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017), 5, <https://books.google.co.id/books?id=9pULDgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.

²⁷ Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), 15, https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=pengertian+media+pembelajaran&pg=PA110&printsec=frontcover.

digunakan untuk menyampaikan informasi yakni pesan pelajaran dari pendidik kepada peserta didik.²⁸

Dari berbagai pengertian media pembelajaran di atas media pembelajaran didefinisikan sebagai alat atau benda yang difungsikan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sarana berupa alat, benda ataupun perangkat yang digunakan untuk wadah menyampaikan pesan pembelajaran (materi pelajaran) dari sumber belajar kepada peserta didik sebagai pemelajar.

b. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan menurut KBBI memiliki makna proses, cara dan perbuatan mengembangkan sesuatu.²⁹ Makna dari pengembangan adalah menjadikan sesuatu berkembang lebih baik atau lebih sempurna. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori maupun pengembangan yang sudah ada sehingga media menjadi lebih berkualitas. Proses pengembangan media secara umum terdiri dari beberapa langkah yakni perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi sehingga memperoleh produk yang diharapkan.³⁰ Ada banyak model pengembangan yang bisa digunakan dalam mengembangkan produk yang berkaitan dengan pembelajaran. Salah satunya adalah model ADDIE yang

²⁸ Olivia Feby Mon Harahap, Mastiur Napitupulu, and Novita Sari Batubara, *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris* (Cv. Azka Pustaka, 2022), 11, https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/Bc9qEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+adalah&pg=PA16&printsec=frontcover.

²⁹ “Arti Kata Kembang - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” accessed August 8, 2024, <https://kbbi.web.id/kembang>.

³⁰ Faisal Anwar et al., *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”* (Makasar: TOHAR MEDIA, 2022), 55, https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Telaah_P/CgiKEA AAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=pengembangan+adalah&pg=PA55&printsec=frontcover.

dipilih peneliti sebagai model penelitian dan pengembangan pada penelitian ini.

Dalam pemilihan dan pengembangan suatu media pembelajaran harus diperhatikan terlebih dahulu kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian media dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.
- 2) Ketepatan untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran.
- 3) Ketersediaan media yang akan dihadirkan.
- 4) Kemudahan pemanfaatan media pembelajaran.³¹

Berdasarkan kriteria-kriteria yang disebutkan di atas maka sangat perlu untuk memperhatikan kurikulum dan tujuan pembelajaran akan dicapai dan disesuaikan media yang mendukung penyampaian materi pelajarannya. Ketersediaan media perangkat dan fasilitas pendukung juga perlu diperhatikan sehingga media yang akan dikembangkan memungkinkan untuk digunakan di lembaga sekolah. Selain itu kemudahan pemanfaatan media juga menjadi hal yang perlu diperhatikan karena tujuan media adalah memudahkan dan membantu proses pembelajaran bukan malah mempersulit.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Ada beberapa klasifikasi untuk mengelompokkan media pembelajaran. Pengelompokan macam-macam media pembelajaran tersebut yakni berdasarkan jenisnya, berdasarkan daya liput, berdasarkan bentuk dan berdasarkan dari bahan serta

³¹ Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Prenada Media, 2020), 29–33, https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/cCTyDwAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=skripsi+pengembangan+media+pembelajaran&pg=PA292&printsec=frontcover.

pembuatannya.³² Berdasarkan teknologi, karakteristik media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat yakni:

- 1) Media visual yang hanya digunakan berdasarkan indra penglihatan.
- 2) Media audio yang hanya digunakan berdasarkan indra pendengaran.
- 3) Media audio visual yakni berupa video yang melibatkan indra penglihatan dan pendengaran.
- 4) Multimedia, yakni media yang melibatkan semua indra dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan seperti saat menggunakan media berbasis TIK dan komputer.³³

Media pembelajaran berdasarkan jenisnya dapat dibagi sebagai berikut:

- 1) Media auditif: berbasis audio atau suara saja seperti radio dan piringan audio.
- 2) Media visual: berbasis visual atau gambar yang dapat dilihat diamati oleh mata seperti lukisan, gambar, poster dan foto.
- 3) Media audio visual: berbasis gabungan antara audio dan visual sehingga menjadi media yang lebih kompleks seperti film, video dan tayangan di televisi.³⁴

Media pembelajaran dapat juga digolongkan berdasarkan ketersediaannya. Media pembelajaran kategori ini digolongkan berdasarkan dari mana dan di mana dapat diakses oleh penggunanya. Adapun secara rinci disebutkan sebagai berikut:

³² Justice Zeni Zari Panggabean et al., *Teknologi Media Pembelajaran: Penerapan Teknologi Media Pembelajaran di Era Digital* (PT. Green Pustaka Indonesia, 2024), 47, https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/C60MEQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=macam+macam+media+pembelajaran&pg=PA88&printsec=frontcover.

³³ Rudy Sumiharsono and Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik* (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017), 30–31, https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/VJtIDwAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=jenis+media+pembelajaran&pg=PA31&printsec=frontcover.

³⁴ Panggabean et al., *Teknologi Media Pembelajaran*, 47.

- 1) Media konvensional: Media pembelajaran ini tersedia dalam bentuk fisik yang digunakan secara langsung tanpa perlu teknologi terkini seperti alat elektronik dan internet. Contohnya buku cetak dan model fisik dari alam.
- 2) Media digital dan *online*: Media pembelajaran ini berbentuk atau dalam format digital yang diakses memerlukan adanya jaringan internet serta memerlukan alat elektronik seperti komputer, HP dan Laptop. Contohnya adalah *e-book*, Video pembelajaran *online* dari Youtube, platform *e-learning* dan aplikasi pembelajaran.
- 3) Media hibrida: Media ini merupakan kombinasi antara media konvensional dengan media digital yang berbasis *online* dalam pelaksanaan pembelajaran. Contohnya dalam sebuah pembelajaran selain menggunakan buku cetak, contoh fisik tanaman juga menggunakan video dari Youtube.³⁵

Saat ini kemajuan teknologi semakin berkembang yang sudah menjangkau semua aspek kehidupan termasuk pendidikan dan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis digital dengan teknologi terkini perlu diperhatikan dalam pembelajaran. Sesuai dengan tujuan teknologi yakni mempermudah urusan manusia, tentunya media digital yang berbasis teknologi terkini memiliki beberapa manfaat dibandingkan media konvensional yakni:

- 1) Memberikan Aksesibilitas dan Fleksibilitas. Kemudahan akses pembelajaran di mana saja dan kapan saja.

³⁵ Bambang Suhartawan et al., *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (CV Rey Media Grafika, 2024), 51–52, https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_MEDIA_PEMBELAJARAN/s8D_EAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=macam+macam+media+pembelajaran+berdasarkan+sumber+materi&pg=PA48&printsec=frontcover.

- 2) Meningkatkan ketertarikan, keterlibatan aktif dan pemahaman peserta didik. Dengan menghadirkan media berbasis teknologi yang multimedia dan interaktif.
- 3) Memungkinkan kolaborasi global peserta didik. Teknologi mengatasi keterbatasan ruang dan waktu memberikan kemudahan kolaborasi peserta didik meski tidak secara langsung bertemu.³⁶

Berdasarkan penjelasan sebelumnya bahwa terdapat berbagai macam jenis dan pengelompokan media pembelajaran. Dapat kita simpulkan bahwa macam-macam media pembelajaran sangat bervariasi tergantung diklasifikasikan berdasarkan berbagai sudut pandang yang digunakan. Pendidik juga bisa memilih dan memilih menghadirkan media seperti apa dalam pembelajaran yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dan ketersediaan media dalam proses pembelajaran.

d. Pentingnya media pembelajaran

Media pembelajaran digunakan dalam suatu proses belajar mengajar bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat media pembelajaran secara umum adalah membantu interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan secara lebih efektif dan efisien.³⁷ Tujuan penggunaan media pembelajaran untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas erat kaitannya dengan peran penting media pembelajaran yang akan diuraikan sebagai berikut:

³⁶ Giandari Maulani et al., *Pendidikan di Era Digital* (Sada Kurnia Pustaka, 2024), 199, https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_di_Era_Digital/zx4eEQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=pentingnya+media+digital+dalam+pembelajaran&pg=PA199&printsec=frontcover.

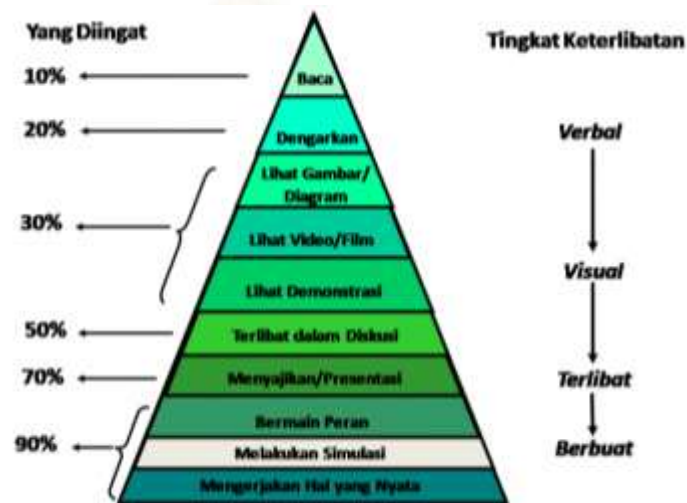
³⁷ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3932, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

- 1) Media pembelajaran digunakan untuk memperjelas penyajian materi pelajaran kepada peserta didik.
- 2) Media pembelajaran digunakan untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya dari indra manusia sehingga proses pembelajaran sangat terbantu. Contohnya bahan yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas dapat tetap dihadirkan melalui gambar atau video.
- 3) Media pembelajaran dapat menjadi solusi terhadap masalah sikap pasif peserta didik dalam pembelajaran. Dalam hal ini pemilihan pembelajaran tentunya harus tepat sehingga bisa menjadikan peserta didik aktif mengikuti pembelajaran.³⁸

Media pembelajaran digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang sekonkret mungkin sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuannya. Edgar Dale dalam teorinya menyatakan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak jika hanya disampaikan secara verbal. Sebaliknya, ketika peserta didik memperoleh pengalaman dengan melibatkan fisik maupun psikisnya seperti belajar secara langsung maka pengetahuan yang diperoleh akan semakin kongkret.³⁹ Oleh karena itu media pembelajaran digunakan untuk membuat informasi yang abstrak menjadi lebih kongkret. Berikut adalah gambar kerucut pengalaman teori Edgar Dale.

³⁸ Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (January 19, 2023): 8–9, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

³⁹ Tanto Trisno Mulyono et al., *Teori Komunikasi Pendidikan* (Pradina Pustaka, 2022), 201, https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Komunikasi_Pendidikan/no6cEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=teori+edgar+dale&pg=PT208&printsec=frontcover.



Gambar 2. 1
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber: <https://www.kompasiana.com>⁴⁰

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, dapat diketahui bahwa media pembelajaran erat kaitannya dengan hasil belajar atau pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik. Media pembelajaran yang memberikan keterlibatan atau perbuatan langsung peserta didik akan lebih mendukung maksimalnya hasil belajar yang diperoleh daripada hanya proses belajar verbal saja.

Dalam penggunaan media pembelajaran di kelas tentu harus mempertimbangkan pemilihan media yang tepat. Pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu dalam pemilihan media pembelajaran maka perlu mempertimbangkan hal-hal berikut:

- 1) Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses belajar mengajar.
- 2) Memperhatikan tiga aspek atau domain pembelajaran yakni kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik.

⁴⁰ "Teori Kerucut Pengalaman Dari Edgar Dale | Retizen," retizen.id, October 3, 2021, <https://retizen.republika.co.id/posts/14759/teori-kerucut-pengalaman-dari-edgar-dale>.

- 3) Strategi yang digunakan haruslah tepat sehingga membantu dalam ketercapaian tujuan pembelajaran.
- 4) Pemilihan media pembelajaran baik dari jenisnya, fungsinya, bentuknya, karakteristik dan ketersediaannya.⁴¹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar. Maka sudah seharusnya pendidik dan pihak terkait di lembaga sekolah terus melakukan upaya dalam menghadirkan media yang sesuai di sekolah. Pengembangan media pembelajaran sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan peserta didik di kelas diharapkan menjadi solusi supaya pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sehingga tercapai tujuan pendidikan.

2. Google Sites

a. Pengertian Google Sites

Google Sites adalah layanan membuat *website* secara gratis yang disediakan oleh Google. Pada awalnya Google Sites merupakan produk dari *Jotspot*, hingga akhirnya perusahaan tersebut menjadi bagian dari Google dan Google Sites diluncurkan serta resmi menjadi bagian dari *Google App* pada tahun 2008. Google Sites dapat digunakan secara mandiri dengan mudah oleh penggunaannya.⁴² Google Sites ini mudah digunakan untuk membuat *website* internal dengan sangat mudah bahkan oleh orang yang tidak menguasai pemrograman sekalipun. Hal ini dikarenakan fitur dan

⁴¹ Jaka Wijaya Kusum et al., *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 73–74, https://www.google.co.id/books/edition/DIMENSI_MEDIA_PEMBELAJARAN_Teori_dan_Pen/9Lq0EAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=jenis+media+pembelajaran&pg=PT63&printsec=frontcover.

⁴² Nyoto Kurniawan and Ridwan Sanjaya, *Website Praktis dengan Google Sites* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010), 2–3, https://www.google.co.id/books/edition/Website_Praktis_dengan_Google_Sites/TUqza58UHyoC?hl=ms&gbpv=1&dq=google+sites+adalah&pg=PA3&printsec=frontcover.

langkah dalam membuat *website* pada Google Sites sangat mudah dan tidak rumit.

Google Sites bisa digunakan untuk membuat *website* komersial seperti bisnis kecil, situs portofolio, situs untuk *event* dan dokumentasi proyek bisnis yang digunakan secara internal.⁴³ Pemanfaatan Google Sites untuk membuat *website* secara mudah dan instan dapat digunakan di bidang pendidikan yakni sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *website* merupakan media pembelajaran yang diakses dalam bentuk *website* melalui jaringan internet secara *online*.⁴⁴ Media pembelajaran berbasis *website* ini memberi kemudahan kepada peserta didik dalam mengakses pelajaran dengan hanya membuka dari tautan tanpa mengunduh aplikasi.

Banyak penelitian yang dilakukan untuk meneliti dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran berbasis *website* salah satunya media pembelajaran dengan Google Sites. Seperti penelitian yang dilakukan Adzkiya dan Suryaman (2021), membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Google Sites untuk materi pelajaran bahasa Inggris sangat efektif diterapkan dan membuat peserta didik tertarik. Penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran juga dinilai sangat mudah dan praktis bahkan untuk anak usia SD kelas V.⁴⁵ Oleh karena itu pengembangan Google Sites sebagai media pembelajaran sangat perlu dilakukan dengan tujuan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan juga efektif.

⁴³ Humaira Aliya, "Pelajari Google Sites, Web Builder Yang Ramah Untuk Semua Kalangan," *Glints Blog* (blog), March 26, 2021, <https://glints.com/id/lowongan/google-sites-adalah/>.

⁴⁴ Mutiara Ayu, Fatimah Mulya Sari, and Muhaqiqin Muhaqiqin, "Pelatihan Guru Dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran Selama Pandemi," *Al-Mu'awanah* 2, no. 1 (June 30, 2021): 51, <https://doi.org/10.24042/almuawanah.v2i1.8904>.

⁴⁵ Dilla Safira Adzkiya and Maman Suryaman, "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD," *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (July 3, 2021): 31, <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.

Kelebihan atau keuntungan dari layanan Google Sites adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat diakses secara gratis
- 2) Penggunaan yang mudah dan instan
- 3) Tidak memerlukan kemampuan pemrograman bagi penggunanya
- 4) Sangat cocok untuk pemula yang ingin membuat *website* pribadi
- 5) Dapat terintegrasi dengan layanan Google *Apps* dan beberapa media sosial
- 6) Pengguna atau kreator memiliki kontrol penuh terhadap akses *website* yang sudah dibuat.⁴⁶

Adapun kekurangan dari layanan Google Sites adalah sebagai berikut:

- 1) Karena fitur yang sangat mudah maka tidak selengkap *website builder* yang lainnya.
- 2) Kurang cocok jika digunakan untuk *website* bisnis atau *website* profesional yang sekala besar.
- 3) Hanya mendukung integrasi dengan layanan Google *Apps* saja, sehingga tidak bisa jika ingin mengintegrasikan dengan layanan lain yang bukan dari Google.⁴⁷

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan Google Sites yang sudah dipaparkan di atas diharapkan pengajar atau pihak terkait dapat memanfaatkan layanan Google Sites untuk terus dikembangkan dan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Dengan dikembangkan media pembelajaran berbasis *website* dengan Google Sites ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menarik perhatian peserta

⁴⁶ Taufiq Prasetya Pradana, "Google Sites: Pengertian, Kegunaan, Tutorial, dan Contohnya," IDwebhost, March 21, 2024, <https://idwebhost.com/blog/google-sites/>.

⁴⁷ Pradana.

didik untuk belajar, menjadikan pembelajaran lebih berkualitas dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada kurikulum madrasah adalah mata pelajaran yang menjadi bagian dari pendidikan agama Islam untuk menyiapkan peserta didik sehingga mampu mengenal, memahami dan menghayati Sejarah Kebudayaan Islam. Dari pemahaman dan penghayatan tersebut diharapkan peserta didik menjadikannya sebagai dasar pandangan hidup.⁴⁸ Dengan materi sejarah Islam yang dipelajari pada mata pelajaran SKI diharapkan pemahaman peserta didik menjadi pedoman, pegangan dan pandangan dalam menjalankan kehidupan.

Sejarah sebagai informasi peristiwa atau kejadian di masa lampau yang dipelajari pada mata pelajaran SKI ini haruslah diinterpretasikan nilai-nilainya untuk diteladani di zaman sekarang ini.⁴⁹ Materi sejarah dalam mata pelajaran SKI meliputi sejarah Islam dari zaman Rasulullah SAW hingga Islam masuk ke Indonesia. Adapun unsur-unsur kebudayaan Islam yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Unsur Ilmu pengetahuan: perkembangan ilmu pengetahuan baik yang bersifat ilmu agama maupun ilmu umum dari zaman Rasulullah SAW hingga Islam di Indonesia.
- b. Unsur Kepercayaan: kepercayaan yang dibahas dalam sejarah dari masa ke masa.
- c. Unsur Kesenian: contohnya seni arsitektur pembangunan yang bercorak Islam atau khas dari timur tengah.

⁴⁸ Ahmad Suryadi, *Sejarah Kebudayaan Islam: Teori, Prosedur dan Ruang Lingkupnya* (Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2023), 8–9, https://www.google.co.id/books/edition/Sejarah_Kebudayaan_Islam_Teori_Prosedur/_APhEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=mata+pelajaran+sejarah+kebudayaan+islam+adalah&pg=PA15&printsec=frontcover.

⁴⁹ Ahmad Tabrani et al., *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019), 24, https://cendikia.kemenag.go.id/storage/uploads/file_path/file_06-06-2023_647eb3e81d727.pdf.

- d. Unsur Moral: moral yang terkandung dalam sejarah baik dari para pemimpin Islam maupun masyarakatnya.
- e. Unsur Hukum: berkaitan dengan hukum Islam yang diterapkan sejalan dengan perkembangan dan perluasan Islam hingga sampai di Indonesia.
- f. Unsur Adat dan kebiasaan: berkaitan tentang adat serta kebiasaan masyarakat muslim dari masa Rasulullah hingga saat ini masyarakat Islam yang meluas dan semakin banyak.
- g. Unsur Upaya dan kebiasaan manusia sebagai anggota masyarakat: berkaitan dengan upaya dalam syiar Islam, dan kebiasaan masyarakat muslim.
- h. Unsur Politik: berkaitan politik dalam menjalankan pemerintahan Islam hingga cara Islam untuk menyebar luas ke berbagai daerah.⁵⁰

Tujuan dari pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) secara umum adalah kandungan nilai-nilai dalam sejarah Islam dapat menjadi contoh untuk kepribadian, sikap dan watak peserta didik. Adapun tujuan pembelajaran SKI secara rinci adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik memperoleh pengetahuan tentang sejarah agama Islam dan kebudayaan Islam. Sebagai contoh pada zaman Nabi Muhammad SAW dan para sahabat.
- b. Peserta didik mampu mengambil hikmah, nilai dan makna yang ada pada sejarah Islam.
- c. Peserta didik mampu mengamalkan akhlak yang baik dan menghindari akhlak yang buruk berdasarkan dari penghayatan dan pemahamannya atas fakta sejarah Islam yang sudah dipelajari.
- d. Membentuk kepribadian peserta didik berdasarkan tokoh-tokoh Islam yang memiliki norma luhur.
- e. Menumbuhkan kesadaran dari peserta didik terhadap pentingnya proses dan waktu dari sejarah Islam.

⁵⁰ Tabrani et al., 31–42.

- f. Melatih kemampuan kritis peserta didik dalam memahami sejarah Islam.
- g. Membentuk apresiasi dan penghargaan peserta didik kepada sejarah Islam dan bukti-buktinya.⁵¹

Dalam mencapai segala tujuan pembelajaran SKI sebagaimana disebutkan di atas, terdapat problem yang signifikan dalam praktik pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas. Problem tersebut berasal dari peserta didik dan juga dari pendidik. Persepsi peserta didik masih banyak yang menganggap pelajaran SKI itu sulit. Peserta didik merasa pelajaran SKI susah dipahami, monoton dan membosankan sehingga hal ini berpengaruh juga terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini juga menimbulkan problem bagi pendidik jika pendidik tidak mampu membuat pembelajaran SKI bisa digemari oleh peserta didik. Masalahnya tidak sedikit pendidik yang kurang bervariasi dalam menggunakan metode, media dan juga sumber belajar SKI supaya peserta didik tertarik dan termotivasi belajar SKI.⁵²

Oleh karena itu sebagai alternatif solusi maka pendidik dan juga pihak terkait di sekolah atau madrasah harus berupaya mengatasi problem tersebut. Contoh upaya dalam mengatasi problem pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) adalah menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dan menekankan keaktifan peserta didik. Selain itu upaya menghadirkan media pembelajaran yang mendukung pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran juga perlu dilakukan. Dengan upaya-upaya tersebut diharapkan menjadi solusi dan menjadikan pembelajaran SKI lebih efektif dan berkualitas.

4. Hasil Belajar Peserta Didik
 - a. Pengertian hasil belajar

⁵¹ Suryadi, *Sejarah Kebudayaan Islam*, 11–12.

⁵² Abdul Haris Hasmar, "Probematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah," *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (May 3, 2020): 29, <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.

Julhadi, dalam bukunya memberi pengertian bahwa hasil belajar adalah pemahaman, kemampuan dan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses belajar. Biasanya hasil belajar berupa nilai angka maupun kriteria yang menunjukkan hasil belajar peserta didik.⁵³ Menurut Nuridayati, dalam bukunya menjelaskan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran yang pada umumnya berupa nilai yang diberikan kepada peserta didik sehingga dapat diketahui sejauh mana pencapaian belajarnya.⁵⁴ Hasil belajar biasanya diketahui setelah dilakukan kegiatan pengukuran atau penilaian hasil belajar. Dalam menilai hasil belajar biasanya dilakukan tes yang mengukur efek spesifik dari suatu proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan.⁵⁵

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar. Kemampuan yang diperoleh ini biasanya diketahui dengan cara diukur terlebih dahulu dan ditunjukkan dalam bentuk nilai baik angka maupun nilai deskriptif.

b. Indikator hasil belajar

Indikator hasil belajar berkaitan dengan 3 ranah dalam pembelajaran yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Hasil belajar erat kaitannya dengan evaluasi pembelajaran karena untuk mengetahui hasil belajar yang berupa kemampuan dari ketiga aspek tersebut diperoleh dari kegiatan

⁵³ Julhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi* (Jawa Barat: EDU PUBLISHER, 2021), 47–48, https://www.google.co.id/books/edition/HASIL_BELAJAR_PESERTA_DIDIK/BfcIEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=hasil+belajar+adalah&pg=PA46&printsec=frontcover.

⁵⁴ Nuridayanti, *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing* (Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2022), 29, https://www.google.co.id/books/edition/Mengembangkan_Motivasi_dan_Hasil_Belajar/sCJsEAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=hasil+belajar+adalah&pg=PA28&printsec=frontcover.

⁵⁵ Yusrizal and Rahmati, *Tes Hasil Belajar* (Bandung: Bandar Publishing, 2020), 18, https://www.google.co.id/books/edition/Tes_Hasil_Belajar/hD2VEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=hasil+belajar+adalah&pg=PA110&printsec=frontcover.

evaluasi.⁵⁶ Ketiga aspek tersebut juga menjadi klasifikasi tujuan pembelajaran yang dicapai peserta didik. Dari tujuan pembelajaran ini akan bisa di ukur dan dinilai sebagai hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

1) Aspek kognitif

Aspek kognitif berkaitan dengan proses intelektual peserta didik dari kemampuan tingkat sederhana hingga yang paling kompleks yang diperoleh peserta didik.

2) Aspek afektif

Aspek afektif berkaitan dengan sikap, perasaan, emosi, nilai-nilai dan aspirasi yang diperoleh dan ditunjukkan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran.

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan dalam melakukan sesuatu yang diperoleh dan ditunjukkan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran.⁵⁷

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi pencapaian atau hasil belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Mu'in (2024) adalah:

- 1) Tingkat motivasi belajar peserta didik yakni minat dan semangat besar dalam belajar. Motivasi bisa berasal dari dalam diri peserta didik maupun orang lain.
- 2) Metode pembelajaran yang digunakan.
- 3) Kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

⁵⁶ Dwi Oktaviana and Iwit Prihatin, "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom," *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (December 31, 2018): 81, <https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v8i2.1732>.

⁵⁷ Moh. Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran*, II (Jember: STAIN Jember Press, 2015), 20–23.

- 4) Lingkungan belajar yang nyaman, terorganisir dan mendukung maksimalnya proses belajar.
- 5) Kondisi kesehatan peserta didik.
- 6) Kemampuan kognitif peserta didik.
- 7) Dukungan keluarga dan teman untuk menunjang maksimalnya proses belajar.
- 8) Penggunaan teknologi pembelajaran.
- 9) Kebutuhan individual peserta didik.⁵⁸

Berdasarkan penjelasan di atas hal yang mempengaruhi hasil belajar tersebut bisa saja berasal dari internal dan eksternal. Faktor internal merupakan segala sesuatu yang berasal dari dalam peserta didik sendiri seperti keadaan fisiologi yang berkaitan dengan kondisi fisik peserta didik, kesehatan jasmaninya dan psikologi peserta didik yang berkaitan dengan perasaan, minat, dan semangat peserta didik. Adapun faktor eksternal merupakan segala sesuatu yang berasal dari peserta didik seperti lingkungan belajar peserta didik yang bersifat sosial seperti guru, teman dan keluarga serta lingkungan fisik berupa instrumen pembelajaran seperti media, teknologi, sarana dan prasarana pembelajaran.

⁵⁸ Mu'in, *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran* (NTB: Penerbit P4I, 2024), 59–61, https://www.google.co.id/books/edition/LANGKAH_TEPAT_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR/oB0EEQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=faktor+yang+mempengaruhi+hasil+belajar&pg=PA58&printsec=frontcover.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *research and development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu.⁵⁹ Dengan memilih metode penelitian dan pengembangan ini memiliki ciri khas yakni peneliti tidak hanya melakukan kegiatan penelitian tetapi mengembangkan atau menghasilkan suatu produk tertentu. Penggunaan metode penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk, proses maupun program baru menjadi lebih efektif dan efisien.⁶⁰ Adapun produk yang dihasilkan oleh peneliti adalah berupa media pembelajaran Google Sites.

Terdapat banyak model penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran yang dapat dipilih oleh peneliti dalam menghasilkan produknya. Metode-metode tersebut di antaranya adalah model *Gagne Biggs*, *ADDIE*, *Dick and Carey* dan masih model yang lainnya.⁶¹ Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* merupakan kepanjangan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model *ADDIE* merupakan model yang banyak digunakan dalam mengembangkan desain instruksional sehingga menjadi lebih efektif.⁶² Oleh karena itu dalam

⁵⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 24th ed. (Bandung: Alfabeta, 2016), 297.

⁶⁰ Mike Nurmalia Sari et al., *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development* (Pradina Pustaka, 2024), 199, https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Tindakan_Kelas_Res/kYwNEQAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=penelitian+r%26d&pg=PA197&printsec=frontcover.

⁶¹ Punaji Setyosari, *Desain Pembelajaran* (Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2020), 65–70, https://www.google.co.id/books/edition/Desain_Pembelajaran/qbD1DwAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=model+pengembangan+rancangan+pembelajaran&pg=PA55&printsec=frontcover.

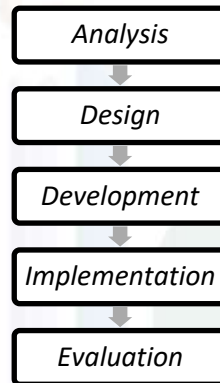
⁶² Achmad Noor Fatirul and Bambang Winarto, *Instructional Development Design: Model-Model Pengembangan Pembelajaran* (Jakad Media Publishing, n.d.), 76, https://www.google.co.id/books/edition/Instructional_Development_Design_Model_M/8NpfEAA

mengembangkan produk media pembelajaran berbasis Google Sites di MTs Negeri 10 Banyuwangi ini peneliti memilih untuk menggunakan model pengembangan ADDIE karena bertujuan mengembangkan produk berupa media pembelajaran yang interaktif, menarik dan mampu menjadi media yang efektif meningkatkan hasil belajar SKI.

Model penelitian dan pengembangan bisa berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritis. Berdasarkan model penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti yakni model ADDIE, merupakan model prosedural. Model ADDIE dilaksanakan sesuai dengan susunan akronim katanya. Model ADDIE yang menyediakan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan suatu produk yakni media pembelajaran. Pada setiap tahap model ADDIE ini memiliki tujuan dan proses yang jelas, sehingga sangat membantu peneliti untuk merencanakan, mengembangkan dan mengevaluasi produk media pembelajaran secara terorganisir. Adapun langkah-langkah dari metode ADDIE akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. *Analysis* atau analisis. Merupakan tahapan menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menemukan masalah dan solusi yang digunakan untuk menganalisis masalah tersebut.
- b. *Design* atau Desain. Merupakan tahapan mendesain atau membuat rencana daftar tugas, perangkat pembelajaran, strategi maupun program yang dikembangkan.
- c. *Development* atau Pengembangan. Merupakan tahapan memilih dan menentukan apa yang dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan produksi baik berupa strategi, media atau program sesuai dengan desain yang sudah ditentukan sebelumnya.
- d. *Implementation* atau Implementasi. Merupakan tahapan implementasi produk yang sudah dikembangkan kepada peserta didik.

- e. *Evaluation* atau Evaluasi. Merupakan tahapan evaluasi keseluruhan produk dari tahap awal hingga akhir dan menentukan efektivitas produk.⁶³



Gambar 3. 1

Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Dimodifikasi dari Judijanto et al.⁶⁴

Dengan menggunakan langkah-langkah model ADDIE, peneliti dapat melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran Google Sites dengan pendekatan yang terstruktur. Sehingga diharapkan produk media yang dihasilkan akan menjadi solusi terkait masalah yang telah dianalisis pada langkah awal di lembaga sekolah dan menjadi media yang efektif diterapkan dalam pembelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Untuk mengembangkan suatu produk pembelajaran yang baik yakni media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, maka perlu ada perencanaan dan rancangan yang baik. Rancangan pembelajaran harus memperhatikan konten, isi, tampilan dan membantu

⁶³ Fatirul and Winarto, 78–93.

⁶⁴ Loso Judijanto et al., *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 55, https://books.google.co.id/books?id=y3INEQAAQBAJ&pg=PA61&hl=ms&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false.

mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Adapun rancangan model ADDIE terdiri dari lima tahapan yakni:

a. Analysis atau analisis

Analisis merupakan tahapan awal dari model ADDIE dalam penelitian pengembangan. Kegiatan yang dilakukan adalah menganalisis dari guru dan juga peserta didik kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi. Pertama, melakukan analisis permasalahan pembelajaran yang terjadi. Kedua, melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang digunakan sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran yang ditemukan. Pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap kondisi, karakter dan gaya belajar peserta didik guna menyesuaikan kebutuhan peserta didik dengan media yang dikembangkan sebagai alternatif solusi. Ketiga, melakukan analisis materi pembelajaran yakni menganalisis mata pelajaran SKI di kelas VIII MTs Negeri 10 Banyuwangi. Dari kegiatan analisis materi ini ditentukan bagaimana produk media yang dikembangkan.

b. Design atau Desain

Peneliti terlebih dahulu menyusun desain dari media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan materi yang sudah di pilih. Desain dari media pembelajaran adalah menggunakan media berbasis web yang integratif dan juga interaktif yaitu Google Sites. Pada bagian halaman awal atau beranda berisi ikon menu dan judul pembelajaran. Menu yang ada di tampilan awal adalah Beranda, Presensi, Tujuan Pembelajaran, Materi, Video, Game, Proyek dan Tes (evaluasi). Pada halaman kedua yakni presensi berisi tautan Google Form supaya di isi oleh siswa. Pada halaman ketiga berisi tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Pada halaman keempat berisi materi Perkembangan Peradaban dan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Daulah Abbasiyah. Pada halaman kelima berisi video pembelajaran yang terintegrasi dengan Youtube. Pada halaman keenam berisi *game* yang terintegrasi dengan *Wordwall*. Pada halaman ketujuh berisi panduan

tugas proyek peserta didik, dan halaman terakhir berisi soal-soal ulangan harian atau tes yang terintegrasi dengan Google Form.

c. *Development* atau Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran dengan materi atau bahan-bahan yang dibutuhkan sesuai dengan desain yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah media pembelajaran di produksi maka dilakukan validasi kepada ahli, yakni ahli media dan ahli materi yang terdiri dari dua dosen dan guru mata pelajaran SKI sebagai ahli praktisi pembelajaran. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memperoleh penilaian, saran dan komentar dari tim ahli untuk mengetahui media sudah layak atau tidak untuk diuji coba. Selain itu saran dan komentar dari validator digunakan untuk perbaikan produk media yang sudah dibuat sebelum produk di uji coba kepada peserta didik.

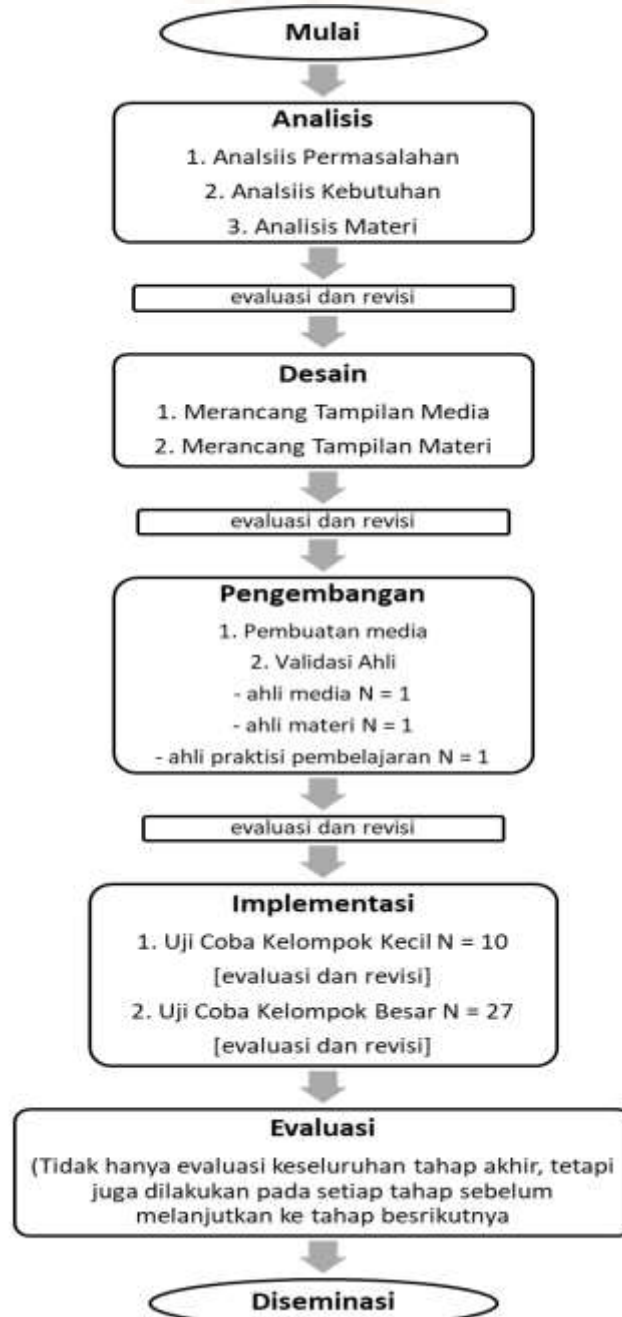
d. *Implementation* atau Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap penerapan atau penggunaan produk media pembelajaran kepada peserta didik yang merupakan kelompok eksperimen. Pertama dilakukan uji coba kepada kelompok kecil yang yakni 10 orang peserta didik untuk memperoleh tanggapan, saran dan penilaian terhadap kemenarikan media yang dikembangkan. Setelah diujikan kepada kelompok kecil maka dilakukan pengujian pada kelompok besar. Kelompok besar yang dimaksud adalah di uji coba kepada satu kelas penuh yang berjumlah 27 orang dalam proses pembelajaran SKI kelas VIII B di MTs Negeri 10 Banyuwangi.

e. *Evaluation* atau Evaluasi

Pada tahapan evaluasi dilakukan selama kegiatan pengembangan yakni ketika produk media di nilai oleh para ahli, diuji pada kelompok kecil dan kelompok besar. Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan dan pembenahan supaya produk yang dihasilkan

menjadi produk yang berkualitas dan meningkatkan efektivitas pembelajaran terutama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi.



Gambar 3. 2
Prosedur Penelitian dan Pengembangan

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan kegiatan untuk menguji kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun hal-hal yang perlu disiapkan dalam uji coba produk yakni:

1. Desain uji coba.

Desain uji coba penelitian pengembangan dilakukan dengan tiga tahapan yakni uji perseorangan, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji perseorangan dilakukan oleh satu orang ahli media pembelajaran dan satu orang ahli materi SKI yang dipilih dari dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang menguasai di bidangnya. Ahli ketiga yakni guru mata pelajaran SKI di MTs Negeri 10 Banyuwangi sebagai ahli praktisi pembelajaran di kelas. Adapun uji kelompok kecil dilakukan kepada peserta kelas VIII B yang berjumlah 10 orang. Adapun uji kelompok besar dilakukan setelah uji kelompok kecil selesai dilakukan. Uji kelompok besar dilakukan kepada peserta didik satu kelas seluruhnya yakni kelas VIII B di MTs Negeri 10 Banyuwangi yang berjumlah 27 orang.

Desain uji coba produk media pembelajaran yang dikembangkan disuguhkan pada tabel berikut:

Tabel 3. 1
Desain Uji Coba Produk Media Pembelajaran

No	Tahapan	Kegiatan
1	2	3
1.	Uji Validasi Dari Tim Ahli	a. Produk yang dibuat divalidasi kepada tim ahli dan melakukan kegiatan revisi jika diperlukan revisi b. Uji validasi dilakukan kepada ahli media, ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran. c. Setelah revisi dilakukan maka dilakukan validasi kembali dan hasil produk media pembelajaran siap untuk di uji coba.

No	Tahapan	Kegiatan
1	2	3
2.	Uji Kemenarikan Media Dari Tanggapan Peserta Didik	a. Uji coba dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 10 orang untuk mengetahui tanggapannya. b. Tanggapan terkait dengan kemenarikan media pembelajaran
3.	Uji Efektivitas Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik	a. Uji coba dilakukan pada kelompok besar yang berjumlah 27 orang peserta didik kelas VIII B b. Tahapan ini menguji efektivitas produk media dalam meningkatkan Hasil Belajar peserta didik dalam pembelajaran

2. Subjek uji coba

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti berlokasi di MTs Negeri 10 Banyuwangi. Madrasah ini terletak di Jln. Songgon, Desa. Pengantigan, Kec. Rogojampi, Kab. Banyuwangi. Kepala MTs Negeri 10 Banyuwangi adalah H. Sugeng Maryono, S.Pd, MM. Di madrasah ini rombongan belajar berjumlah 24 kelas, pada setiap tingkatan kelas rombongan belajar berjumlah 8 kelas. Dalam sebuah penelitian pengembangan subjek penelitian memiliki peran yang sangat penting. Pada penelitian kuantitatif peneliti memperhatikan kuantitas atau banyaknya sampel, dalam penelitian kualitatif subyek dipilih dengan pertimbangan bahwa subyek bisa menjadi sumber data atau informasi yang akan digali.⁶⁵ Dalam penelitian pengembangan peneliti melakukan uji coba dan memperoleh data dari subjek penelitian. Oleh karena itu dalam penentuan subjek penelitian sangat perlu diperhatikan

⁶⁵ Cosmas Gatot Haryono, *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2020), 121, https://www.google.co.id/books/edition/Ragam_Metode_Penelitian_Kualitatif_Komun/7RwREA-AAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=subyek+penelitian+kualitatif&pg=PA121&printsec=frontcover.

agar benar-benar memperoleh data yang di inginkan. Penelitian ini dilakukan dengan menetapkan subjek sebagai berikut:

- a. Tim validator ahli: Ahli media dan ahli materi yang terdiri dari satu dosen ahli media, satu dosen ahli materi, dan satu guru mata pelajaran SKI sebagai ahli praktisi pembelajaran SKI. Ahli media pembelajaran adalah Dr. Drs. Sukamto M. Pd. Beliau adalah dosen bidang ilmu teknologi pembelajaran di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, oleh karena itu peneliti memilih bapak Sukamto sebagai validator ahli media. Ahli materi pembelajaran SKI adalah H. M. Syamsudini M, Ag. Beliau juga merupakan dosen bidang ilmu Sejarah Peradaban Islam di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, oleh karena itu peneliti memilih bapak Syamsuddini sebagai validator ahli materi. Adapun ahli praktisi pembelajaran peneliti memilih Nurul Hidayah S.Pd, M.Pd. sebagai validator ahli praktisi pembelajaran karena beliau adalah salah satu guru mata pelajaran SKI di MTs Negeri 10 Banyuwangi yang sudah mengajar kurang lebih 12 tahun.
 - b. Peserta didik kelas VIII B MTs Negeri 10 Banyuwangi yang berjumlah 10 orang sebagai uji coba kelompok kecil untuk memperoleh tanggapan kemenarikan media.
 - c. Seluruh anggota kelas VIII B yang berjumlah 27 orang untuk uji coba kelompok besar yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI.
3. Jenis data
- a. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang diperoleh saat observasi dan wawancara penelitian pendahuluan, data yang diperoleh saat melakukan tahapan analisis yakni permasalahan pembelajaran SKI, kebutuhan pembelajaran, karakter peserta didik MTs Negeri 10 Banyuwangi, dan data berupa deskripsi saran atau komentar dari tim

validator saat peneliti melakukan validasi produk media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari kegiatan pengukuran yang berupa angka-angka. Adapun data kuantitatif yang dimaksud adalah data skor yang diperoleh dari tim validator, hasil uji coba media pembelajaran pada peserta didik, dan skor *pre-test* dan *post-test* peserta didik saat mengukur efektivitas media pembelajaran Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran SKI.

4. Instrumen pengumpulan data

a. Observasi

Observasi adalah kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian melalui pengamatan secara langsung.⁶⁶ Teknik observasi dilakukan dengan cara mengamati suatu objek baik yang berupa situasi, kejadian atau perilaku secara langsung. Teknik observasi dibagi menjadi tiga yakni observasi partisipan, observasi terstruktur dan tersamar, serta observasi tidak terstruktur.⁶⁷ Adapun penjelasan secara rinci adalah sebagai berikut:

- 1) Observasi partisipan, yakni observasi yang dilakukan dengan cara peneliti terlibat secara langsung dalam situasi atau kondisi yang diamati saat penelitian.⁶⁸ Peneliti melakukan pengamatan terhadap situasi dengan sudut pandang secara lebih dekat. Peneliti melakukan teknik ini untuk mengamati proses pembelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi.

⁶⁶ Eko Haryono et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, 1st ed. (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT, 2024), 181, https://www.google.co.id/books/edition/METODOLOGI_PENELITIAN_KUALITATIF_DAN_KUA/HCwREQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=metode+observasi+dalam+penelitian+kualitatif&pg=PA184&printsec=frontcover.

⁶⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 226–31.

⁶⁸ Haryono et al., *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, 182.

- 2) Observasi terus terang atau tersamar. Observasi terus terang adalah kegiatan observasi yang dilakukan dengan cara menyatakan kepada sumber data bahwa peneliti sedang melakukan observasi untuk penelitian. Observasi tersamar dilakukan apabila peneliti tidak menyatakan secara langsung kepada sumber data bahwa sedang melakukan pengamatan dengan tujuan penelitian.⁶⁹ Peneliti melakukan observasi tersamar saat penelitian pendahuluan dan observasi terus terang saat mengamati pembelajaran peserta didik saat implementasi produk media pembelajaran di dalam kelas.
- 3) Observasi Tidak terstruktur yakni observasi yang dilakukan dengan tidak ditentukan secara sistematis apa yang akan diobservasi di lapangan.⁷⁰ Observasi dengan teknik ini dilakukan ketiak fokus dari penelitian belum tergambar jelas sehingga peneliti belum tahu secara spesifik apa yang akan diamati di lapangan. Teknik observasi ini dilakukan saat penelitian pendahuluan di mana peneliti masih mengobservasi secara global di MTs Negeri 10 Banyuwangi dan mencari permasalahan yang hendak diteliti.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan oleh peneliti dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada narasumber. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data berupa pengalaman atau pendapat informan secara langsung terkait topik permasalahan secara mendalam.⁷¹ Teknik wawancara yang digunakan dalam suatu penelitian dibagi menjadi tiga yakni:

⁶⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 228.

⁷⁰ Sugiono, 228.

⁷¹ Fitria Widiyani Roosinda et al., *Metode Penelitian Kualitatif* (Zahir Publishing, n.d.), 65, https://www.google.co.id/books/edition/METODE_PENELITIAN_KUALITATIF/xmtgEAAAQB-AJ?hl=ms&gbpv=1&dq=teknik+pengumpulan+data+penelitian+kualitatif&pg=PA64&printsec=frontcover.

- 1) Wawancara terstruktur yakni wawancara yang dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang sudah disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Pada wawancara terstruktur ini peneliti dalam keadaan sudah mengetahui informasi apa yang akan ditanyakan kepada informan.⁷² Oleh karena itu dalam melakukan wawancara terstruktur peneliti telah menyusun pertanyaan secara sistematis.
- 2) Wawancara semi-terstruktur yakni pelaksanaan wawancara secara lebih bebas. Tujuan wawancara semi terstruktur ini adalah menggali permasalahan dari informan secara lebih terbuka, informan diminta untuk mengungkapkan pendapatnya dan menyampaikan ide-idenya.⁷³ Dalam teknik wawancara semi-terstruktur ini peneliti menggunakan pedoman wawancara tapi memungkinkan juga berkembang dari pedoman yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan peneliti terhadap kedalaman data dari informan. Teknik wawancara ini dapat mendukung ketepatan data yang diperoleh karena informan terlibat secara aktif dalam proses wawancara.⁷⁴ Oleh karena itu teknik ini menjadi sangat efektif digunakan untuk menggali data secara mendalam dan informan dapat menyampaikan pendapat secara lebih bebas. Peneliti menggunakan jenis wawancara ini saat melakukan analisis permasalahan dan kebutuhan pembelajaran SKI dari peserta didik dan pendidik di lembaga sekolah.
- 3) Wawancara tidak terstruktur yakni wawancara secara bebas sehingga pedoman wawancara tidak disusun secara sistematis. Pedoman wawancara dengan teknik tidak terstruktur ini hanya

⁷² Roosinda et al., 65.

⁷³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 233.

⁷⁴ Nur Setiawati Mappaselleng, Nur Fadhillah Mappaselleng, and Baso Marannu, *Panduan Dasar Komunikasi Efektif Metode Wawancara Penelitian (Buku 1) - Jejak Pustaka* (Jejak Pustaka, n.d.), 127, https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Dasar_Komunikasi_Efektif_Metode/naADEQA AQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=wawancara+semi+terstruktur&pg=PA127&printsec=frontcover.

digunakan sebagai garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan kepada informan.⁷⁵ Jika dalam wawancara peneliti tidak menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disusun secara sistematis maka hal itu menandakan bahwa wawancara yang dilakukan adalah termasuk tidak terstruktur. Fokus dari wawancara dengan teknik ini adalah membuka ruang bagi informan untuk menyampaikan secara bebas pendapatnya, ide-idenya dan pandangannya terhadap suatu topik permasalahan.⁷⁶ Oleh karena itu peneliti dapat menggali informasi lebih luas lagi dari informan tanpa terikat dengan daftar pertanyaan. Peneliti menggunakan teknik wawancara ini saat melakukan penelitian pendahuluan di lembaga sekolah.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang berupa berkas, dokumen catatan, buku dan lain sebagainya.⁷⁷ Dalam penelitian dan pengembangan ini kegiatan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa TP, ATP, Modul Ajar, Buku yang digunakan sebagai sumber belajar, Daftar Hadir Siswa dan Catatan hasil pembelajaran SKI peserta didik kelas VIII B di MTs Negeri 10 Banyuwangi. Peneliti memerlukan data hasil dokumentasi ini sebagai bahan untuk pengembangan produk media pembelajaran.

⁷⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 233–34.

⁷⁶ Mappaselleng, Mappaselleng, and Marannu, *Panduan Dasar Komunikasi Efektif Metode Wawancara Penelitian (Buku 1) - Jejak Pustaka*, 150.

⁷⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 233–34.

d. Angket

Angket atau disebut juga kuesioner adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.⁷⁸ Angket secara umum dibagi menjadi dua jenis, yakni angket berstruktur dan tidak berstruktur. Angket berstruktur disusun dengan menyediakan pilihan jawaban sehingga responden tinggal memilih jawaban atau disebut pertanyaan tertutup. Sedangkan angket tidak berstruktur tidak begitu rinci pertanyaan terbuka dan memungkinkan responden mengisi jawaban spesifik dan berbeda satu sama lain.⁷⁹

Angket digunakan untuk memperoleh data dari tim ahli yang berupa lembar validasi dan untuk memperoleh data dari peserta didik berupa lembar tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh nilai kualitas, saran dan komentar dari tim ahli. Angket dosen ahli media diberikan kepada dosen yang ahli dan berkompeten di bidang media pembelajaran. Ahli materi SKI diberikan kepada dosen yang ahli dan berkompeten di bidang materi pelajaran SKI. Adapun angket guru digunakan untuk memperoleh data kualitas produk media yang dikembangkan dari guru SKI sebagai ahli praktisi pembelajaran di kelas. Selanjutnya adalah angket peserta didik, diberikan untuk memperoleh data kualitas dan kemenarikan produk media pembelajaran dari peserta didik saat melakukan uji coba produk kepada kelompok kecil.

⁷⁸ Sugiono, 142.

⁷⁹ Ach Nur Fuad Chalimi, *Aplikom statistik berbasis SPSS* (Jawa Timur: Lembaga Chakra Brahma Lentera, 2021), 11, https://www.google.co.id/books/edition/Aplikom_statistik_berbasis_SPSS/i3txEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=kuesioner+adalah&pg=PA11&printsec=frontcover.

e. Tes

Soal *post-test* dan *pre-test* merupakan yang digunakan sebagai alat untuk mengukur efektivitas produk media pembelajaran Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada *rating scale* data mentah yang dihasilkan adalah berbentuk data kuantitatif yang ditafsirkan dalam bentuk kualitatif.⁸⁰ Skala pengukuran ini digunakan sebagai *post-test* dan *pre-test* pada kelompok eksperimen yang digunakan sebagai objek uji coba produk media pembelajaran Google Sites yang dikembangkan. Skala pengukuran ini digunakan untuk melihat efektivitas Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran SKI kelas VIII B di MTS Negeri 10 Banyuwangi.

4. Teknik analisis data

Analisis data adalah sebuah proses pengelolaan data mentah yang diperoleh dari penelitian di lapangan. Analisis data kuantitatif adalah proses menganalisis dengan menggunakan cara-cara yang bersifat kuantitatif atau perhitungan angka-angka seperti model matematika dan statistik.⁸¹ Adapun analisis data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis data statistik deskriptif.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil validasi dari dosen ahli media, dosen ahli materi, ahli praktisi pembelajaran yakni guru SKI yang diperoleh melalui angket.

a. Analisis data dari hasil validasi media oleh ahli.

Analisis yang digunakan adalah statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk persentase hasil skor yang diperoleh dari validator tim ahli. Skor yang diperoleh dari ahli media, ahli materi,

⁸⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 97–99.

⁸¹ izka Andhika Putra and Agie Hanggara, *Analisis Data Kuantitatif* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2022), 3–4, https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Data_Kuantitatif/_O-aEAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=analisis+data+kuantitatif&pg=PA100&printsec=frontcover.

ahli praktisi pembelajaran yakni guru SKI dianalisis dengan mengubahnya ke bentuk persentase. Rumus yang digunakan yakni:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$$

Keterangan:

V- ah :Validasi ahli (%).

Tse :Total skor Empiris yang didapatkan dari penilaian ahli media ahli materi dan ahli praktisi pembelajaran yakni guru SKI.

Tsm :Total skor maksimal yang diharapkan.

Kriteria Validasi Ahli dan Guru SKI

Tabel 3. 2
Persentase Skor Validasi Produk Media Pembelajaran

No.	Kriteria Validasi	Tingkat Validitas
1	80,01% - 100%	Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 80%	Cukup Valid, dapat digunakan dengan perlu revisi kecil
3	50,01% - 70%	Kurang Valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00% - 50%	Tidak Valid, tidak boleh dipergunakan

b. Analisis kemenarikan media dari tanggapan peserta didik.

Pada saat uji kelompok kecil analisis tanggapan peserta didik dikembangkan dengan menggunakan statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk persentase hasil skor yang diperoleh. Skor yang diperoleh dari peserta didik dianalisis dengan mengubahnya ke bentuk persentase. Rumus yang digunakan yakni:

$$P - t = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$$

Keterangan :

$P - t$: tanggapan peserta didik (%).

T_{se} : total skor empiris yang didapatkan dari peserta didik.

T_{sm} : total skor maksimal yang diharapkan.

Kriteria tanggapan peserta didik

Tabel 3. 3
Persentase Skor Tanggapan Peserta Didik

No.	Kriteria Tanggapan	Tingkat Tanggapan
1	80,01% - 100%	Sangat Menarik
2	70,01% - 80%	Cukup Menarik
3	50,01% - 70%	Kurang Menarik
4	01,00% - 50%	Tidak menarik

c. Analisis keefektifan produk

Analisis efektivitas produk dilakukan dengan uji N-Gain terhadap hasil *pre-test* dan *post-test*. Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui efektivitas perlakuan tertentu yakni penggunaan media pembelajaran Google Sites terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Skor uji N-Gain dapat diperoleh dengan menggunakan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Keterangan :

Skor ideal adalah nilai maksimal yang dapat diperoleh peserta didik.

Tabel 3. 4
Pembagian Skor N-Gain

No.	Nilai N-Gain	Kategori
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3	$g < 0,3$	Rendah

Tabel 3. 5
Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

No.	Persentase (%)	Tafsiran
1	≤ 40	Tidak Efektif
2	40 – 50	Kurang Efektif
3	56 – 75	Cukup Efektif
4	≥ 76	Sangat Efektif

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data

Kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran SKI berbasis Google Sites. Adapun semua data yang diperoleh peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan ini akan disajikan sebagai berikut:

1. Data hasil analisis

Analisis ini merupakan langkah awal pada model penelitian dan pengembangan ADDIE. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis terhadap tiga hal yakni analisis permasalahan, analisis kebutuhan dan analisis materi.

Pertama, analisis permasalahan yang di hadapi dalam proses belajar mengajar SKI di MTs Negeri 10 Banyuwangi. Untuk memperoleh data terkait kendala yang dialami dalam proses pembelajaran SKI, peneliti melakukan wawancara kepada pendidik yakni guru SKI dan kepada peserta didik kelas VIII B. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru SKI diperoleh informasi bahwa kendala yang dihadapi di antaranya adalah materi pelajaran SKI dianggap sulit oleh peserta didik, kurangnya keaktifan dan antusiasme peserta didik saat pembelajaran, penggunaan metode dan media pembelajaran yang masih terbatas, serta masalah hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal.⁸² Adapun hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa peserta didik diperoleh informasi bahwa permasalahan pembelajaran SKI yang mereka hadapi adalah materi SKI dianggap sulit terutama mengingat suatu peristiwa sejarah yang berkaitan dengan tahun, nama-nama tokoh yang banyak dan hampir sama. Selain itu

⁸² Nurul Hidayah, Wawancara Guru SKI Oleh Peneliti, September 5, 2024.

metode dan media pembelajaran SKI yang masih terbatas juga menjadikan peserta didik kurang tertarik dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran SKI di kelas.⁸³

Analisis permasalahan pembelajaran SKI juga dilakukan dengan cara observasi pelaksanaan pembelajaran SKI di kelas. Adapun data yang diperoleh berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 1
Keadaan Pembelajaran SKI di MTs Negeri 10 Banyuwangi

No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Observasi	Keterangan
1	2	3	4
1.	Penggunaan metode pembelajaran	Metode yang digunakan guru adalah ceramah, diskusi dan tanya jawab. Guru dominan hanya menjelaskan materi saja. Sebelum pembelajaran dimulai guru mengajak peserta didik untuk membaca sholawat dan yel-yel penyemangat.	Saat bernyanyi dan yel-yel di awal pembelajaran peserta didik bersemangat. Sedangkan saat pembelajaran SKI dengan ceramah yakni guru menjelaskan materi pelajaran peserta terlihat pasif dan bosan.
2.	Penggunaan media pembelajaran	Guru hanya menggunakan media pembelajaran cetak yakni buku LKS SKI.	Guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga tidak menggunakan media pembelajaran apalagi media digital.
3.	Kondisi peserta didik	Peserta didik sebagian ada yang memperhatikan penjelasan guru. Ada sebagian yang sibuk membaca buku dan ada yang tidak fokus	Kurangnya penggunaan metode dan media yang meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di

⁸³ Zerlina Sajidah, Abelia Fazriani, and Tantri Rohmatun Nasila, Wawancara Peserta Didik Oleh Peneliti, September 5, 2024.

No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Observasi	Keterangan
1	2	3	4
		terhadap pelajaran (berbicara sendiri dengan teman sebangkunya)	dalam kelas sehingga mereka pasif, bosan dan kurang fokus.
4.	Sumber belajar	Sumber belajar saat dikelas adalah penjelasan guru dan buku LKS SKI.	Sumber belajar dikelas masih terbatas dan kurang memanfaatkan media digital yang ada seperti materi-materi yang bersumber dari internet.

Sumber: Observasi 2024

Kegiatan Pembelajaran SKI di MTs Negeri 10 Banyuwangi

Kedua, analisis kebutuhan pembelajaran yang digunakan sebagai solusi terhadap permasalahan pembelajaran SKI. Analisis kebutuhan pembelajaran SKI dilakukan dengan wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Diharapkan dengan analisis kebutuhan ini dapat dikembangkan media yang sesuai dan dapat menjadi solusi permasalahan pembelajaran SKI di MTs Negeri 10 Banyuwangi.

Berdasarkan pada permasalahan pembelajaran dan wawancara yang dilakukan kepada pendidik maupun peserta didik diperoleh informasi bahwa yang menjadi kebutuhan dalam pembelajaran SKI adalah metode dan media yang dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik. Guru SKI sebagai pendidik mengungkapkan bahwa perlu adanya alternatif berupa metode maupun media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran SKI.⁸⁴ Selain itu, dari ketiga peserta didik yang menjadi informan juga mengungkapkan pernyataan yang sama terkait kebutuhan terhadap media pembelajaran SKI, yakni mengharapkan materi SKI bisa

⁸⁴ Hidayah, Wawancara Guru SKI Oleh Peneliti, September 5, 2024.

disajikan dengan bahasa sederhana, mudah dipahami, dilengkapi gambar dan video sehingga lebih menarik dipelajari. Ketiga peserta didik yang menjadi informan juga mengungkapkan setuju dan antusias saat peneliti menawarkan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran SKI.⁸⁵

Ketiga, analisis materi pelajaran SKI yang akan dilakukan pengembangan media berbasis Google Sites. Analisis materi SKI dilakukan pada perangkat pembelajaran SKI yakni CP, TP, ATP, Modul Ajar dan buku SKI yang digunakan di MTs Negeri 10 Banyuwangi. Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap analisis ini peneliti mengembangkan media pembelajaran SKI berbasis Google Sites dengan isi atau konten materi yakni Perkembangan Peradaban dan Ilmu Pengetahuan pada Masa Daulah Abbasiyah, yang merupakan bab 2 pada kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi.

2. Desain

Tahap desain adalah membuat rancangan dan gambaran awal bagaimana bentuk dari media pembelajaran yang dikembangkan. Tahapan ini merupakan langkah selanjutnya setelah melakukan analisis. Berikut adalah penyajian data pada tahapan mendesain produk media pembelajaran berbasis Google Sites yang dikembangkan.

Pertama, membuat desain awal yakni berupa deskripsi konsep dari aspek media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan adalah media *websites* berbasis Google Sites. Tujuan Pengembangan media Google Sites adalah menjadi media yang integratif dan interaktif yang mampu menumbuhkan motivasi, ketertarikan dan semangat belajar peserta didik. Dengan media yang integratif yakni memuat materi berupa tulisan, video dan gambar yang mendukung diharapkan dapat membantu mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi SKI. Adapun sasaran pengguna media pembelajaran berbasis

⁸⁵ Sajidah, Fazriani, and Nasila, Wawancara Peserta Didik Oleh Peneliti.

Google Sites adalah peserta didik kelas VIII MTs N 10 Banyuwangi dan dipilih kelas VIII B sebagai kelas uji coba penelitian.

Kedua, membuat desain dari aspek materi berdasarkan kompetensi (Capaian pembelajaran). Berdasarkan analisis terhadap perangkat kurikulum merdeka yang diterapkan di MTs Negeri 10 Banyuwangi pada tahap sebelumnya disajikan data sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Hasil Analisis Kurikulum Pembelajaran SKI

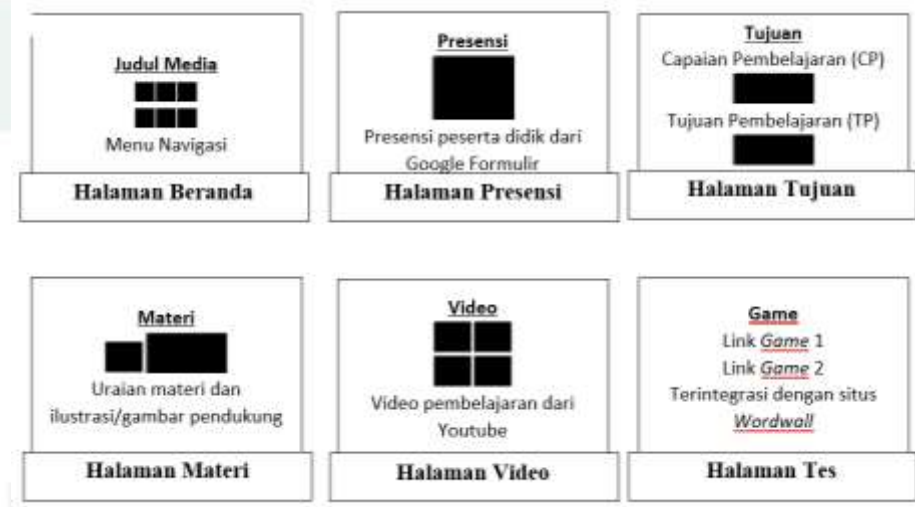
CP	TP	ATP	Materi	Alokasi Waktu
Menganalisis sejarah berdiri dan berkembangnya peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah, meneladani peran ilmuan dan ulama sebagai inspirasi dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai agama demi kemajuan peradaban bangsa.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah 2. Mengidentifikasi para tokoh yang berperan dalam kemajuan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah 3. Menyebutkan contoh-contoh perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah 4. Menganalisis faktor yang mendukung perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah 5. Menyebutkan tokoh ilmuan dalam bidang ilmu pengetahuan umum maupun ilmu agama Islam pada masa Daulah Abbasiyah 	8.1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan peradaban dan budaya pada masa Daulah Abbasiyah (Pemerintahan, Politik dan militer, Kota pusat peradaban, Bangunan penting, dan Perekonomian 2. Perkembangan Ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah (Ilmu pengetahuan umum beserta tokohnya Ilmu pengetahuan agama beserta tokohnya) 	18 JP

Sumber: Dokumentasi 2024

Perangkat Kurikulum Merdeka di MTs Negeri 10 Banyuwangi

Materi pembelajaran SKI pada media yang akan dikembangkan akan dikemas dengan bahasa yang sederhana supaya mudah dipahami peserta didik.

Ketiga, membuat desain struktur dan tampilan media pembelajaran. Media pembelajaran SKI berbasis Google Sites yang dikembangkan terdiri dari beberapa halaman yakni halaman pertama adalah beranda yang berisi ikon menu-menu navigasi media pembelajaran, halaman kedua berisi presensi yang terintegrasi dengan Google Formulir, halaman ketiga berisi tujuan pembelajaran, halaman keempat berisi materi, halaman kelima berisi video pembelajaran yang terintegrasi dengan Youtube, halaman keenam berisi *game* pembelajaran yang terintegrasi dengan situs *Wordwall*, dan halaman terakhir berisi tes atau soal-soal evaluasi pembelajaran yang terintegrasi dengan Google Formulir.



Gambar 4. 1
Desain Media Pembelajaran

3. Pengembangan

Pengembangan adalah tahap mewujudkan desain media pembelajaran yang sudah dirancang sebelumnya. Adapun data dari tahap pengembangan ini dibagi menjadi dua yakni proses pembuatan media dan proses validasi dari tim ahli.

Pertama, proses pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites yang terdiri dari langkah-langkah berikut ini:

- a. Mengumpulkan sumber materi terlebih dahulu. Materi diperoleh dari buku LKS SKI, modul digital SKI Kementerian Agama tahun 2019, dan materi SKI dari internet.
- b. Mengunduh komponen-komponen yang akan digunakan pada media pembelajaran seperti ikon, gambar dan ilustrasi pendukung.



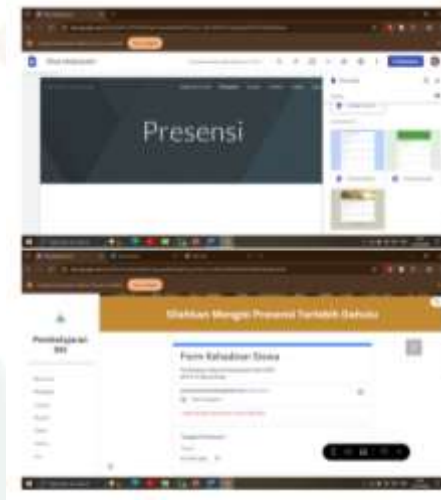
Gambar 4. 2
Hasil Unduhan Komponen Media Pembelajaran

- c. Membuat halaman beranda.



Gambar 4. 3
Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Beranda

- d. Membuat halaman presensi. Sebelum membuat halaman presensi terlebih dahulu membuat formulir presensi dengan Google Formulir.



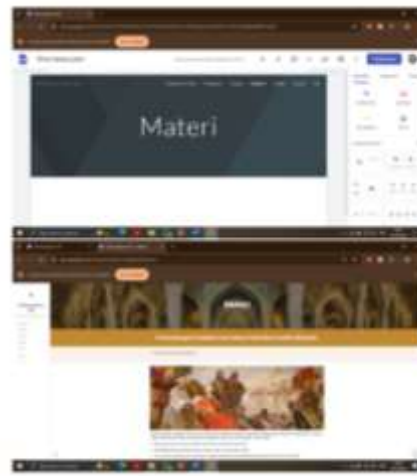
Gambar 4. 4
Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Presensi

- e. Membuat halaman tujuan pembelajaran.



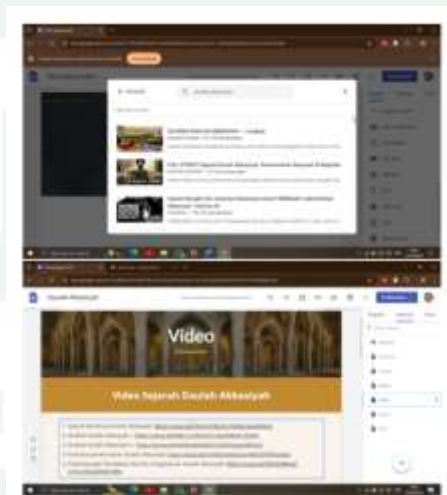
Gambar 4. 5
Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Tujuan

- f. Membuat halaman materi.



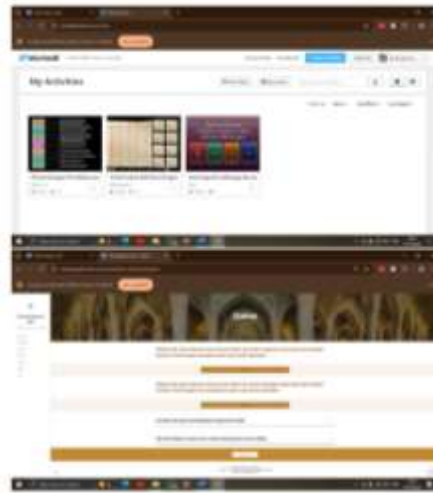
Gambar 4. 6
Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Materi

- g. Membuat halaman video pembelajaran. Sebelum membuat halaman video terlebih dahulu mencari video tentang sejarah peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah yang sesuai dari Youtube.



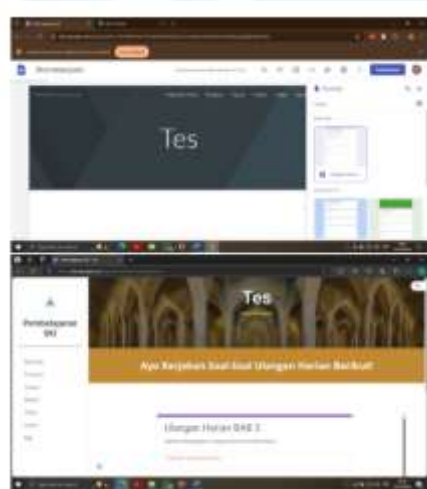
Gambar 4. 7
Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Video

- h. Membuat halaman *game* pembelajaran. Sebelum membuat halaman *game* terlebih dahulu membuat *game online* yang interaktif melalui situs *Wordwall*.



Gambar 4. 8
Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Game

- i. Membuat halaman tes atau evaluasi. Sebelum membuat halaman tes peneliti terlebih dahulu menyusun soal sebagai ulangan harian pada Google Formulir.



Gambar 4. 9
Tampilan Rancangan dan Hasil Halaman Tes

Kedua, Validasi media pembelajaran berbasis Google Sites dari tim ahli yang terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi SKI, dan ahli praktisi pembelajaran yakni guru SKI. Adapun data yang diperoleh dari validasi media pembelajaran akan disajikan sebagai berikut:

a. Validasi ahli media pembelajaran.

Validasi ahli media pembelajaran dilakukan kepada dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yakni Dr. Drs. Sukamto, M. Pd. Bapak Sukamto merupakan dosen FTIK di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Adapun data hasil validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 3
Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Tampilan Media	1. Tampilan desain media pembelajaran menarik dan memotivasi pengguna.			✓	
	2. Jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca				✓
	3. Audio visual menarik dan membantu pemahaman terhadap materi			✓	
Interaktivitas Media	4. Tautan/ <i>link</i> dan tombol berfungsi dengan baik sehingga pengguna dapat dengan mudah berpindah dari satu halaman ke halaman lain			✓	
	5. Media dilengkapi fitur interaktif seperti kuis dan <i>game</i> yang mendukung pembelajaran				✓
Fungsionalitas Media	6. Media pembelajaran ini memiliki navigasi yang jelas dan mudah dipahami			✓	
	7. Media pembelajaran ini dapat digunakan di berbagai perangkat (komputer, laptop, tablet dan ponsel)				✓
	8. Media pembelajaran ini mendukung pembelajaran mandiri siswa				✓
	9. Media pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi yang relevan dengan pembelajaran masa kini				✓

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
	10. Konten media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.				✓
	Skor	0	0	12	24
	Total	36			

b. Validasi ahli materi SKI

Validasi ahli materi pembelajaran dilakukan kepada dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember H. M. Syamsudini, M.Ag. Bapak Syamsudini merupakan dosen FTIK di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Adapun data hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 4
Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi	1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum SKI yang berlaku				✓
	2. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai				✓
	3. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkatan kelas/fase peserta didik				✓
Isi Materi	4. Media pembelajaran ini mencakup aspek penting dari mata pelajaran SKI berdasarkan BAB				✓
	5. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang membantu pemahaman			✓	
	6. Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami				✓

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
	7. Materi pada media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep SKI			✓	
	8. Media pembelajaran ini dilengkapi tugas dan soal-soal latihan (penilaian) untuk mengukur pemahaman siswa				✓
Penyajian Materi	9. Media pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi yang relevan dengan pembelajaran masa kini			✓	
	10. Konten media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.				✓
	Skor	0	0	9	28
	Total	37			

c. Validasi ahli praktisi pembelajaran SKI

Validasi ahli praktisi pembelajaran dilakukan kepada guru mata pelajaran SKI yakni Nurul Hidayah S.Pd., M.Pd. Ibu Nurul merupakan guru SKI MTs Negeri 10 Banyuwangi. Adapun data hasil validasi ahli praktisi pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 5
Hasil Validasi Ahli Praktisi Pembelajaran

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
Kesesuaian Media	1. Materi pada media pembelajaran sesuai dengan kurikulum				✓
	2. Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik			✓	
Fungsionalitas Media	3. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi			✓	
	4. Media pembelajaran membantu peserta didik memahami materi			✓	

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
	5. Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik			✓	
	6. Media pembelajaran meningkatkan partisipasi aktif peserta didik				✓
	7. Media pembelajaran memotivasi peserta didik belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun			✓	
	8. Media pembelajaran mendukung pembelajaran berbasis digital sesuai kurikulum merdeka saat ini				✓
Aksesibilitas Media	9. Media pembelajaran mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran			✓	
	10. Media pembelajaran mudah diakses dengan perangkat atau fasilitas yang didukung sekolah			✓	
	Skor			21	12
	Total			33	

4. Implementasi

Tahap implementasi adalah tahapan mengimplementasikan media pembelajaran yang di kembangkan kepada peserta didik. Tahap implementasi terdiri dari dua kali uji coba yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Pertama, tahap implementasi kepada kelompok kecil untuk memperoleh tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan media yang dikembangkan. Tahap implementasi kelompok kecil dilakukan kepada 10 peserta didik perwakilan dari kelas VIII B. Adapun data tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran SKI berbasis Google Sites akan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 6
Hasil Uji Kemenarikan Media Pembelajaran

NO	Nama Peserta Didik	Skor Kemenarikan Media
1.	Abelia Fazriani	36
2.	Achmad Yusuf Adinata	34
3.	Annisa Khusnul Fatimah	35
4.	Annisa Rona Al Zain	36
5.	Ghani Pavana Desta Pratama	26
6.	Muhammad Erwin Julianto	31
7.	Muhammad Helmi Katiwanda	32
8.	Muhammad Nurul Ilmi	26
9.	Tiara Putri Agustin	34
10.	Umrotul Karimah	28
	Skor Total	318

Kedua, tahap implementasi kepada kelompok besar. Tahap implementasi kelompok besar dilakukan kepada seluruh peserta didik dari kelas VIII B yang berjumlah 27 orang. Adapun data *pre-test* dan *post-test* peserta didik akan disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. 7
Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik

No.	Nama Peserta Didik	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>
1	2	3	4
1.	Abelia Fazriani	50	100
2.	Achmad Yusuf Adinata	30	80
3.	Annisa Khusnul Fatimah	20	80
4.	Annisa Rona Al Zain	30	80
5.	Azlan Radika Sofyan	30	80
6.	Dewi Yasmin Maulidiyah	40	90
7.	Falaha Sa'dy Kamil	40	80
8.	Ghani Pavana Desta Pratama	20	80
9.	Mohamad Rafi Pratama Putra	20	70
10.	Mohammad Aziz Abdur Rozak	40	80
11.	Mohammad Nurul Ilmi	10	70
12.	Muchammad Ikhlash Arwansah	30	80
13.	Muhammad Abdur Roqib	50	90
14.	Muhammad Afriyadi Juliantara	20	80
15.	Muhammad Azzam Amrulloh	50	100
16.	Muhammad Erwin Julianto	20	70
17.	Muhammad Helmi Katiwanda	40	90
18.	Nur 'Izzatur Rohmah	10	80

No.	Nama Peserta Didik	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>
1	2	3	4
19.	Salsyabila Shepia Namira Putri	40	80
20.	Shafa Maulida Adawiyah	30	80
21.	Tantri Rohmatun Nasila	50	100
22.	Tazkiyatun Nufus	50	90
23.	Tiara Putri Agustin	30	90
24.	Umrotul Karima	40	90
25.	Zaskya Zuhriyaul Hafidzah	60	90
26.	Zerlina Sajidah	30	90
27.	Jaka Langit Pratama	60	100
	Skor Total	940	2290

5. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahapan yang mencakup perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran berdasarkan hasil uji validasi kepada para ahli, implementasi pada uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Seperti evaluasi yang dilakukan berdasarkan hasil validasi dari dosen ahli media diperoleh saran perbaikan untuk menampilkan format video Youtube mulai dari sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah dan melengkapi halaman *game* dengan instruksi atau cara bermain *game* pembelajaran. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan secara menyeluruh dari pengembangan hingga implementasi media pembelajaran, diperoleh data kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan untuk selanjutnya dilakukan diseminasi produk atau pengembangan lebih lanjut bagi pihak yang berkepentingan.

B. Analisis Data

Analisis data adalah proses mengolah data yang diperoleh dari validasi tim ahli dan juga uji coba media pembelajaran yang dikembangkan dengan teknik kuantitatif deskriptif. Pada bagian ini akan disajikan secara rinci hasil analisis terhadap data yang sudah diperoleh melalui berbagai instrumen penelitian dan dianalisis menggunakan teknik analisis yang sudah ditentukan dasar dalam menentukan kesimpulan dan pertimbangan melakukan revisi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan.

1. Analisis data hasil validasi media pembelajaran
 - a. Validasi ahli media

Tabel 4. 8
Hasil Analisis Ahli Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Pernyataan	Tse	Tsm	V-ah % Perbutir
1	2	3	4	5
Tampilan Media	1. Tampilan desain media pembelajaran menarik dan memotivasi pengguna.	3	4	75
	2. Jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca	4	4	100
	3. Audio visual menarik dan membantu pemahaman terhadap materi	3	4	75
Interaktivitas Media	4. Tautan/ <i>link</i> dan tombol berfungsi dengan baik sehingga pengguna dapat dengan mudah berpindah dari satu halaman ke halaman lain	3	4	75
	5. Media dilengkapi fitur interaktif seperti kuis dan <i>game</i> yang mendukung pembelajaran	4	4	100
Fungsionalitas Media	6. Media pembelajaran ini memiliki navigasi yang jelas dan mudah dipahami	3	4	75
	7. Media pembelajaran ini dapat digunakan di berbagai perangkat	4	4	100

Aspek Penilaian	Pernyataan	Tse	Tsm	V-ah % Perbutir
1	2	3	4	5
	(komputer, laptop, tablet dan ponsel)			
	8. Media pembelajaran ini mendukung pembelajaran mandiri siswa	4	4	100
	9. Media pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi yang relevan dengan pembelajaran masa kini	4	4	100
	10. Konten media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.	4	4	100
Skor Total		36	40	900
V-ah Keseluruhan $V - ah = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$		$\frac{36}{40} \times 100 = 90\%$		
Kategori kelayakan		Sangat Valid		

Berdasarkan hasil analisis terhadap skor yang diperoleh saat validasi media dari dosen ahli media pembelajaran diperoleh skor dalam bentuk persen yakni 90%. Adapun kelayakan secara keseluruhan media pembelajaran ini termasuk pada kategori sangat valid yang berarti dapat ditindak lanjuti untuk tahap uji coba tanpa revisi. Meskipun kategori skor yang diperoleh menunjukkan sangat valid dan tanpa perlu revisi, peneliti tetap melakukan perbaikan berdasarkan saran yang diperoleh dari dosen ahli media yakni menampilkan seluruh video pembelajaran mulai dari sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah dan memberi keterangan cara bermain

game pembelajaran. Perbaikan ini dilakukan demi kemaksimalan media yang dikembangkan.

b. Validasi ahli materi

Tabel 4. 9
Hasil Analisis Ahli Materi

Aspek Penilaian	Pernyataan	Tse	Tsm	V-ah % Perbutir
1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi	1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum SKI yang berlaku	4	4	100
	2. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai	4	4	100
	3. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkatan kelas/fase peserta didik	4	4	100
Isi Materi	4. Media pembelajaran ini mencakup aspek penting dari mata pelajaran SKI berdasarkan BAB	4	4	100
	5. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi yang membantu pemahaman	3	4	75
	6. Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami	3	4	75
	7. Materi pada media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep SKI	3	4	75

Aspek Penilaian	Pernyataan	Tse	Tsm	V-ah % Perbutir
1	2	3	4	5
	8. Media pembelajaran ini dilengkapi tugas dan soal-soal latihan (penilaian) untuk mengukur pemahaman siswa	4	4	100
Penyajian Materi	9. Media pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi yang relevan dengan pembelajaran masa kini	3	4	75
	10. Konten media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.	4	4	100
Skor Total		37	40	925
V-ah Keseluruhan $V - ah = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$		$\frac{37}{40} \times 100 = 92,5\%$		
Kategori kelayakan		Sangat Valid		

Berdasarkan hasil analisis terhadap skor yang diperoleh saat validasi materi dari dosen ahli materi SKI diperoleh skor dalam bentuk persen yakni 92,5%. Adapun kelayakan secara keseluruhan materi SKI pada media pembelajaran berbasis Google Sites ini, termasuk pada kategori sangat valid yang berarti dapat ditindak lanjuti tahap uji coba tanpa revisi.

c. Validasi praktisi pembelajaran SKI

Tabel 4. 10
Hasil Analisis Ahli Praktisi Pembelajaran

Aspek Penilaian	Pernyataan	Tse	Tsm	V-ah % Perbutir
1	2	3	4	5
Kesesuaian Media	1. Materi pada media pembelajaran sesuai dengan kurikulum	4	4	100
	2. Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik	3	4	75
Fungsionalitas Media	3. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi	3	4	75
	4. Media pembelajaran membantu peserta didik memahami materi	3	4	75
	5. Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik	3	4	75
	6. Media pembelajaran meningkatkan partisipasi aktif peserta didik	4	4	100
	7. Media pembelajaran memotivasi peserta didik belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun	3	4	75
	8. Media pembelajaran mendukung pembelajaran berbasis digital sesuai kurikulum merdeka saat ini	4	4	100
Aksesibilitas Media	9. Media pembelajaran mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran	3	4	75

Aspek Penilaian	Pernyataan	Tse	Tsm	V-ah % Perbutir
1	2	3	4	5
	10. Media pembelajaran mudah diakses dengan perangkat atau fasilitas yang didukung sekolah	3	4	75
Skor Total		33	40	825
V-ah Keseluruhan $V - ah = \frac{Tse}{Tsm} \times 100\%$		$\frac{33}{40} \times 100 = 82,5\%$		
Kategori kelayakan		Sangat Valid		

Berdasarkan hasil analisis terhadap skor yang diperoleh saat validasi praktisi pembelajaran mata pelajaran SKI diperoleh skor dalam bentuk persen yakni 82,5%. Adapun kelayakan secara keseluruhan media pembelajaran ini termasuk pada kategori sangat valid yang berarti dapat ditindak lanjuti tahap uji coba tanpa revisi.

2. Analisis data hasil uji coba kelompok kecil

Analisis data dari tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan media pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 11
Hasil Analisis Uji Kemenarikan Media

NO	Nama Peserta Didik	Tse	Tsm
1.	Abelia Fazriani	36	40
2.	Achmad Yusuf Adinata	34	40
3.	Annisa Khusnul Fatimah	35	40
4.	Annisa Rona Al Zain	36	40
5.	Ghani Pavana Desta Pratama	26	40
6.	Muhammad Erwin Julianto	31	40
7.	Muhammad Helmi Katiwanda	32	40
8.	Muhammad Nurul Ilmi	26	40
9.	Tiara Putri Agustin	34	40

10.	Umrotul Karimah	28	40
	Jumlah	318	400
	P - t (%) $P - t = \frac{T_{se}}{T_{sm}} \times 100\%$	$\frac{318}{400} \times 100 = 79,5\%$	
	Kategori Kemenarikan	Cukup Menarik	

Berdasarkan hasil analisis terhadap skor yang diperoleh dari tanggapan peserta didik pada uji coba kelompok kecil, diperoleh skor kemenarikan media pembelajaran mata pelajaran SKI dalam bentuk persen yakni 79,5%. Berdasarkan pada skor tersebut, media pembelajaran ini termasuk pada kategori cukup menarik dan bisa ditindak lanjuti untuk tahap uji coba sekala besar.

3. Analisis data hasil uji coba kelompok besar

Analisis data dari kegiatan *pre-test* dan *post-test* uji coba media pembelajaran pada kelompok besar akan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. 12
Hasil Analisis *Pre-test* dan *Post-test* Peserta Didik

No.	Nama	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	Skor Ideal
1	2	3	4	5
1.	Abelia Fazriani	50	100	100
2.	Achmad Yusuf Adinata	30	80	100
3.	Annisa Khusnul Fatimah	20	80	100
4.	Annisa Rona Al Zain	30	80	100
5.	Azlan Radika Sofyan	30	80	100
6.	Dewi Yasmin Maulidiyah	40	90	100
7.	Falaha Sa'dy Kamil	40	80	100
8.	Ghani Pavana Desta Pratama	20	80	100
9.	Mohamad Rafi Pratama Putra	20	70	100
10.	Mohammad Aziz Abdur Rozak	40	80	100
11.	Mohammad Nurul Ilmi	10	70	100
12.	Muchammad Ikhlas Arwansah	30	80	100

No.	Nama	<i>pre-test</i>	<i>post-test</i>	Skor Ideal
1	2	3	4	5
13.	Muhammad Abdur Roqib	50	90	100
14.	Muhammad Afriyadi Juliantara	20	80	100
15.	Muhammad Azzam Amrulloh	50	100	100
16.	Muhammad Erwin Julianto	20	70	100
17.	Muhammad Helmi Katiwanda	40	90	100
18.	Nur 'Izzatur Rohmah	10	80	100
19.	Salsyabila Shepia Namira Putri	40	80	100
20.	Shafa Maulida Adawiyah	30	80	100
21.	Tantri Rohmatun Nasila	50	100	100
22.	Tazkiyatun Nufus	50	90	100
23.	Tiara Putri Agustin	30	90	100
24.	Umrotul Karima	40	90	100
25.	Zaskya Zuhriyaul Hafidzah	60	90	100
26.	Zerlina Sajidah	30	90	100
27.	Jaka Langit Pratama	60	100	100
	Skor Total	940	2290	2700
	Rata-rata	34,81	84,81	
	N - Gain $N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$	$\frac{2290 - 940}{2700 - 940} = 0,76$		
	Kategori Efektivitas	Tinggi		

Berdasarkan *pre-test* yang dilakukan terhadap 27 orang peserta didik diperoleh rata-rata skor yakni 34,81. Adapun skor *post-test* setelah dilakukan pembelajaran dengan penggunaan media Pembelajaran SKI berbasis Google Sites, peserta didik memperoleh skor rata-rata 84,81. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata *post-test* peserta didik lebih besar daripada nilai rata-rata *pre-test*. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik

sesudah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran SKI berbasis Google Sites.

Data hasil analisis Uji N - Gain terhadap skor *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai N – Gain yakni 0,76. Berdasarkan kategori tafsiran nilai N – Gain $0,79 > 0.7$ menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik termasuk kategori tinggi. Berdasarkan tafsiran dalam bentuk persen hasil Uji N – Gain diperoleh skor yakni 79%, di mana skor N – Gain $\geq 76\%$ termasuk pada kategori sangat efektif. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran media pembelajaran SKI berbasis Google Sites sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran, media pembelajaran SKI berbasis Google Sites yang dikembangkan memperoleh validasi kelayakan media dalam kategori sangat layak untuk dilakukan uji coba tahap lanjut. Meskipun rata-rata skor ketiganya menunjukkan layak dan tidak perlu revisi, peneliti tetap melakukan perbaikan media sesuai dengan saran dari dosen ahli media dan melakukan pengembangan demi kemaksimalan media pembelajaran. Berdasarkan analisis data hasil uji coba skala kecil kepada 10 orang peserta didik diperoleh tanggapan kemenarikan media pembelajaran SKI berbasis Google Sites dalam kategori cukup menarik. Berdasarkan analisis data hasil uji coba kelompok besar, diperoleh nilai N - Gain $> 0,7$ yakni 0,79. Skor tersebut menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media dalam kategori tinggi. Berdasarkan tafsiran nilai N – Gain dalam bentuk persen, nilai N – Gain $\geq 79\%$. Skor tersebut menunjukkan media pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Revisi Produk

1. Berdasarkan data saran dari dosen ahli media pembelajaran dilakukan revisi berupa menampilkan semua video pembelajaran mulai dari

sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah hingga perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada halaman video. Adapun sebelumnya pada halaman video hanya menampilkan video perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan saja sedangkan sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah hanya berupa tautan Youtube. Revisi ini bertujuan supaya peserta didik juga bisa mengakses materi tentang Daulah Umayyah secara lebih lengkap, sehingga media juga bisa menjadi sumber belajar mandiri peserta didik. Berikut adalah gambar tampilan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi.



Gambar 4. 10
Tampilan Halaman Video Sebelum Revisi



Gambar 4. 11
Tampilan Halaman Video Sesudah Revisi

2. Berdasarkan saran dari dosen ahli media juga dilakukan revisi prodeuk berupa menambah penjelasan atau tata cara bermain *game* pembelajaran pada halaman *game*. Revisi ini dilakukan bertujuan agar

peserta didik tidak bingung dengan bagaimana cara bermain *game* pembelajaran. Berikut adalah gambar tampilan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi.



Gambar 4. 12
Tampilan Halaman Game Sebelum Revisi



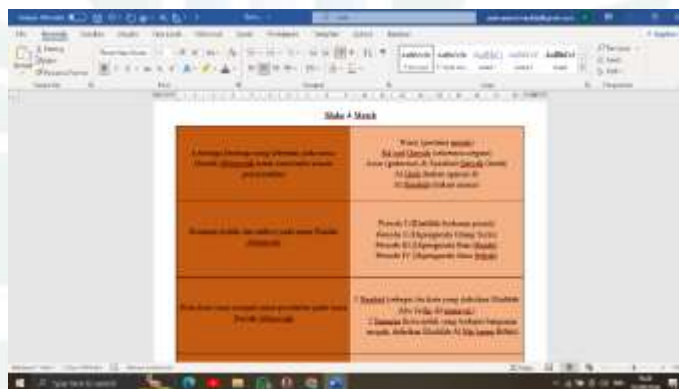
Gambar 4. 13
Tampilan Halaman Game Setelah Revisi 1

3. Berdasarkan pengamatan terhadap uji coba kelompok besar, media pembelajaran yang berbasis digital yang menggunakan perangkat alat elektronik dan memerlukan akses internet tentu tidak menutup kemungkinan terjadi kendala. Kendala yang terjadi adalah ada beberapa perangkat elektronik peserta didik yang kurang mendukung untuk mengakses media. Hal ini menyebabkan fitur *game* lambat diakses peserta didik. Berdasarkan kendala tersebut peneliti melakukan perbaikan dengan menambah dokumen berupa kartu berpasangan yang bisa diunduh oleh pendidik kemudian dicetak. Kartu tersebut berisi pertanyaan dan jawaban seperti pada *game* pembelajaran. Sehingga jika

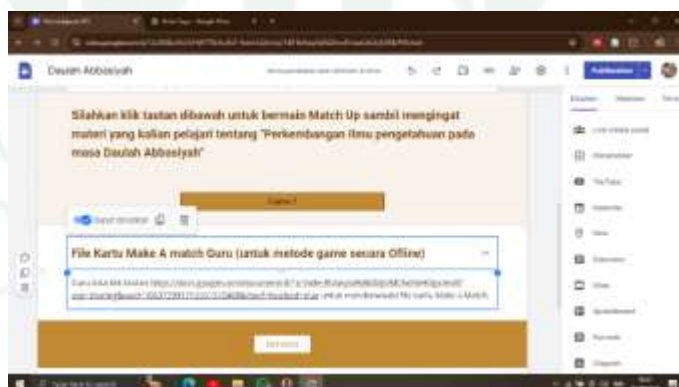
terjadi media akan dilakukan dikelas yang akses internetnya sulit guru bisa melakukan *game* pembelajaran secara *offline* dengan metode pembelajaran *make a match*. Berikut adalah gambar tampilan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi.



Gambar 4. 14
Tampilan Halaman Game Sebelum Revisi 2

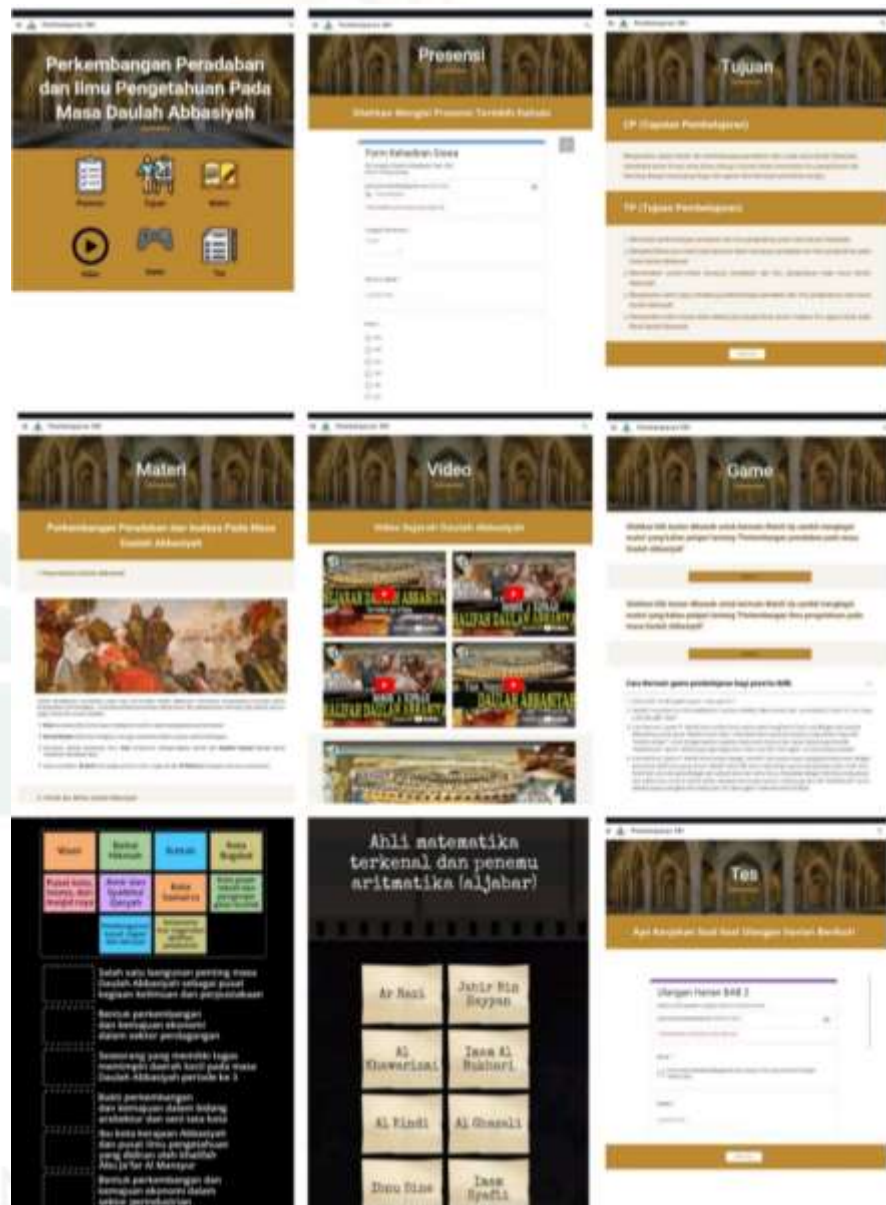


Gambar 4. 15
Tampilan File Kartu Make A Match Offline



Gambar 4. 16
Tampilan Halaman Game Setelah Revisi 2

Hasil Media Pembelajaran SKI yang sudah melewati tahap revisi akan disajikan pada gambar berikut:



Gambar 4. 17
Hasil Akhir Media Pembelajaran

Berikut tautan produk media pembelajaran:

<https://sites.google.com/view/peradaban-abbasiyah/beranda?authuser=0>.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Terdapat beberapa hal yang dapat dikaji dari produk media pembelajaran SKI berbasis Google Sites ini. Kajian perlu dilakukan berdasarkan pada landasan teori dan diarahkan untuk menjadi solusi permasalahan pembelajaran SKI yang ditemukan peneliti saat melakukan analisis pembelajaran di MTs Negeri 10 Banyuwangi. Adapun produk media pembelajaran SKI yang dikembangkan akan dikaji sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran SKI berbasis Google Sites. Adapun prosedur pengembangan produk dilakukan berdasarkan pada prosedur model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yakni: analisis kebutuhan, mendesain media pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, implementasi media pembelajaran dan evaluasi dari produk media pembelajaran SKI yang dikembangkan.

Dari analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti sebelumnya maka media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk web atau situs yang dapat dibuka peserta didik melalui tautan yang dibagi di WA. Media ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran melalui perangkat elektronik berupa HP, tablet, laptop maupun komputer. Media pembelajaran SKI berbasis Google Sites ini berisi beberapa halaman yakni halaman beranda, halaman presensi, halaman tujuan pembelajaran, halaman materi, halaman video pembelajaran, halaman *game* pembelajaran, dan halaman tes (Ulangan Harian).

Berdasarkan pada teori maka produk media yang dikembangkan termasuk media pembelajaran multimedia. Media pembelajaran multimedia adalah jenis media yang melibatkan semua fungsi indra manusia, di dalamnya terdapat, visual, audio, maupun audio visual yang

terintegrasi dalam satu media.⁸⁶ Media ini juga termasuk media digital yakni media yang memerlukan jaringan internet dalam mengaksesnya dan membutuhkan alat berupa perangkat elektronik yakni HP, Tablet, Laptop, dan Komputer.⁸⁷ Pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites yang termasuk multimedia berbasis digital ini bertujuan untuk menjadi solusi permasalahan pembelajaran SKI yang ada di MTs Negeri 10 Banyuwangi.

a. Kajian aspek media

Pertama, kajian tampilan media. media ini didesain secara menarik dengan diberi variasi warna latar belakang halaman situs, menggunakan menyesuaikan ukuran dan tulisan supaya mudah dibaca, dilengkapi audio dan visual yang menarik sebagai pendukung pembelajaran.

Kedua, kajian interaktivitas media yang dikembangkan. Media dikembangkan dengan interaktif yakni terdapat menu berupa tombol dan tautan untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lain dan dilengkapi fitur *game online* interaktif yang melibatkan keaktifan siswa. Pengembangan ini disesuaikan dengan kajian teori bahwa media pembelajaran yang terintegrasi dengan berbagai jenis media baik visual maupun audio (multimedia) dan interaktif akan meningkatkan ketertarikan, keterlibatan aktif dan pemahaman peserta didik.⁸⁸

Ketiga, kajian fungsionalitas media. Tujuan media pembelajaran adalah membantu proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik supaya menjadi efektif dan efisien.⁸⁹

⁸⁶ Sumiharsono and Hasanah, *Media Pembelajaran*, 31–31.

⁸⁷ Muhammad Sulaiman A. Pangat, "Literasi Digital Bantu Pengajar Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran," *Ditjen Aptika* (blog), February 21, 2023, 47, <https://aptika.kominfo.go.id/2023/02/literasi-digital-bantu-pengajar-dan-peserta-didik-dalam-proses-pembelajaran/>.

⁸⁸ Mulyono et al., *Teori Komunikasi Pendidikan*, 201.

⁸⁹ Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," 3932.

Oleh karena itu media dikembangkan dengan tujuan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi.

Keempat kajian aksesibilitas media. Media pembelajaran berbasis teknologi digital seharusnya bisa memberikan keuntungan berupa aksesibilitas dan fleksibilitas.⁹⁰ Oleh karena itu media Google Sites ini dikembangkan dengan memperhatikan kemudahan navigasi, menu, dan tautan supaya mudah digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu media bisa diakses dengan berbagai perangkat digital yang dimiliki siswa maupun fasilitas yang disediakan sekolah (HP, Tablet, Laptop, dan komputer). Media ini juga mendorong kegiatan belajar mandiri siswa karena media ini mudah diakses secara *online* di mana dan kapan saja.

b. Kajian aspek materi

Pertama, kajian kesesuaian materi dengan kurikulum. Materi SKI pada media ini disajikan sesuai dengan kurikulum yang berlaku yakni kurikulum merdeka belajar. Sebelum mengembangkan materi maka peneliti terlebih dahulu melakukan analisis terhadap kurikulum berupa Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), PROTA dan PROSEM. Dengan demikian materi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yakni menganalisis sejarah berdiri dan berkembangnya peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah, meneladani peran ilmuwan serta ulama sebagai inspirasi dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai agama demi kemajuan peradaban bangsa. Adapun tingkatan kelas/fase yakni mata pelajaran SKI fase D tingkat kelas VIII MTs Negeri 10 Banyuwangi.

⁹⁰ Maulani et al., *Pendidikan di Era Digital*, 199.

Kedua, kajian isi materi. Materi sejarah dalam mata pelajaran SKI meliputi sejarah Islam dari zaman Rasulullah SAW hingga Islam masuk ke Indonesia yang terdiri dari unsur-unsur kebudayaan Islam yakni unsur ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat dan kebiasaan masyarakat, serta politik.⁹¹ Pada media yang dikembangkan terdapat unsur ilmu pengetahuan baik yang bersifat ilmu pengetahuan agama maupun ilmu umum pada masa Daulah Abbasiyah. Selain itu terdapat juga unsur kebudayaan yang meliputi pemerintahan (hukum, politik dan militer), seni tata kota dan seni arsitektur, serta perekonomian masyarakat pada masa Daulah Abbasiyah.

Media Google Sites ini berisi materi berupa penjelasan perkembangan peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah yang dikemas dengan bahasa sederhana dan memberi tanda huruf tebal pada poin-poin penting yang perlu ditekankan untuk diingat peserta didik seperti nama-nama tokoh dan nama tempat. Hal ini bertujuan supaya materi mudah dipahami oleh peserta didik. Materi juga dilengkapi dengan ilustrasi berupa gambar-gambar pendukung supaya peserta didik tertarik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret dibandingkan hanya berupa penjelasan verbal. Berdasarkan teori Edgar Dale pembelajaran dengan ilustrasi gambar dan juga video pembelajaran 30% lebih bisa diingat daripada hanya belajar secara verbal.⁹² Oleh karena itu media ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran dari Youtube sehingga selain penjelasan materi dan gambar, peserta didik bisa belajar dari video pembelajaran tersebut.

Ketiga, kajian penyajian materi. Materi disajikan secara runtut dan terstruktur dari contoh-contoh perkembangan dibidang

⁹¹ Tabrani et al., *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 24.

⁹² Mulyono et al., *Teori Komunikasi Pendidikan*, 198.

peradaban, perkembangan ilmu pengetahuan umum, dan ilmu pengetahuan agama pada masa Daulah Abbasiyah. Materi juga disajikan secara interaktif dengan dilengkapi tombol-tombol navigasi dan belajar dengan *game online* yang terintegrasi dengan situs *Wordwaal*

c. Kajian Kelebihan dan Kekurangan media pembelajaran

Berikut adalah kelebihan dari produk media pembelajaran SKI yang dikembangkan peneliti:

- 1) Media pembelajaran ini sekaligus bisa menjadi sumber belajar SKI peserta didik yang memudahkan pemahaman SKI karena bahasa yang digunakan sederhana, kata-kata penting dibedakan untuk memudahkan dan dilengkapi ilustrasi serta video yang mendukung pemahaman peserta didik.
- 2) Media pembelajaran ini menjadi media interaktif dan integratif sehingga menarik perhatian peserta didik, meningkatkan antusias, minat dan keaktifan mereka saat pembelajaran SKI di kelas.
- 3) Media pembelajaran ini bisa diakses dengan berbagai perangkat serta mendukung peserta didik belajar kapan dan di mana saja.

Berikut adalah kekurangan dari produk media pembelajaran SKI yang dikembangkan peneliti:

- 1) Media pembelajaran ini bergantung kepada jaringan internet. Jika jaringan internet tidak stabil maka akan berpengaruh mengganggu akses media pembelajaran sehingga media tidak dapat berjalan dengan baik.
- 2) Media pembelajaran ini memerlukan perangkat elektronik yang mendukung. Jika perangkat peserta didik kurang mendukung dapat mengganggu penggunaan media dan media menjadi lambat untuk diakses.

3) Media ini harus didukung dengan penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai. Hal ini bertujuan supaya peserta didik fokus membuka media dan benar-benar memanfaatkan media dengan baik untuk belajar. Karena sangat memungkinkan peserta didik mengakses hal-hal lain pada laptop atau HP masing-masing yang tidak berkaitan dengan pelajaran.

2. Validasi media pembelajaran

Dalam pengembangan media tentu perlu diperhatikan kriteria-kriteria supaya produk yang dihasilkan benar-benar dapat membantu proses pembelajaran. Berdasarkan teori yang dipaparkan sebelumnya yakni kriteria yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media adalah kesesuaian media baik dengan kurikulum maupun kebutuhan pembelajaran, ketepatan media dalam mendukung pembelajaran ketersediaan dan kemudahan penggunaan media yang dikembangkan.⁹³ Oleh karena itu tampilan atau penyajian media, fungsionalitas media, interaktivitas media, kesesuaian media, dan kemudahan media perlu divalidasi terlebih dahulu kepada para pakar atau ahlinya sebelum dilakukan implementasi. Berdasarkan kegiatan validasi media kepada para ahli diperoleh hasil yakni ahli media 90%, ahli materi 92,5%, dan ahli praktisi pembelajaran 82,5%. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa media sangat valid sehingga layak untuk diimplementasikan pada kegiatan uji coba tahap lanjut.

3. Kemeriksaan Media

Media pembelajaran didesain dan dikembangkan berdasarkan hasil analisis terlebih dahulu dari permasalahan dan kebutuhan pembelajaran di lembaga sekolah yang diteliti. Berdasarkan analisis tersebut maka dikembangkanlah produk berupa media pembelajaran

⁹³ Kustandi and Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 29–33.

yang dikemas secara integratif dengan berbagai platform, interaktif, menarik dan dilengkapi gambar atau ilustrasi pendukung.

Tujuan dari penggunaan platform ini adalah supaya pembelajaran SKI menjadi lebih menarik dan memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam pemanfaatan teknologi digital pada proses pembelajaran. Fitur *game online* pada produk media yang dikembangkan ini bertujuan untuk membangkitkan minat dan antusias peserta didik saat belajar SKI. Dengan demikian mereka tidak merasa bosan karena hanya mendengarkan penjelasan guru saja, melainkan lebih tertarik dan terlibat aktif belajar SKI daripada hanya belajar dengan buku LKS saat pembelajaran. Berdasarkan uji coba kemenarikan media yang dilakukan pada peserta didik kelompok kecil diperoleh hasil yakni 79,5%. Berdasarkan pada skor tersebut, media pembelajaran termasuk pada kategori cukup menarik dan bisa ditindak lanjuti untuk uji coba skala besar.

media dalam kategori cukup menarik.

4. Keefektivitasan Media pembelajaran

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang meneliti efektivitas media Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Seperti penelitian oleh Wiratama, media Google Sites efektif meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik.⁹⁴ Selain itu, penelitian oleh Nisa' juga membuktikan bahwa media Google Sites efektif meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.⁹⁵ Penelitian yang dilakukan peneliti pada skripsi ini, berdasarkan uji coba peserta didik kelompok besar yakni pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* dan juga uji N – Gain yang dilakukan terhadap skor *pre-test* dan *post-*

⁹⁴ Wiratama, "Pengembangan Media Berbasis Google Sites Dengan Pendekatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Bagi Siswa Kelas VIII MTs Ma'arif Ambulu Jember," 84–85.

⁹⁵ Nisa', "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Materi Segi Empat Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember," 87.

test diperoleh hasil nilai $N - Gain$ yakni 0,76. Berdasarkan kategori tafsiran nilai $N - Gain$ $0,79 > 0,7$ menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik termasuk kategori tinggi. Nilai tafsiran 79%, di mana skor $N - Gain \geq 76\%$ termasuk pada kategori sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Sebagaimana yang diuraikan pada kajian terori, hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa hal, baik faktor internal dari dalam diri peserta didik maupun faktor eksternal seperti lingkungan, fasilitas belajar, media dan metode.⁹⁶ Dalam meningkatkan keaktifan, minat, dan antusias peserta didik pada pembelajaran SKI, tidak cukup hanya menggunakan media yang beragam saja, namun perlu dikombinasi dengan metode pembelajaran yang menarik. Dengan kombinasi media dan metode yang tepat, peserta didik bisa lebih minat dan tertarik untuk belajar SKI.

Berdasarkan pada kajian yang sudah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan produk media pembelajaran ini sudah sesuai dengan landasan teori dan mampu menjadi solusi permasalahan pembelajaran SKI di MTs Negeri 10 Banyuwangi. Produk media pembelajaran ini telah diuji dan dibuktikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara efektif pada pembelajaran SKI di MTs Negeri 10 Banyuwangi. Meskipun masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya pada proses pembelajaran.

⁹⁶ Sahlan, *Evaluasi Pembelajaran*, 20–23.

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

Supaya media pembelajaran SKI berbasis Google Sites ini bisa digunakan dan dimanfaatkan secara maksimal, maka diperlukan berbagai saran yang akan dijelaskan seabai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Pertama, saran pemanfaatan untuk pendidik yakni guru SKI. Guru dapat memanfaatkan media ini dalam pembelajaran SKI sehingga pembelajaran tidak hanya menggunakan metode monoton dan tidak menghadirkan media yang beragam. Dengan menggunakan media pembelajaran SKI berbasis Google Sites yang interaktif ini mampu membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran SKI dan memberi pengalaman peserta didik belajar dengan platform digital. Selain itu guru juga bisa mengombinasikan metode-metode yang sesuai seperti metode kooperatif dan lain sebagainya, sehingga penggunaan media bisa lebih efektif meningkatkan minat belajar maupun hasil belajar peserta didik.

Kedua, saran pemanfaatan untuk peserta didik. Media ini dapat dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin oleh peserta didik dalam pembelajaran SKI sesuai instruksi guru dikelas. Selain digunakan dalam proses belajar di kelas, media ini juga bisa menjadi media belajar peserta didik yang dapat digunakan kapan dan di mana saja secara mandiri. Dengan demikian peserta didik bisa mengulang pelajaran yang didapat di sekolah saat sudah pulang ke rumah.

2. Saran Diseminasi

Hasil produk media pembelajaran SKI berbasis Google Sites ini dapat disebarluaskan dan digunakan pada semua kelas VIII di lembaga sekolah yakni MTs Negeri 10 Banyuwangi. Diseminasi juga bisa dilakukan kepada guru-guru mata pelajaran SKI misalnya melalui forum Musyawarah Guru. Melalui forum tersebut media pembelajaran ini dapat diperkenalkan dan dapat dimanfaatkan secara lebih luas lagi.

Dalam pemanfaatan media ini juga perlu diperhatikan kesesuaian materi, gaya belajar dan karakteristik peserta didik, serta kondisi atau ketersediaan fasilitas di dalam kelas supaya media benar-benar dapat membantu memaksimalkan proses pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Peneliti menyadari bahwa produk media yang dikembangkan ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, bagi pihak yang berkepentingan atau akan melakukan pengembangan lebih lanjut, disarankan supaya bisa mengembangkan produk media dengan menggunakan fitur yang lebih interaktif, ilustrasi seperti gambar dan video yang lebih lengkap, dan menambahkan materi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran SKI.

Pengembangan selanjutnya juga bisa lebih melakukan optimalisasi dari segi tampilan dan navigasi media. Selain itu disarankan adanya integrasi dengan platform lain yang memungkinkan peserta didik hanya fokus mengakses media pembelajaran tanpa bisa keluar dari situs. Dengan demikian peserta didik tidak bisa mengakses sesuatu yang tidak berkaitan dengan pelajaran. Media pembelajaran dengan memanfaatkan platform Google Sites ini bisa juga dikembangkan untuk materi SKI pada bab lain, tingkatan kelas lain, maupun untuk mata pelajaran lain seperti Fiqih, Qur'an Hadist, dan Akidah Akhlak. Dengan demikian media dapat digunakan secara menyeluruh bagi peserta didik baik di MTs Negeri 10 Banyuwangi maupun di lembaga sekolah lain.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianto, Sopan. *Mengapa Media Pembelajaran itu Penting?* Jawa Barat: PT Elex Media Komputindo, 2022.
https://www.google.co.id/books/edition/Mengapa_Media_Pembelajaran_itu_Penting/bmJzEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=Mengapa+Media+Pembelajaran+itu+Penting%3F&pg=PA37&printsec=frontcover.
- Adzkiya, Dilla Safira, and Maman Suryaman. "Penggunaan Media Pembelajaran Google Site Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD." *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (July 3, 2021): 20–31.
<https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>.
- Agustian, Niar, and Unik Hanifah Salsabila. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran | ISLAMIKA," January 31, 2021.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/1047>.
- Aliya, Humaira. "Pelajari Google Sites, Web Builder Yang Ramah Untuk Semua Kalangan." *Glints Blog* (blog), March 26, 2021.
<https://glints.com/id/lowongan/google-sites-adalah/>.
- Anwar, Faisal, Hadi Pajarianto, Elin Herlina, Totok Dwi Raharjo, Lathifatul Fajriyah, Irnin Agustina Dwi Astuti, Alim Hardiansyah, and Komang Ayu Suseni. *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."* Makasar: TOHAR MEDIA, 2022.
https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran_Telaah_P/CgiKEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=pengembangan+adalah&pg=PA55&printsec=frontcover.
- "Arti Kata Kembang - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." Accessed August 8, 2024. <https://kbbi.web.id/kembang>.
- Ayu, Mutiara, Fatimah Mulya Sari, and Muhaqiqin Muhaqiqin. "Pelatihan Guru Dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran Selama Pandemi." *Al-Mu'awanah* 2, no. 1 (June 30, 2021): 49–55.
<https://doi.org/10.24042/almuawanah.v2i1.8904>.
- Azizah, Siti Nur. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits." *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 556563.
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>.
- Chalimi, Ach Nur Fuad. *Aplikom statistik berbasis SPSS*. Jawa Timur: Lembaga Chakra Brahmana Lentera, 2021.
https://www.google.co.id/books/edition/Aplikom_statistik_berbasis_SPSS/i3txEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=kuesioner+adalah&pg=PA11&printsec=frontcover.
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Dan Terjemahan*. Bandung: Sygma Exagrafika Arkanleema, 2009.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan

- Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1, no. 2 (January 19, 2023): 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Faizah, Haizatul, and Rahmat Kamal. “Belajar Dan Pembelajaran.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (February 6, 2024): 466–76. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.
- Fatirul, Achmad Noor, and Bambang Winarto. *Instructional Development Design: Model-Model Pengembangan Pembelajaran*. Jakad Media Publishing, n.d. https://www.google.co.id/books/edition/Instructional_Development_Design_Model_M/8NpfEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=e-book+model+pengembangan+ADDIE&pg=PA76&printsec=frontcover.
- Harahap, Olivia Feby Mon, Mastiur Napitupulu, and Novita Sari Batubara. *Media Pembelajaran: Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Cv. Azka Pustaka, 2022. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/Bc9qEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=media+pembelajaran+adalah&pg=PA16&printsec=frontcover.
- Haryono, Cosmas Gatot. *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020. https://www.google.co.id/books/edition/Ragam_Metode_Penelitian_Kualitatif_Komun/7RwREAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=subyek+penelitian+kualitatif&pg=PA121&printsec=frontcover.
- Haryono, Eko, Siti Suprihatiningsih, Rizki Kurniawan Rangkuti, and Sariman. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. 1st ed. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT, 2024. https://www.google.co.id/books/edition/METODOLOGI_PENELITIAN_KUALITATIF_DAN_KUA/HCwREQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=metode+observasi+dalam+penelitian+kualitatif&pg=PA184&printsec=frontcover.
- Hasmar, Abdul Haris. “Probematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah.” *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 10, no. 1 (May 3, 2020): 15–33. <https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789>.
- Hidayah, Nurul. Wawancara Guru SKI Oleh Peneliti, July 12, 2024.
- . Wawancara Guru SKI Oleh Peneliti, September 5, 2024.
- Huda, Riza Rizqiyana Awwalul. “Pengembangan Media Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran PAI (Pengembangan Media Pada Kelas III di SDIT Ahmad Yani).” Tesis, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024.
- Indrianto, Nino, and Desi Nurul Fatmawati. “Teacher Skills in Classroom Management in Thematic Learning in Elementary Schools/Keterampilan Guru Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Tematik Di Madrasah

- Ibtidaiyah.” *Al-Mudarris: Journal Of Education* 3, no. 1 (April 30, 2020): 15–25. <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v3i1.335>.
- Indrianto, Nino, and Kurniawati. “Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students’ Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember.” *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA* 5, no. 2 (February 17, 2020): 279–91. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13836>.
- Jobstreet. “Google Sites: Definisi, Kegunaan, Kelebihan, Dan Cara Membuatnya - JobStreet Indonesia.” Accessed July 14, 2024. <https://www.jobstreet.co.id/id/career-advice/article/google-sites-definisi-kegunaan-kelebihan-cara-membuat>.
- Judijanto, Loso, Mas’ud Muhammadiyah, Rahmawati Ning Utami, Lalu Suhirman, Laurensius Laka, Yoseb Boari, Suri Toding Lembang, et al. *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024. https://books.google.co.id/books?id=y3INEQAAQBAJ&pg=PA61&hl=ms&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false.
- Julhadi. *Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi*. Jawa Barat: EDU PUBLISHER, 2021. https://www.google.co.id/books/edition/HASIL_BELAJAR_PESERTA_DIDIK/BfclEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=hasil+belajar+adalah&pg=PA46&printsec=frontcover.
- Karimah, Umrotul. Wawancara Peserta Didik Kelas VIII B Oleh Pendidik, July 12, 2024.
- Kurniawan, Nyoto, and Ridwan Sanjaya. *Website Praktis dengan Google Sites*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010. https://www.google.co.id/books/edition/Website_Praktis_dengan_Google_Sites/TUqza58UHyoC?hl=ms&gbpv=1&dq=google+sites+adalah&pg=PA3&printsec=frontcover.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media, 2020. https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_Media_Pembelajaran/cCTyDwAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=skripsi+pengembangan+media+pembelajaran&pg=PA292&printsec=frontcover.
- Kusum, Jaka Wijaya, Supardi, Muh Rijalul Akbar, Hamidah, Ratnah, Muh Fitrah, and Sepriano. *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. https://www.google.co.id/books/edition/DIMENSI_MEDIA_PEMBELAJARAN_Teori_dan_Pen/9Lq0EAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=jenis+media+pembelajaran&pg=PT63&printsec=frontcover.

- Mappaselleng, Nur Setiawati, Nur Fadhillah Mappaseleng, and Baso Marannu. *Panduan Dasar Komunikasi Efektif Metode Wawancara Penelitian (Buku 1) - Jejak Pustaka*. Jejak Pustaka, n.d. https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Dasar_Komunikasi_Efektif_Metode/naADEQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=wawancara+semi+terstruktur&pg=PA127&printsec=frontcover.
- Maulani, Giandari, Sisca Septiani, Rizal Mukra, Adinda Kamilah, Eskatur Nanang Putro Utomo, Popi Dayurni, Norbertus Tri Suswanto Saptadi, et al. *Pendidikan di Era Digital*. Sada Kurnia Pustaka, 2024. https://www.google.co.id/books/edition/Pendidikan_di_Era_Digital/zx4eEQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=pentingnya+media+digital+dalam+pembelajaran&pg=PA199&printsec=frontcover.
- Mitasari, Nur Safirah. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dengan Simulasi Interaktif Pada Materi Ikatan Kimia." Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/62496/>.
- Mu'in. *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. NTB: Penerbit PAI, 2024. https://www.google.co.id/books/edition/LANGKAH_TEPAT_MENINGKATKAN_HASIL_BELAJAR/oB0EEQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=faktor+yang+mempengaruhi+hasil+belajar&pg=PA58&printsec=frontcover.
- Mulyono, Tanto Trisno, Muhammad Syahrul, Ria Nurhayati, Ni'ma M. Alhabsyi, Ahmad Abrar Rangkuti, Najamuddin Petta Solong, Lamsike Pateda, et al. *Teori Komunikasi Pendidikan*. Pradina Pustaka, 2022. https://www.google.co.id/books/edition/Teori_Komunikasi_Pendidikan/no6cEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=teori+edgar+dale&pg=PT208&printsec=frontcover.
- Navisa, Alfiya. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Google Sites Untuk Kelas X Di SMA Negeri 1 Tenggarang Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023." Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2023.
- Nisa', Siti Zuhrotun. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Materi Segi Empat Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IVC SD Al Baitul Amien 02 Jember." Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2023.
- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN_Pengertian_Media_Pemb/zPQ4EAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=pengertian+media+pembelajaran&pg=PA110&printsec=frontcover.
- Nuridayanti. *Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Pendekatan Problem Posing*. Jawa Tengah: Penerbit NEM, 2022.

https://www.google.co.id/books/edition/Mengembangkan_Motivasi_dan_Hasil_Belajar/sCJsEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=hasil+belajar+adalah&pg=PA28&printsec=frontcover.

- Oktaviana, Dwi, and Iwit Prihatin. "Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom." *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (December 31, 2018): 81–88. <https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v8i2.1732>.
- Pangat, Muhammad Sulaiman A. "Literasi Digital Bantu Pengajar Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran." *Ditjen Aptika* (blog), February 21, 2023. <https://aptika.kominfo.go.id/2023/02/literasi-digital-bantu-pengajar-dan-peserta-didik-dalam-proses-pembelajaran/>.
- Panggabean, Justice Zeni Zari, Muhamad Januaripin, Liza Husnita, Triyana Wulandari, Mufida Nadira Yuni Pureka, Asri Masitha Arsyati, Mardiwati Mardiwati, et al. *Teknologi Media Pembelajaran: Penerapan Teknologi Media Pembelajaran di Era Digital*. PT. Green Pustaka Indonesia, 2024. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/C60MEQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=macam+macam+media+pembelajaran&pg=PA88&printsec=frontcover.
- Pradana, Taufiq Prasetya. "Google Sites: Pengertian, Kegunaan, Tutorial, dan Contohnya." IDwebhost, March 21, 2024. <https://idwebhost.com/blog/google-sites/>.
- Prawesti, Larasati Nur Indah, Adi Nugroho Susanto Putro, Mulyani Pratiwi Pratiwi, Erna Wardani, Siti Misaroh Ibrahim, Kiki Frinando Saragih, Ija Srirahmawati, Mohammad Ali Mahmudi, Novelina Andriani Zega Zega, and Fatmawati. *Media Pembelajaran*. Lakeisha, 2024. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/C60MEQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&pg=PA146&printsec=frontcover.
- Putra, izka Andhika, and Agie Hanggara. *Analisis Data Kuantitatif*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2022. https://www.google.co.id/books/edition/Analisis_Data_Kuantitatif/_O-aEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=analisis+data+kuantitatif&pg=PA100&printsec=frontcover.
- retizen.id. "Teori Kerucut Pengalaman Dari Edgar Dale | Retizen," October 3, 2021. <https://retizen.republika.co.id/posts/14759/teori-kerucut-pengalaman-dari-edgar-dale>.
- Roosinda, Fitria Widiyani, Ninik Sri Lestari, A. A. Gde Satia Utama, Hastin Umi Anisah, Albert Lodewyk Sentosa Siahaan, Siti Hadiyanti Dini Islamiati, Kadek Ayu Astiti, Nurul Hikmah, and Muhammad Iqbal Fasa. *Metode Penelitian Kualitatif*. Zahir Publishing, n.d. https://www.google.co.id/books/edition/METODE_PENELITIAN_KUAL

ITATIF/xmtgEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=teknik+pengumpulan+data+penelitian+kualitatif&pg=PA64&printsec=frontcover.

Sahlan, Moh. *Evaluasi Pembelajaran*. II. Jember: STAIN Jember Press, 2015.

Sajidah, Zerlina, Abelia Fazriani, and Tantri Rohmatun Nasila. Wawancara Peserta Didik Oleh Peneliti, September 5, 2024.

Sari, Mike Nurmalia, Saringatun Mudrikah, Yosep Belen Keban, Mety Toding Bua, Apdoludin, Pretty Elisa Ayu Ningsih, Agus Budiyo, et al. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas & Research and Development*. Pradina Pustaka, 2024.

https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Tindakan_Kelas_Res/kYwNEQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=penelitian+r%26d&pg=PA197&printsec=frontcover.

Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat (20) (n.d.).

Setyosari, Punaji. *Desain Pembelajaran*. Jakarta Timur: Bumi Aksara, 2020. https://www.google.co.id/books/edition/Desain_Pembelajaran/qbD1DwAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=model+pengembangan+rancangan+pembelajaran&pg=PA55&printsec=frontcover.

Silvester, Pebria Dheni Purnasari, Totok Victor Didik Saputro, and Usman. *Melangkah Ke Era Digital: Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Mega Press Nusantara, 2024. https://www.google.co.id/books/edition/Melangkah_Ke_Era_Digital_Kompetensi_Guru/gLISEQAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=teknologi+digital+dalam+pembelajaran&pg=PA69&printsec=frontcover.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. 24th ed. Bandung: Alfabeta, 2016.

Suhartawan, Bambang, Daawia, Singgih Daawia, Yansen Alberth Reba, Gamar Abdullah, Arifin, Sirjon, Zulfah Rizka Purnama, and Penni Veronika. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. CV Rey Media Grafika, 2024. https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_MEDIA_PEMBELAJARAN/s8D_EAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=macam+macam+media+pembelajaran+berdasarkan+sumber+materi&pg=PA48&printsec=frontcover.

Sumiharsono, Rudy, and Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/VJtIDwAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=jenis+media+pembelajaran&pg=PA31&printsec=frontcover.

Surani, Dewi, Perdy Karuru, Udi Iswadi, Marthen Semry Eknoe, Siti Jenab, Drs Sutarjo, Laila Mahmudah, Firman Saleh, Fuad Hasyim, and Anyan. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri, 2024. https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_MEDIA_PE

MBELAJARAN/X9P3EAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=pembagian+media+pembelajaran&pg=PA6&printsec=frontcover.

Suryadi, Ahmad. *Sejarah Kebudayaan Islam: Teori, Prosedur dan Ruang Lingkupnya*. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Sejarah_Kebudayaan_Islam_Teori_Prosedur/_APhEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=mata+pelajaran+sejarah+kebudayaan+islam+adalah&pg=PA15&printsec=frontcover.

Susilana, Rudi, and Cepi Riana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima, 2009. https://www.google.co.id/books/edition/MEDIA_PEMBELAJARAN/-yqHAAwAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=MEDIA+PEMBELAJARAN:+Hakikat,+Pengembangan,+Pemanfaatan,+dan+Penilaian&pg=PR1&printsec=frontcover.

Tabrani, Ahmad, Agus Sutiyono, Agus Khunaifi, and Dwi Istiyani. *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019. https://cendikia.kemenag.go.id/storage/uploads/file_path/file_06-06-2023_647eb3e81d727.pdf.

Tumbel, Ferny Margo, and Femmy Roosje Kawuwung. *Media pembelajaran*. Selat Media, 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Media_pembelajaran/hRbkEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=media+pembelajaran&pg=PA140&printsec=frontcover.

Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017. <https://books.google.co.id/books?id=9pULDgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.

Wiratama, Virdana Putra. "Pengembangan Media Berbasis Google Sites Dengan Pendekatan Etnomatematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Bagi Siswa Kelas VIII MTs Ma'arif Ambulu Jember." Skripsi, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (January 22, 2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Yusrizal, and Rahmati. *Tes Hasil Belajar*. Bandung: Bandar Publishing, 2020. https://www.google.co.id/books/edition/Tes_Hasil_Belajar/hD2VEAAAQBAJ?hl=ms&gbpv=1&dq=hasil+belajar+adalah&pg=PA110&printsec=frontcover.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

Matriks Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi	1. Media Pembelajaran 2. Hasil Belajar	1. Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Mata Pelajaran SKI 2. Hasil Belajar Aspek Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI	1.1 Validasi Media pembelajaran Google Sites dari validasi tim ahli 1.2 Tanggapan dari peserta didik yang dijadikan sebagai subjek uji coba produk 2.1 Keefektifan hasil belajar siswa dengan digunakannya produk media pembelajaran Google Sites	1. Tim Validasi: Dosen ahli media, dosen ahli materi, dan ahli praktisi pembelajaran yakni guru SKI 2. Responden: Peserta didik kelas VIII B di MTS Negeri 10 Banyuwangi 3. Dokumen: Perangkat kurikulum SKI di Sekolah dan Hasil belajar tes peserta didik (<i>Pre-test dan Post-test</i>)	1. Metode R&D 2. Model pengembangan ADDIE 3. Instrumen pengumpulan data: Wawancara, observasi, dokumentasi, angket dan tes 4. Teknik Analisis Data: Analisis kualitatif deskriptif untuk menentukan hasil validasi ahli, tanggapan peserta didik dan efektivitas media pembelajaran.	1. Bagaimana prosedur pengembangan produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi? 2. Bagaimana validasi produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi? 3. Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap kemenarikan produk media pembelajaran Google Sites pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTs Negeri 10 Banyuwangi?

						4. Bagaimana efektivitas produk media pembelajaran Google Sites dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran SKI di kelas VIII MTs Negeri Banyuwangi? 10
--	--	--	--	--	--	--

Lampiran 2

Pernyataan Keaslian Tulisan

Nama : Parisca Ainul Maulida
NIM : 211101010061
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapa pun.

Jember, 23 Oktober 2024

Saya yang menyatakan



Parisca Ainul Maulida

NIM: 211101010061

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 3

Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Parisca Ainul Maulida
 NIM : 211101010061
 Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
 GOOGLE SITES UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
 PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
 KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) DI MTS NEGERI 10
 BANYUWANGI

NO.	HARI/ TANGGAL	INFORMAN	KETERANGAN	TTD
1	05 September 2024	Guru SKI	Observasi Awal	
3	05 September 2024	Guru SKI	Wawancara Guru SKI	
4	05 September 2024	Peserta didik kelas VIII B	Wawancara Peserta Didik	
5	12 September 2024	Pihak TU MT's N 10 Banyuwangi	Menyerahkan Surat Izin Penelitian	
6.	12 September 2024	Guru SKI	Validasi Media Pembelajaran	
6.	12 September 2024	Guru SKI dan Peserta didik kelas VIII B	Uji Coba Kelompok Kecil (Uji kemenarikan Media)	
7	19 September 2024	Guru SKI dan Peserta didik kelas VIII B	Uji Coba Kelompok Besar (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>)	
8	30 September 2024	Pihak TU MT's N 10 Banyuwangi	Meminta Surat Keterangan Selesai Penelitian	

Rapat, 30 September 2024
 Kepala MTS Negeri 10 Banyuwangi



MUGENG MARYONO, S.Pd, MM
 NIP. 1965051994031009

Lampiran 5

Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 10 BANYUWANGI
 Jalan Songgon Pengantigan Rogojampi Kab.banyuwangi
 Telepon (0333) 631914 ; Faksimile (0333) 631914
 Website : www.mtsn10banyuwangi.sch.id; Email : mtsn10banyuwangi@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 375/MTs.13.30.10/PP.00/9/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUGENG MARYONO, S. Pd.
 NIP : 196710051994031009
 Pangkat/gol : Pembina Tk.I {IV/b}
 Jabatan : Kepala Sekolah MTsN 10 Banyuwangi

Menerangkan bahwa :

Nama : PARISCA AINUL MAULIDA
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
 Fakultas : Tarbiyah
 NIM : 211101010061
 Alamat : Dsn Sroyo Desa Bangunsari Kec. Songgon Kab. Banyuwangi

Telah Menyelesaikan penelitian ke MTsN 10 Banyuwangi Kabupaten Banyuwangi dalam rangka menyelesaikan / menyusun Tugas Skripsi pada Mata Pelajaran SKI selama 30 Hari.

Demikian Surat Keterangan ini di buat untuk di gunakan seperlunya.

Banyuwangi, 27 September 2024
 Kepala

 SUGENG MARYONO, S.Pd
 NIP. 19671005 199403 1 009

Lampiran 6

Instrumen Wawancara Guru SKI

INSTRUMEN WAWANCARA SEMI TERSTRUKTUR GURU SKI

Permasalahan pembelajaran SKI	
PERTANYAAN	JAWABAN
<p>1. Apa permasalahan dan kendala yang Bapak/ibu dihadapi dalam proses pembelajaran SKI?</p> <p>a. Permasalahan terkait materi pembelajaran SKI</p> <p>b. Permasalahan terkait keaktifan dan antusias peserta didik</p> <p>c. Permasalahan terkait hasil belajar peserta didik</p> <p>d. Permasalahan terkait metode, media dan fasilitas pendukung pembelajaran</p>	<p>a. Untuk ski dengan ski Ski pada saat pertama Tahun, nama. Pembawa</p> <p>b. Peserta didik dalam proses saya di SKI malah bisa aliter khusus halak suka.</p> <p>c. Hasil belajar dengan faktor ya ya bagus ada ya jaket ski. ya dibarengi waktu pelajaran ski saya dapat dibarengi ktra saya ujian.</p> <p>d. Untuk media ya dengan cara Minta lain jam digambarkan. Ereks ada proyek bus. Maka dibarengi kalyakon Membawa HP di sekolah Ada lab komputer jurusan digunakan cara. Tlh ya.</p>
<p>2. Bagaimana upaya Bapak/Ibu, untuk mengatasi masalah tersebut?</p>	<p>Menggunakan alat-alat yang ada jangan dulu lagi-lagi untuk membuat peserta didik aliter halak menggunakan.</p>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

INSTRUMEN WAWANCARA SEMI TERSTRUKTUR GURU SKI

Kebutuhan dan Solusi Permasalahan pembelajaran SKI	
PERTANYAAN	JAWABAN
<p>1. Menurut Bapak/ibu, apa kebutuhan yang bisa menjadi solusi permasalahan pembelajaran SKI tersebut?</p> <p>a. Aspek Materi b. Aspek Metode c. Aspek Media</p>	<p>a. Materi yg lengkap dan bahasa yg mudah diajarkan. b. Metode yg Aktif dan membuat peserta didik lebih bersemangat seperti zaman sebelum. c. Media yang tersedia dan mudah digunakan di dalam kelas.</p>
<p>2. Menurut Bapak/ibu, Media pembelajaran seperti apa yang bisa membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran SKI?</p>	<p>Media yang seru seperti Game-gam. Membuat file atau kata SKI yang akan dituliskan. Gambar / Video Pelajaran yg mudah. Pemahaman Sejarah (film).</p>
<p>3. Apakah Bapak/ibu merasa Media Pembelajaran SKI berbasis digital seperti web dan situs (Google Sites) dapat membantu dalam pembelajaran SKI? dan mengapa demikian?</p>	<p>Bisa. Lebih mudah diajarkan. Melalui Video, gambar dan gambar menarik. Tapi perlu diperhatikan supaya fokus membuat Pelajaran bukan hanya itu saja.</p>
<p>4. Menurut Bapak/ibu bagaimana kesiapan peserta didik dalam penggunaan media digital pada pembelajaran SKI?</p>	<p>HP / Laptop / Tablet / Bawaan Laptop di pakainya masih kurang 75%. Bisa ditentukannya media digital.</p>

Instrumen Wawancara Peserta Didik

INSTRUMEN WAWANCARA SEMI TERSTRUKTUR PESERTA DIDIK

Kebutuhan dan Solusi Permasalahan Pembelajaran SKI	
Pertanyaan	Jawaban
1. Menurutmu, apa yang membuat kamu lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar SKI?	1. Guru, Media dan Metode. 2. Media Game 3. Media dan Metode yang lain.
2. Metode pembelajaran seperti apa menurutmu akan memudahkan pembelajaran SKI?	1. Metode Game - Guru. 2. Digunakan dan melihat video. 3. Selain dan melihat video.
3. Media pembelajaran seperti apa yang kamu harapkan bisa digunakan dalam pembelajaran SKI?	1. Media yang ada gambar dan ilustrasi media. 2. Selain Gambar 3. Selain Gambar dan Game - Guru.
4. Apakah media berbasis web dengan dilengkapi gambar, video serta game pelajaran yang interaktif dapat membuatmu termotivasi belajar SKI?	1. Bisa 2. Sangat Bisa 3. Mungkin Bisa
5. Apakah kamu setuju jika pembelajaran SKI nantinya menggunakan media berbasis Web?	1. Setuju 2. Setuju 3. Setuju.

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

INSTRUMEN WAWANCARA SEMI TERSTRUKTUR PESERTA DIDIK

Permasalahan pembelajaran SKI	
Pertanyaan	Jawaban
1. Apa kesulitan atau kendala yang kamu hadapi dalam pembelajaran SKI?	1. Mata: Sulit, gunung membanda 2. Materi: Sulit (tahu/menghafal) 3. Mata: Sulit SKI.
2. Apakah ada materi SKI yang menurut kalian sulit dipahami dan bagian yang mana saja yang menurut kalian sulit?	1. Menghafal. Nama, tahu (Pembawa kage). 2. Menghafal. Mata. 3. Menghafal. Materi.
3. Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan guru SKI di kelas? Apakah menarik dan mempermudah dalam pemahaman materi?	1. Metode yang digunakan Papan Papan. Video Papan. 2. Cara metode di Papan. 3. Cara metode di Papan.
4. Media dan alat apa yang biasanya digunakan dalam pembelajaran SKI di kelas?	1. Buku Saja 2. Buku Saja. 3. Buku Saja.
5. Apakah kamu merasa media yang digunakan mempermudah pemahaman kalian dalam mempelajari SKI?	1. Buku jika risik dibar- fapi Tialak ruka Sejaral. 2. Buku Papan. Mata. Suka (ca- Papan kelimane. 3. Buku ditanyakan bagian dan (tanyak ba ada kage)

Lampiran 7

Instrumen Observasi

LEMBAR OBSERVASI

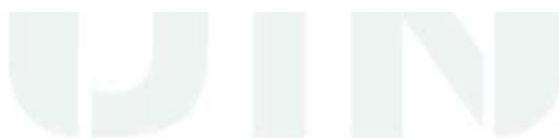
No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Observasi	Keterangan
1.	Penggunaan metode pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Cara oral - Tanya jawab - Penugasan - Borongan - ya - ya Laga - laga. 	Sangat awal yang sudah did catat ter satan (Pusat) kemudian di mulai. Mula. Resam.
2.	Penggunaan media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Buku LKS cetak. 	Sangat metode dan juga. Sangat tidak mungkin. Media yang Borongan (Pisita)
3.	Kondisi peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> - Ada 11 kelompok - Ada 44 buku - Ada 11 membaca buku - Ada 33 ngobrol sendiri 	Disakaliti kuman Metode / Media 43 Borongan.
4.	Sumber belajar	<ul style="list-style-type: none"> - Guru sebagai - Buku LKS SKI 	Sumber belajar masih terbatas. Buku buku Catat saja.

Lampiran 8

Dokumen Kurikulum

Elemen, CP, dan TP

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	ATP Kelas 7	Alokasi Waktu	ATP Kelas 8	Alokasi Waktu	ATP Kelas 9	Alokasi Waktu
	Menganalisis sejarah berdiri dan berkembangnya peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah, meneladani peran ilmuwan serta ulama sebagai inspirasi dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai agama demi kemajuan peradaban bangsa.	1. Menganalisis sejarah peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah untuk menumbuhkan jiwa yang optimis, kritis, dan berprestasi.	-	-	8.1	14 JP	-	-
		2. Mengevaluasi peran ilmuwan dan ulama pada masa Daulah Abbasiyah untuk menjadi pribadi yang kritis, berpikir ilmiah, dan berpartisipasi aktif dalam kemajuan peradaban Islam.	-	-	8.2	18 JP	-	-
Periode Pertengahan (1250 M - 1800 M).	Peserta didik mampu menganalisis sejarah berdiri dan berkembangnya peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah, meneladani peran ilmuwan dalam kemajuan peradabannya, meneladani sikap keperwiraan serta kepemimpinan Salahudin Al-Ayyubi sebagai inspirasi dalam memegang	1. Menganalisis sejarah peradaban Islam Daulah Ayyubiyah sebagai keteladanan dalam berinovasi di era global dengan memegang teguh nilai akhlakul karimah	-	-	8.3	12 JP	-	-
		2. Mengevaluasi peran ilmuwan pada masa Daulah Ayyubiyah dalam memajukan peradaban Islam sebagai motivasi menjadi pribadi yang aktif, produktif, dan berpikir kritis	-	-	8.4	12 JP	-	-
		3. Menganalisis kepemimpinan Salahudin Al-Ayyubi sebagai inspirasi untuk	-	-	8.5	8 JP	-	-



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Program Tahunan (PROTA)

PROGRAM TAHUNAN

MATA PELAJARAN: SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)

Nama Madrasah	: MTs Negeri 10 Banyuwangi
Nama Penyusun	: Nurul Hidayah, S.Pd., M.Pd.
Mata Pelajaran	: Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
Kelas / Fase Semester	: VIII / D / 1 - 2
Tahun Penyusunan	: 2024 / 2025

CAPAIAN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) FASE D

Fase D diperuntukan bagi peserta didik kelas VII, VIII dan IX. Pada fase ini ada 5 fase yang menjadi tema pembelajaran, yakni periode Rasulullah saw., periode *Khulafaurasyidin*, Islam pada periode klasik, Islam pada periode pertengahan dan periode Islam di Nusantara. Pada periode Rasulullah saw., peserta didik mampu menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah sebagai rahmat bagi seluruh alam, sebagai inspirasi dalam menerapkan semangat *ukhuwah Islamiyah*, *ukhuwah basyariyah*, *ukhuwah Insaniyah*, dan *ukhuwah wathaniyah* dalam kebhinnekaan. Pada Elemen periode *Khulafaurasyidin*, peserta didik mampu menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa *Khulafaurasyidin* sebagai inspirasi dalam menerapkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pendapat di kehidupan masa kini dan masa depan. Pada elemen periode klasik peserta didik mampu menganalisis perkembangan peradaban Islam di masa Daulah Umayyah, meneladani peran ilmuwan muslim dalam menumbuhkembangkan kreativitas jiwa pembelajar, serta meneladani jiwa kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz dalam menjunjung tinggi nilai keadilan dan prinsip demokrasi di kehidupan masa kini dan masa depan. Menganalisis sejarah berdiri dan berkembangnya peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah, meneladani peran ilmuwan serta ulama sebagai inspirasi dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai agama demi kemajuan peradaban bangsa. Pada periode pertengahan peserta didik mampu menganalisis sejarah berdiri dan berkembangnya peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah, meneladani peran ilmuwan dalam kemajuan peradabannya, meneladani sikap keberwiraan serta kepemimpinan Salahudin Al-Ayyubi sebagai inspirasi dalam memegang teguh prinsip toleransi kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada periode Islam di Nusantara, peserta didik mampu menganalisis sejarah penyebaran Islam di Nusantara, peran Wali Sanga dan pesantren dalam dakwah Islam di Nusantara, nilai-nilai kearifan lokal, serta meneladani pendiri organisasi kemasyarakatan Islam sebagai inspirasi dalam menumbuhkan dan merawat nasionalisme di lingkungannya.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Periode Rasulullah saw.	Peserta didik mampu menganalisis misi dan strategi dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah sebagai rahmat bagi seluruh alam, sebagai inspirasi dalam menerapkan semangat <i>ukhuwah islamiyah</i> , <i>ukhuwah basyariyah</i> , <i>ukhuwah insaniyah</i> , dan <i>ukhuwah uataniyah</i> . dalam kebinnekaan.
Periode <i>Khulafaurasyidin</i>	Peserta didik mampu menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa <i>Khulafaurasyidin</i> sebagai inspirasi dalam menerapkan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pendapat di kehidupan masa kini dan masa depan.
Periode Klasik (650	Peserta didik mampu menganalisis perkembangan peradaban Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

M-1250 M)	di masa Daulah Umayyah, meneladani peran ilmuwan muslim dalam menumbuhkembangkan kreativitas siswa pembelajar, serta meneladani jiwa kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz dalam menjunjung tinggi nilai keadilan dan prinsip demokrasi di kehidupan masa kini dan masa depan. Menganalisis sejarah berdiri dan berkembangnya peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah, meneladani peran ilmuwan serta ulama sebagai inspirasi dalam memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan menjunjung tinggi nilai agama demi kemajuan peradaban bangsa.
Periode Pertengahan (1250 M-1800 M)	Peserta didik mampu menganalisis sejarah berdiri dan berkembangnya peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah, meneladani peran ilmuwan dalam kemajuan peradabannya, meneladani sikap keperwiraan serta kepemimpinan Salahudin Al-Ayyubi sebagai inspirasi dalam memegang teguh prinsip toleransi kehidupan berbangsa dan bernegara.
Periode Islam di Nusantara	Peserta didik mampu menganalisis sejarah penyebaran Islam di Nusantara, peran Wali Sanga dan pesantren dalam dakwah Islam di Nusantara, nilai-nilai kearifan lokal, serta meneladani pendiri organisasi kemasyarakatan Islam sebagai inspirasi dalam menumbuhkan dan merawat nasionalisme di lingkungannya.

No	TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)	MATERI	Alokasi Waktu
SEMESTER I			
1	8.1. Menganalisis perkembangan peradaban Islam di masa Daulah Umayyah untuk menumbuhkan sikap optimis dan dinamis.	Perkembangan Peradaban Islam pada masa Daulah Umayyah untuk menumbuhkan sikap optimis dan dinamis.	4 JP
2	8.2. Meneladani mengevaluasi peran ilmuwan muslim di masa Daulah Umayyah dalam menumbuhkan jiwa pembelajar yang kreatif dan inovatif.	Peran ilmuwan muslim di masa Daulah Umayyah dalam menumbuhkan jiwa pembelajar yang kreatif dan inovatif.	4 JP
3	8.3. Meneladani menganalisis kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz dalam menjunjung tinggi nilai kesederhanaan, keadilan dan prinsip demokrasi untuk kehidupan masa kini dan masa depan.	Kepemimpinan Umar bin Abdul Aziz dalam menjunjung tinggi nilai kesederhanaan, keadilan dan prinsip demokrasi untuk kehidupan masa kini dan masa depan.	4 JP
4	8.4. Menganalisis sejarah peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah untuk menumbuhkan jiwa yang optimis, kritis, dan berprestasi.	Sejarah Peradaban Islam pada masa Daulah Abbasiyah	4 JP
5	8.5. Meneladani mengevaluasi peran ilmuwan dan ulama pada masa Daulah Abbasiyah untuk menjadi pribadi yang kritis, berpikir ilmiah, dan	Peran ilmuwan dan ulama pada masa Daulah Abbasiyah	4 JP

	berpartisipasi aktif dalam kemajuan peradaban Islam.		
SEMESTER 2			
1	8.6. Menganalisis sejarah peradaban Islam Daulah Ayyubiyah sebagai keteladanan dalam berinovasi di era global dengan memegang teguh nilai akhlakul karimah	Sejarah peradaban Daulah Ayyubiyah	4 JP
2	8.7. Meneladani mengevaluasi peran ilmuwan pada masa Daulah Ayyubiyah dalam memajukan peradaban Islam sebagai motivasi menjadi pribadi yang aktif, produktif, dan berpikir kritis	Ilmuwan Pada Masa Daulah Ayyubiyah	4 JP
3	8.8. Meneladani menganalisis kepemimpinan Salahudin Al-Ayyubi sebagai inspirasi untuk mengembangkan nilai-nilai toleransi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara	Kepemimpinan Salahudin Al-Ayyubi	4 JP
4	8.9. Menganalisis sejarah penyebaran Islam di Nusantara melalui pendekatan budaya yang harmonis	Sejarah penyebaran Islam di Nusantara	4 JP
5	8.10. Menganalisis peran Wali Sanga dan pesantren dalam dakwah Islam di Nusantara yang berorientasi pada pengembangan sumber daya manusia dan budaya	Peran Wali Sanga dan pesantren dalam dakwah Islam di Nusantara	4 JP
6	8.11. Menganalisis nilai-nilai ajaran Islam yang terkandung dalam kearifan lokal nusantara sebagai media dakwah Islam	Nilai-nilai kearifan lokal	4 JP
7	8.12. Meneladani mengevaluasi peran pendiri organisasi kemasyarakatan Islam sebagai inspirasi dalam menumbuhkan dan merawat nasionalisme	Pendiri organisasi kemasyarakatan Islam sebagai inspirasi dalam menumbuhkan dan merawat nasionalisme di lingkungannya.	4 JP
CADANGAN JAM PELAJARAN			0 JP
JUMLAH JAM PELAJARAN			JP

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

**Banyuwangi, 6 Agustus 2020
Guru Mata Pelajaran**

Sugeng Maryono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196710051994031009

Nurul Hidayah, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197911132007102002

Program Semester (PROSEM)

PROGRAM SEMESTER
MATA PELAJARAN: SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI)

Nama Madrasah : MTs Negeri 10 Banyuwangi
 Nama Pengantar : Nurul Hudaib, S.Pd., M.Pd.
 Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)
 Kelas / Fase Semester : VII / II / 1
 Tahun Pengajaran : 2022 / 2023

CAPAIAN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) FASE II

Fase II dilaksanakan bagi peserta didik kelas VII, VIII dan IX. Pada fase ini ada 3 fase yang menjadi tema pembelajaran, yakni periode Rashidiah awal, periode Khulafaur Rasyidun, Islam pada periode pertengahan dan periode Islam di Nusantara.

Pada periode Rashidiah awal, peserta didik mampu menganalisis nilai dan strategi dakwah Rashidiah awal di Madinah dan Madinah sebagai contoh bagi seluruh umat, sebagai inspirasi dalam menegakan semangat alihwalaq Islamiyah, alihwalaq Anshariyah, alihwalaq Anshariyah, dan alihwalaq alihwalaq dalam kehidupan.

Pada Eraen periode Khulafaur Rasyidun, peserta didik mampu menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidun sebagai inspirasi dalam menegakan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pendapat di kalangan masa kini dan masa depan.

Pada eraen periode klasik peserta didik mampu menganalisis perkembangan peradaban Islam di masa Dinasti Umayyah, menelaah peran dinawan muslim dalam memantapkan kehidupan keagamaan jawa pendahulu, serta menelaah jwa kepemimpinan Umar bin Alkhalid Atiq dalam menjangkau teggi nilai keadilan dan prinsip demokrasi di kalangan masa kini dan masa depan. Menganalisis sejarah berdirinya dan perkembangan peradaban Islam pada masa Dinasti Abbasiyah, menelaah peran dinawan serta Islam sebagai inspirasi dalam menegakan lita pergaulan dan teknologi dengan menjangkau teggi nilai agama serta ketahanan peradaban bangsa.

Pada periode pertengahan peserta didik mampu menganalisis sejarah berdirinya dan perkembangan peradaban Islam pada masa Dinasti Ayyubiyah, menelaah peran dinawan dalam ketahanan peradabannya, menelaah sikap keperwiraan serta kepemimpinan Salibahin Al-Ayyubi sebagai inspirasi dalam menegakan teggi prinsip toleransi kehidupan berbagai dan berbagai.

Pada periode Islam di Nusantara, peserta didik mampu menganalisis sejarah penyebaran Islam di Nusantara, peran Wali Sanga dan pesantren dalam dakwah Islam di Nusantara, nilai-nilai kearifan lokal, serta menelaah kondisi organisasi kemasyarakatan Islam sebagai inspirasi dalam memantapkan dan memantapkan nasionalisme di lingkungannya.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Periode Rashidiah awal	Peserta didik mampu menganalisis nilai dan strategi dakwah Rashidiah awal di Madinah dan Madinah sebagai contoh bagi seluruh umat, sebagai inspirasi dalam menegakan semangat alihwalaq Islamiyah, alihwalaq Anshariyah, alihwalaq Anshariyah, dan alihwalaq alihwalaq dalam kehidupan.
Periode Khulafaur Rasyidun	Peserta didik mampu menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidun sebagai inspirasi dalam menegakan sikap saling menghargai dan menghormati perbedaan pendapat di kalangan masa kini dan masa depan.
Periode Klasik (650 M-1250 M)	Peserta didik mampu menganalisis perkembangan peradaban Islam di masa Dinasti Umayyah, menelaah peran dinawan muslim dalam memantapkan kehidupan keagamaan jawa pendahulu, serta menelaah jwa kepemimpinan Umar bin Alkhalid Atiq dalam menjangkau teggi nilai keadilan dan prinsip demokrasi di kalangan masa kini dan masa depan. Menganalisis sejarah berdirinya dan perkembangan peradaban Islam pada masa Dinasti Abbasiyah, menelaah peran dinawan serta Islam sebagai inspirasi dalam menegakan lita pergaulan dan teknologi dengan menjangkau teggi nilai agama serta ketahanan peradaban bangsa.
Periode Pertengahan (1250-1600 M)	Peserta didik mampu menganalisis sejarah berdirinya dan perkembangan peradaban Islam pada masa Dinasti Ayyubiyah, menelaah peran dinawan dalam ketahanan peradabannya, menelaah sikap keperwiraan serta kepemimpinan Salibahin Al-Ayyubi sebagai inspirasi dalam menegakan teggi prinsip toleransi kehidupan berbagai dan berbagai.
Periode Islam di Nusantara	Peserta didik mampu menganalisis sejarah penyebaran Islam di Nusantara, peran Wali Sanga dan pesantren dalam dakwah Islam di Nusantara, nilai-nilai kearifan lokal, serta menelaah kondisi organisasi kemasyarakatan Islam sebagai inspirasi dalam memantapkan dan memantapkan nasionalisme di lingkungannya.

No	TUJUAN PEMBELAJARAN	Alokasi Waktu	Oktober	November	Desember
			1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
1	K.1. Menganalisis perkembangan peradaban Islam di masa Dinasti Umayyah untuk memantapkan sikap optimis dan dinamis.	4 JP			
2	K.2. Menelaah perkembangan peran dinawan muslim di masa Dinasti Umayyah dalam memantapkan jwa pendahulu yang kreatif dan inovatif.	4 JP			
3	K.3. Menelaah menganalisis kepemimpinan Umar bin Alkhalid Atiq dalam menjangkau teggi nilai keadilan dan prinsip demokrasi untuk kalangan masa kini dan masa depan.	4 JP			
4	K.4. Menganalisis sejarah peradaban Islam pada masa Dinasti Abbasiyah untuk memantapkan jwa yang optimis, kritis, dan berprestasi.	4 JP			
5	K.5. Menelaah perkembangan peran dinawan pada masa Dinasti Abbasiyah untuk menjadi pribadi yang kritis, berpikir kreatif, dan berprestasi untuk aktif dalam ketahanan peradaban Islam.	4 JP			
Jumlah Jam Pelajaran			16		

Mengraboh,
Kepala Sekolah

Banyuwangi, 6 Agustus 2022
Guru Mata Pelajaran

Inggra Nurcahyo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19711110199011000

Nurul Hudaib, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19711110199011000

Lampiran 9

Lembar Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 58136
 Website: [www.http://itk.uinkhas-jember.ac.id](http://itk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-2173/In.20/3.a/PP.009/09/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Drs. Sukamto, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Drs. Sukamto, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM : 211101010061
 Nama : PARISCA AINUL MAULIDA
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Negeri 10 Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 05 September 2024


 Khotibul Umam, Dekan, Bidang Akademik.

KHOTIBUL UMAM

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

**INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI
PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITES
UNTUK MATA PELAJARAN SKI KELAS VIII
DI MTS NEGERI 10 BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2024/2025
(Lembar Validasi Dosen Ahli Media Pembelajaran)**

Nama Penilai : Dr. Drs. Sukanto, M. Pd.

NIP : 196305121983031009

Instansi : UIN KHAS JEMBER

Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 4 = Sangat Setuju

Skor 3 = Setuju

Skor 2 = Tidak Setuju

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

Tabel Penilaian

Aspek Penilaian	Pernyataan	Kriteria skor			
		1	2	3	4
Tampilan Media	1. Tampilan desain media pembelajaran menarik dan memotivasi pengguna.			✓	
	2. Jenis dan ukuran <i>font</i> yang digunakan mudah dibaca.				✓
	3. Audio dan visual menarik dan membantu pemahaman terhadap materi.			✓	
Interaktivitas Media	4. Tautan/ <i>link</i> dan tombol berfungsi dengan baik sehingga pengguna dapat dengan mudah berpindah dari satu halaman ke halaman lain.			✓	
	5. Media dilengkapi fitur interaktif seperti kuis dan <i>game</i> yang mendukung pembelajaran.				✓
Fungsionalitas Media	6. Media pembelajaran ini memiliki navigasi yang jelas dan mudah dipahami.			✓	
	7. Media pembelajaran ini dapat digunakan di berbagai perangkat (Komputer, Laptop, Tablet dan ponsel).				✓
	8. Media pembelajaran ini mendukung pembelajaran mandiri siswa.				✓
	9. Media pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi yang relevan dengan				✓

	9. Media pembelajaran ini mengintegrasikan teknologi yang relevan dengan pembelajaran masa kini.				✓
	10. Konten media pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.				✓
	Skor		12	24	
	Total		26		

$$\frac{26}{40} \times 100 = 90$$

Catatan:

(Saran dan komentar validator)

Prioritas di tampilkan lanjut.

1. Video Youtube ditampikan Gamus untuk mempermudah.
2. Bantah langkah-langkah penggunaan Game (sistem gamanya)

Kebanyakan

Penilaian Umum:

Mohon untuk melingkari salah satu pertanyaan berikut

1. Media dapat dilakukan uji coba tahap selanjutnya tanpa revisi
2. Media dapat dilakukan uji coba tahap selanjutnya dengan revisi
3. Media tidak dapat dilakukan uji coba atau digunakan

Jember,
Validator

Eukambs
Nama
NIP. 196305121983031009

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI
PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITES
UNTUK MATA PELAJARAN SKI KELAS VIII
DI MTS NEGERI 10 BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2024/2025
(Lembar Validasi Dosen Ahli Materi SKI)**

Nama Penilai : H. M. Syamsudini, M. Ag

NIP : 197404042003121004

Instansi : UIN KHAS JEMBER

Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 4 = Sangat Setuju

Skor 3 = Setuju

Skor 2 = Tidak Setuju

Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

Tabel Penilaian

Aspek penilaian	Pernyataan	Kriteria skor			
		1	2	3	4
Kesesuaian Materi	1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum SKI yang berlaku.				✓
	2. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓
	3. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkatan kelas/fase peserta didik.				✓
Isi Materi	4. Media pembelajaran ini mencakup aspek penting dari mata pelajaran SKI berdasarkan BAB				✓
	5. Media pembelajaran ini dilengkapi contoh dan ilustrasi yang relevan dan membantu.			✓	
	6. Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran ini jelas dan mudah dipahami.				✓
	7. Materi pada media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep SKI.			✓	
	8. Media pembelajaran ini dilengkapi tugas proyek dan soal-soal latihan (penilaian) untuk mengukur pemahaman siswa.				✓

Penyajian Materi	9. Penyajian materi dalam media pembelajaran ini sistematis dan terstruktur.			✓	
	10. Penyajian materi bersifat interaktif sehingga menimbulkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.				✓
Skor				9	28
Total				37	

$$\frac{37}{40} \times 100 = 92,5$$

Catatan:

(Saran dan komentar validator)

Penilaian Umum:

Mohon untuk melingkari salah satu pertanyaan berikut

1. Media dapat dilakukan uji coba tahap selanjutnya tanpa revisi
2. Media dapat dilakukan uji coba tahap selanjutnya dengan revisi
3. Media tidak dapat dilakukan uji coba atau digunakan

Jember,

Validator



Nama H. M. Syamsudin, M.Ag.

NIP. 19704042002121004

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI
 PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITES
 UNTUK MATA PELAJARAN SKI KELAS VIII
 DI MTS NEGERI 10 BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2024/2025
 (Lembar Validasi Dosen Ahli Materi SKI)

Nama Penilai : **NURUL HIDAYAH**
 NIP : **197911132007102002**
 Instansi : **MTs N 10 BANYUWANGI**

Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 4 = Sangat Setuju
 Skor 3 = Setuju
 Skor 2 = Tidak Setuju
 Skor 1 = Sangat Tidak Setuju

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Kriteria			
		1	2	3	4
Kesesuaian kurikulum dan kebutuhan peserta didik	1. Materi pada media pembelajaran sesuai dengan kurikulum				✓
	2. Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik			✓	
Fungsionalitas Media	3. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi			✓	
	4. Media pembelajaran membantu peserta didik memahami materi			✓	
	5. Media pembelajaran memudahkan guru dalam mengevaluasi pemahaman peserta didik			✓	
	6. Media pembelajaran meningkatkan partisipasi aktif peserta didik				✓
	7. Media pembelajaran memotivasi peserta didik belajar secara mandiri kapan pun dan di mana pun			✓	

KH ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Aspek Penilaian	Pernyataan	Skor Kriteria			
		1	2	3	4
	8. Media pembelajaran mendukung pembelajaran berbasis digital sesuai kurikulum merdeka saat ini			✓	
Aksesibilitas Media	9. Media pembelajaran mudah diintegrasikan dalam proses pembelajaran			✓	
	10. Media pembelajaran mudah diakses dengan perangkat atau fasilitas yang didukung sekolah				
	Skor			21	12
	Total			33/48	

$$= 82,5\%$$

Catatan:

(Sran dan komentar validator)

Terus Berinovasilah, karena materi SKI membutuhkan Media yang tepat dan di sukai siswa-siswi generasi masa kini tanpa menghilangkan norma-norma agama/ adab dan Akhlak yang diajarkan Rasulullah S.A.W.

Penilaian Umum

Mohon untuk melingkari salah satu pertanyaan berikut

- ① Media dapat dilakukan uji coba tahap selanjutnya tanpa revisi
2. Media dapat dilakukan uji coba tahap selanjutnya dengan revisi
3. Media tidak dapat dilakukan uji coba atau digunakan

Banyuwangi,

Validator

Nama NURUL HIDAYAH, S.Pd

NIP. 197911132007102002

Lampiran 10

Lembar Angket Kemerarikan Media

**INSTRUMEN LEMBAR TANGGAPAN
PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE SITES
UNTUK MATA PELAJARAN SKI KELAS VIII
DI MTS NEGERI 10 BANYUWANGI TAHUN AJARAN 2024/2025
(Lembar Uji Kemerarikan Media Pembelajaran Google Sites Dari Peserta Didik)**

Nama: Annisa Rona Al-zain

Kelas: VIII B

Berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Anda untuk setiap pernyataan berikut ini.

- 4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

Tabel Penilaian

Pernyataan	Kriteria skor			
	1	2	3	4
1. Tampilan media pembelajaran Google Sites ini menarik dan membuat saya antusias untuk belajar.				✓
2. Desain warna dan tata letak (layout) media pembelajaran Google Sites ini nyaman dilihat dan tidak membuat mata lelah.			✓	
3. Font dan ukuran teks pada media pembelajaran Google Sites mudah dibaca.			✓	
4. Navigasi (tombol/menu) pada media pembelajaran Google Sites ini mudah digunakan dan tidak membingungkan.				✓
5. Media pembelajaran Google Sites ini membuat saya lebih senang untuk mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam daripada pembelajaran dengan metode konvensional.				✓
6. Materi yang dirajikan dalam media ini menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami.			✓	
7. Aktivitas dan latihan berbasis <i>game</i> pada media pembelajaran Google Sites ini seru dan menarik.				✓
8. Ilustrasi (gambar dan Video) pada Media Pembelajaran Google Sites ini membantu saya lebih paham terhadap materi.				✓
9. Media pembelajaran Google Sites ini mendukung saya untuk bisa belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.				✓
10. Saya akan merekomendasikan media pembelajaran Google Sites ini kepada teman-teman saya dan ingin menggunakan pada mata pelajaran lain di masa mendatang.			✓	
Skor			12	48
Total			36	

Saran : Di game kasih sound tenang (jangan jedog-jedug)

Lampiran 11

Lembar soal *Pre-Test*

SOAL PRE-TEST

Nama : Achmad Yusuf Adinata

No. Absen : 02

Kelas : 3B

30

1. Siapa yang bertugas sebagai kepala daerah di wilayah-wilayah kekuasaan kecil dalam pemerintahan Daulah Abbasiyah?
 - A. Wazir
 - B. Ra'isu Kitabah
 - C. Amir
 - D. Al 'isbah
2. Pada periode pemerintahan Abbasiyah mana Khalifah mulai kehilangan kekuasaan signifikan dan pemerintahan banyak dipengaruhi oleh Bani Buwaihi?
 - A. Abbasiyah I
 - B. Abbasiyah II
 - C. Abbasiyah III
 - D. Abbasiyah IV
3. Kota manakah yang didirikan oleh Khalifah Al Mu'tashim Billah; 833-842 M dan dikenal didalamnya banyak bangunan indah dan megah pada masa Daulah Abbasiyah?
 - A. Kota Samarra
 - B. Kota Kairo
 - C. Kota Bagdad
 - D. Kota Cordoba
4. Apa nama tempat belajar yang dan berfungsi sebagai tempat belajar tingkat dasar dan menengah pada masa Daulah Abbasiyah?
 - A. Baitul Hikmah
 - B. Kurtab
 - C. Masjid Samarra
 - D. Istana Ukhaidir
5. Kota manakah yang dikenal sebagai pusat perindustrian tekstil serta kerajinan gelas, keramik, dan sabun pada masa Daulah Abbasiyah?
 - A. Basrah dan Syam
 - B. Kuffah dan Damaskus
 - C. Basrah dan Damaskus
 - D. Kuffah dan Basrah
6. Apa yang menjadi salah satu faktor utama perkembangan pesat ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah selain pertukaran budaya dan penerjemahan buku?
 - A. Pendirian Madrasah Al-Azhar
 - B. Pembentukan majelis Munadzarah
 - C. Penemuan mesin cetak
 - D. Pengembangan ilmu sains oleh ilmuwan Eropa

7. Tokoh ahli dibidang kedokteran yang mendirikan rumah sakit sekaligus menjadi kepala dokter dan memiliki banyak karya tulisan di bidang kedokteran contohnya: *Risalah al Judari wa al Hasbah* tentang penyakit kulit cacar dan campak adalah?
- A. Ar-Razi
 - B. Ibnu Sina
 - C. Jabir bin Hayyan
 - D. Al-Ghazali
8. Beriku tokoh filsuf muslim pertama pada masa Daulah Abbasiyayang yang muncul dari umat muslim adalah?
- A. Ar-Razi
 - B. Ibnu Sina
 - C. Al Khawarizmi
 - D. Al Kindi
9. Jarir al Thabari, Ibnu Athiyah, al Sudai, dan Muqatil Ibnu Sulaiman merupakan tokoh ahli tafsir dengan metode Bil Ma'tsur. Yang dimaksud metode Tafsir Bil Ma'tsur adalah?
- A. Tafsir dengan hadis
 - B. Tafsir dengan Ayat lain
 - C. Tafsir dengan akal pikiran
 - D. Tafsir dengan pendapat pribadi
10. Diatara imam berikut manakah yang merupakan pendiri mazhab *Hahanafi* salah satu dari empat mazhab fiqh utama dalam Islam?
- A. Imam Malik
 - B. Imam Abu Hanifah
 - C. Imam Ahmad bin Hambal
 - D. Imam Syafi'i

UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lembar 12

Lembar Soal *Post-Test*

SOAL POST-TEST

Nama : Achmad Yusuf Alimah
 No. Absen : 02
 Kelas : SB

80

1. Lembaga atau pejabat mana yang bertanggung jawab menangani urusan hukum agama dalam sistem peradilan Daulah Abbasiyah?
 - A. Wazir
 - B. Al Qadi
 - C. Syaikhul Qaryah
 - D. Al Hisbah
2. Pada periode pemerintahan Abbasiyah mana Khalifah berkuasa penuh dalam pemerintahan tanpa ada pengaruh dari orang lain dan bani tertentu?
 - A. Abbasiyah I
 - B. Abbasiyah II
 - C. Abbasiyah III
 - D. Abbasiyah IV
3. Kota manakah yang didirikan oleh Khalifah Abu Ja'far Al Mansur pada tahun 754 M dan dikenal sebagai pusat peradaban dan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah?
 - A. Kota Samarra
 - B. Kota Kairo
 - C. Kota Bagdad
 - D. Kota Cordoba
4. Apa nama perpustakaan pusat yang didirikan pada masa Khalifah Harun al-Rasyid dan berfungsi sebagai tempat belajar serta pusat ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah?
 - A. Baitul Hikmah
 - B. Al-Qarawiyin
 - C. Al-Azhar
 - D. Madrasah Al-Ma'mun
5. Apa tujuan utama dari pembangunan kanal, irigasi, bendungan, dan terusan pada masa Daulah Abbasiyah dalam sektor pertanian?
 - A. Untuk memfasilitasi perdagangan internasional
 - B. Untuk meningkatkan produksi industri tekstil
 - C. Untuk memenuhi kebutuhan petani dalam menggarap ladang
 - D. Untuk memperluas pelabuhan dan dermaga
6. Apa yang menjadi salah satu faktor utama perkembangan pesat ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah?
 - A. Pendirian Madrasah Al-Azhar
 - B. Penerjemahan Buku-buku pengetahuan
 - C. Penemuan mesin cetak
 - D. Pengembangan ilmu sains oleh ilmuwan Eropa

7. Tokoh ahli kimia yang disebut sebagai bapak Ilmu Kimia muslim pertama dan banyak menumbang penemuan da buku-buku dalam bidang ilmu kimia adalah?
- A. Ar-Razi
 - B. Ibnu Sina
 - C. Jabir bin Hayyan
 - D. Al-Ghazali
8. Tokoh ahli matematika dan astronomi dengan karya yang terkenal yakni *al Mukhtasar fil Hisab al Jabr wal Muqabalah* tentang aritmatika dan aljabar serta menyusun tabel astronomi tertua adalah?
- A. Al Khawarizmi
 - B. Ibnu Sina
 - C. Ar-Razi
 - D. Jabir bin Hayyan
9. Abu Bakar Asam, Abu Muslim Muhammad, Jaru al Asadi , dan Abu Yunus Ab.lussalam merupakan tokoh ahli tafsir dengan metode Bil Ra'yi. Yang dimaksud metode Tafsir Bil Ra'yi adalah?
- A. Tafsir dengan hadis
 - B. Tafsir dengan Ayat lain
 - C. Tafsir dengan akal pikiran
 - D. Tafsir dengan pendapat pribadi
10. Apa nama koleksi hadis yang disusun oleh Imam Bukhari dan dikenal sebagai salah satu dari enam kitab hadis utama, atau Kutubussitah?
- A. Sunan Abu Dawud
 - B. Sahih Bukhari
 - C. Sunan At Tirmizi
 - D. Sunan An-Nasa'i

Lampiran 13

Dokumentasi kegiatan penelitian



Wawancara Pendahuluan



Observasi Pembelajaran SKI



Wawancara Pendidik



Wawancara Peserta Didik



Uji Kemenarikan Media



Pre-test



Uji Coba Produk pada Pembelajaran



Post-test

BIODATA PENULIS

Nama : Parisca Ainul Maulida
NIM : 211101010061
TTL : Banyuwangi, 19 Juni 2002
Alamat : Dsn. Sroyo Barat, Desa. Bangunsari,
Kec. Songgon, Kab. Banyuwangi
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
PRODI : Pendidikan Agama Islam
No. HP : 085748295949
E-Mail : pariscaainulmaulida@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

1. TK Sritanjung 1 Bangunsari
2. SD Negeri 2 Bangunsari
3. MTs Negeri 10 Banyuwangi
4. MA Negeri 1 Banyuwangi
5. Ma'had Putri Darul Muta'allimin MA Negeri 1 Banyuwangi
6. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
7. Ma'had Al-Jami'ah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember