

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SITES  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI  
SD NEGERI 24 DAUH PURI DENPASAR**

**TESIS**



Oleh:

**Fitriyah  
NIM: 243206030020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
NOVEMBER 2025**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SITES  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI  
SD NEGERI 24 DAUH PURI DENPASAR**

**TESIS**

Diajukan Kepada  
Pascasarjana (S-2) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:

**Fitriyah  
NIM: 243206030020**

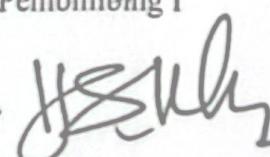
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
NOVEMBER 2025**

## PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar.” yang ditulis oleh Fitriyah ini, telah disetujui untuk diuji dalam forum Sidang Tesis

Jember, 10.-12-2025

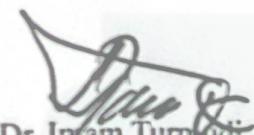
Pembimbing I



Dr. H. Saihan, S. Ag., M.Pd.I  
NIP. 197202172005011001

Jember, 10.-12 - 2025

Pembimbing II



Dr. Irfam Turnadi, M.M  
NIP. 197111231997031003

## PENGESAHAN

Tesis dengan judul "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar" yang ditulis oleh Fitriyah, telah dipertahankan di depan Dewan Peguji Tesis Pascasarjana UIN KHAS Jember pada hari. Tanggal Dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

### DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. H. Syamsul Anam, M.Pd
2. Anggota :
  - a. Penguji Utama : Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd
  - b. Penguji I : Dr. H. Saihan, S.Ag., M. Pd.I
  - c. Penguji II : Dr. Imam Turmudi, M.M

Jember, 10 Desember 2025

Mengesahkan



## ABSTRAK

Fitriyah, 2025. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar. Proposal Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Dr. H. Saihan, S. Ag., M.Pd.I. Pembimbing II: Dr. Imam Turmudzi, M.M

**Kata Kunci:** *Google Sites*, media pembelajaran, pembelajaran digital, inovasi pendidikan, minat belajar.

Perkembangan teknologi informasi menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Media pembelajaran berbasis web menjadi salah satu solusi yang mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran PAI materi *Aku Anak Salehdi* kelas V SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar.

Ada pun Rumusan Masalah dalam penelitian yaitu 1) Bagaimana Validitas Media Pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk siswa di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar? 2) Bagaimana Praktikalitas Media Pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk siswa di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar? 3) Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk siswa di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar?

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, guru kelas, dan siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, angket validasi, serta angket respon guru dan siswa. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dengan persentase 94,5%, sedangkan validasi oleh ahli media mencapai 96%. Respon guru dan siswa juga menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Uji efektivitas melalui tes awal dan tes akhir (pretest-posttest) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,68 yang dikategorikan sedang.

## Abstract

**Fitriyah.** 2025. Interactive Learning Media Based on Google Sites in Islamic Education Learning at SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar. Thesis. Islamic Education Study Program, Postgraduate Program, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Supervisor I: Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I. Supervisor II: Dr. Imam Turmudzi, M.M.

**Keywords:** Google Sites, interactive learning media, Islamic Education (PAI), digital innovation, learning outcomes.

The learning process of Islamic Education (PAI) at the elementary school level is often still conventional and has not yet fully utilized digital technology optimally. Consequently, students tend to feel bored, are less active, and their learning outcomes remain suboptimal. The lack of interactive media also limits students' learning experiences, preventing them from achieving a deeper conceptual understanding. To address these challenges, this research developed interactive learning media based on Google Sites, integrating text, images, audio, video, and interactive activities to create a more engaging, contextual, and student-centered learning environment suited to elementary learners' characteristics.

The research questions are: (1) How valid is the Google Sites-based interactive learning media in Islamic Education (PAI) learning at SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar? (2) How practical is this media when used by teachers and students? (3) How effective is the Google Sites-based media in improving students' learning outcomes?

The objectives of this study are: (1) To describe the validity of the Google Sites-based interactive learning media, (2) To describe its practicality in supporting the teaching and learning process, and (3) To describe the effectiveness of the Google Sites-based media in enhancing students' learning outcomes at SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar.

This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The analysis stage involved identifying teachers' and students' needs. The design stage consisted of creating Google Sites content with an engaging visual layout. The development stage included validation by material and media experts. The implementation stage was carried out through a limited trial with fifth-grade students, followed by the evaluation stage, which used response questionnaires and learning outcome tests (pretest–posttest).

The research findings indicate that the Google Sites-based learning media achieved a very high level of validity, with validation scores of 94.5% from material experts and 96% from media experts. The practicality aspect also received excellent ratings from both teachers and students. The effectiveness test, analyzed through pretest–posttest results, showed an improvement in learning outcomes with an average N-Gain score of 0.68 (moderate category). These findings suggest that Google Sites-based learning media are not only valid and practical but also effective in enhancing students' comprehension and creating an enjoyable and meaningful learning experience.

## ملخص البحث

فطريه، 2025. وسيلة التعليم التفاعلية على اساس جوجل سايتيس في تعليم التربية الإسلامية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 24 داوه بوري دينباسار. رسالة الماجستير. بقسم التربية الإسلامية برنامج الدراسات العليا. جامعة كياهي حاج أحمد صديق الاسلامية الحكومية جمبر. تحت الاشراف: (1) الدكتور الحاج سيمان الماجستير. و(2) الدكتور إمام ترمذى الماجستير.

**الكلمات الرئيسية:** جوجل سايتيس، وسيلة التعليم التفاعلية، التربية الإسلامية، الابتكار الرقمي، نتائج التعلم. إن عملية تعليم التربية الإسلامية في المدارس الابتدائية لا تزال تقليدية في الغالب ولم تستغل التكنولوجيا الرقمي بالكامل بشكل أمثل. ونتيجة لذلك، يشعر الطلاب بالملل، ويقل نشاطهم، ولا تكون نتائج التعلم مثلى. كما أن القيود في الوسائل التفاعلية تجعل الطلاب ينقرن إلى الخبرة التعليمية التي تدعم إتقان المفاهيم بعمق. لمعالجة ذلك، تم تطوير وسائل تعلم قائمة على جوجل سايتيس تدمج النصوص، والصور، والصوتيات، والفيديو هات، والأنشطة التفاعلية، بحيث يمكنها خلق جو تعلم أكثر جاذبية، وسياقية، ومناسبة لخصائص طلاب المدارس الابتدائية.

مشكلات هذا البحث هو: (1) ما مدى صلاحية وسيلة التعليم التفاعلية على اساس جوجل سايتيس في تعلم التربية الإسلامية بالمدرسة الابتدائية الحكومية 24 داوه بوري دينباسار؟ (2) ما مدى عملية هذه الوسيلة لاستخدامها من قبل المعلم والطالب؟ (3) ما مدى فعالية وسيلة التعليم التفاعلية على اساس جوجل سايتيس في تحسين نتائج تعلم الطالب؟

يهدف هذا البحث إلى: (1) وصف صلاحية وسيلة التعليم التفاعلية على اساس جوجل سايتيس، (2) وصف عملية هذه الوسيلة في دعم أنشطة التعليم والتعلم، و (3) وصف فعالية وسيلة التعليم التفاعلية على اساس جوجل سايتيس في تحسين نتائج تعلم طلاب المدرسة الابتدائية الحكومية 24 داوه بوري دينباسار. وتنفيذ مرحلة التحليل من خلال دراسة ADDIE بنموذج R&D استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير (احتياجات المعلم والطالب). وتشتمل مرحلة التصميم إعداد محتوى جوجل سايتيس بمظهر بصري جذاب. وتنفيذ مرحلة التطوير بالتحقق من الصلاحية من قبل خبيري المحتوى والوسائل. كانت مرحلة التطبيق عبارة عن اختبار تجريبي محدود على طلاب الصف الخامس، وتلتها مرحلة التقييم باستخدام استبيان الاستجابة واختبار نتائج التعلم (اختبار قبلي وبعدي).

أما نتائج البحث التي حصلت عليها الباحثة فهي: أن وسيلة التعليم التفاعلية على اساس جوجل سايتيس تتمتع بمستوى صلاحية عال جدا، حيث بلغت درجات صلاحية خبير المحتوى 94.5% وخبير الوسائط 96%. كما حصل جانب العملية على تقييم جيد جدا من المعلم والطالب. وأظهر اختبار الفعالية من خلال تحليل الاختبار (بلغ 0.68 (فئة متوسطة)). وتدل N-Gain القبلي والبعدي زيادة في نتائج التعلم بمتوسط الانحدار المعياري (هذا النتائج على أن وسيلة التعليم التفاعلية على اساس جوجل سايتيس ليست فقط صالحة وعملية، بل هي أيضا فعالة في رفع فهم الطلاب وخلق خبرة تعليمية ممتعة وذات معنى.

## KATA PENGANTAR

### بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga tesis dengan judul “Media pembelajaran interaktif berbasis google sites pada pembelajaran pendidikan agama islam untuk siswa di SD negeri 24 dauh puri Denpasar” ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun ummatnya menuju agama Allah sehingga tercerahkanlah kehidupan saat ini.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dan membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring do'a jazaakumullahu ahsanal jaza kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan tesis ini.

1. Prof. Dr. H. Hepni Zain, S.Ag., MM. selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan ijin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis.
3. Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I. selaku wakil Direktur Pascasarjana UIN KHAS Jember sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis/disertasi.
4. Dr. Imam Turmudi, MM selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai.
5. Seluruh Dosen Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.
6. Ibu Kepala sekolah beserta Guru SD negeri 24 Dauh Puri Denpasar yang

telah berkenan untuk berkerja sama dan memberikan data dan informasi penelitian dalam penyusunan Tesis ini.

7. Kepada Suami dan anak-anak saya yang telah memberikan ijin untuk kuliah lagi dan senantiasa memberikan motivasi serta dukungan dalam penulisan tesis ini.
8. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu dalam penyelesaian tesis ini.

Jember .....2025

**Fitriyah**  
**NIM: 243206030020**



## DAFTAR ISI

<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian .....	12
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	13
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	13
F. Asumsi dan Keterbasan Penelitian dan Pengembangan .....	14
G. Definisi Istilah .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	18
B. Kajian Teori .....	32
C. Kerangka Konseptual .....	41
<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>44</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	44
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	46
C. Uji Coba Produk .....	50
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>62</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	62
B. Analisis Data .....	97
C. Revisi Produk .....	121
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>124</b>
A. Kajian Produk yang telah direvisi .....	124
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	137
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>141</b>

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian Terdahulu .....	27
Tabel 3.1 Kriteria Skala Penilaian.....	53
Tabel 3.2 Instrumen Ahli Media .....	54
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Materi .....	55
Tabel 3.4 Instrumen Respon Siswa .....	56
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan Media Berbasis Media Pembelajaran Google Sites ....	59
.....	
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan Media Berbasis Media Pembelajaran Google Sites .....	60
.....	
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Siswa.....	65
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Kurikulum.....	68
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Guru .....	71
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi .....	83
Table 4.5 Hasil Validasi Media .....	85
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Nilai Angket Ahli Desain.....	100
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Nilai Angket Ahli Materi .....	104
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Nilai Angket Ahli Materi dan Media .....	111
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Nilai Angket Respon Siswa .....	113
Tabel 4.10 Hasil Pretest dan Posttest Siswa .....	118

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Surat Pernyataan Keaslian .....	145
<b>Lampiran 2</b> Surat Ijin Penelitian .....	147
<b>Lampiran 3</b> Lembar Angket Validasi Ahli Media .....	148
<b>Lampiran 4</b> Lembar Angket Validasi Ahli Materi .....	154
<b>Lampiran 5</b> Hasil Angket Validasi Ahli Materi .....	157
<b>Lampiran 6</b> Hasil Angket Validasi Ahli Media .....	157
<b>Lampiran 7</b> Modul Ajar .....	160
<b>Lampiran 8</b> Hasil Angket Respon Peserta Didik .....	167
<b>Lampiran 9</b> Surat Permohonan Validator .....	174
<b>Lampiran 10</b> Surat Selesai Penelitian.....	176
<b>Lampiran 11</b> Foto Dokumentasi.....	177

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam mendukung efektivitas proses pembelajaran. Sebagai seperangkat alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu transfer ilmu pengetahuan secara lebih efisien. Dari aspek material, media pembelajaran dalam dunia pendidikan memiliki persamaan dalam bentuk alat fisik yang digunakan, sementara dari aspek immaterial, media tersebut dapat berbeda dalam cara penyampaian dan interaksi yang diciptakan.<sup>1</sup>

Dalam konteks pendidikan nasional, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya secara optimal. Standar proses pendidikan yang diatur dalam undang-undang tersebut menekankan bahwa pembelajaran harus bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif<sup>2</sup>. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang efektif, inovatif, dan kreatif. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai faktor penting dalam

---

<sup>1</sup> Cahya Kurnia Dewi, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X", (Tesis, UIN Raden Intan Lampung, 2018), 39.

<sup>2</sup> Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2002 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

membentuk sumber daya manusia yang berkualitas bagi masyarakat, bangsa, dan negara<sup>3</sup>. Di dalam Al-Quran surah Ar-Rad ayat 13:11 dapat dianalisis yaitu yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ

سُوءً فَلَا مَرْدَلَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٰ ۝ ۱۱

Artinya:“Sesungguhnya Allah SWT tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah SWT menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.<sup>4</sup>

Berdasarkan kandungan ayat diatas menjelaskan Mutu pendidikan yang baik dapat dicapai dengan mengembangkan ilmu pengetahuan, karena tanpa ilmu, manusia akan tertinggal dalam arus perkembangan zaman yang semakin pesat. Pendidikan menjadi kunci utama dalam membentuk individu yang berwawasan luas dan mampu beradaptasi dengan perubahan.<sup>5</sup> Seiring dengan era revolusi industri 4.0 dan kemajuan teknologi, proses pembelajaran juga mengalami transformasi melalui pemanfaatan teknologi sebagai sarana utama dalam menghubungkan peserta didik dengan sumber belajar. Oleh karena itu, pendidik memiliki tanggung jawab besar untuk dapat menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

<sup>3</sup> Nurul Aulia Nasution, “Implementasi Kebijakan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Di SD Negeri 023898 Binjai Timur”, (Skripsi:Universitas Muhammadiyah Sumatera utara,2017).

<sup>4</sup> Kementerian Agama RI, AL-Quran dan Terjemahnya (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran Balitbang Diklat Kemenag RI, 2019), 245

<sup>5</sup> Rubhan Maskyur, Nofrizal, dan Muhammad Syazali, Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash Al-Jabar, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 8 No. 2. 2017, h. 178, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/2014/0>

Sayyidina Ali bin Abi Thalib pernah mengatakan, "*Didiklah anakmu sesuai dengan zamannya*," yang menegaskan bahwa metode dan media pembelajaran harus selalu diperbarui agar relevan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan zaman.<sup>6</sup>

Dalam konteks pendidikan agama, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 55 Tahun 2007 Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan agama berperan dalam memberikan pengetahuan, membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik agar mampu mengamalkan ajaran agamanya.<sup>7</sup> Pendidikan keagamaan lebih lanjut bertujuan untuk mempersiapkan individu menjadi ahli dalam ilmu agama serta mampu menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu bentuk pendidikan keagamaan yang diajarkan di lembaga pendidikan adalah pendidikan agama Islam dan budi pekerti, yang mencakup berbagai aspek seperti Fiqih, Akidah, Quran-Hadist, serta Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan intelektualitas, tetapi juga membentuk karakter dan moralitas individu agar menjadi manusia yang berilmu, berakhlak, dan siap menghadapi tantangan zaman<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> Agus Darmawan, Muhyani, dan Salati Asmahasanah, Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Guru Dengan Penyalahgunaan Media Sosial Di MAN 1 Kota Bogor, *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, Vol. 3 No 11, 2019, <https://onesearch.id/Author/Home?author=Muhyani>

<sup>7</sup> Peraturan Pemerintah RI No. 55 tahun 2007 tentang Pendidikan dan Pendidikan Keagamaan, pasal 1

<sup>8</sup> Samrin, Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia, *Jurnal Al-Ta'dib* Vol. 8 No 1.2015, 106. <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/395>

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan berlangsung sepanjang hidup manusia. Proses ini terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya, yang dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Lingkungan belajar mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran, termasuk guru sebagai fasilitator, peserta didik sebagai subjek pembelajaran, serta berbagai sumber dan fasilitas pendukung seperti perpustakaan, buku, modul, rekaman video dan audio, hingga perangkat teknologi seperti komputer, proyektor, radio, dan televisi. Interaksi antara berbagai elemen ini menciptakan suasana belajar yang dinamis dan memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.<sup>9</sup>

Dalam dunia pendidikan, kehadiran media atau alat bantu pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih jelas, tetapi juga dapat meningkatkan daya serap peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Seiring dengan perkembangan teknologi, inovasi dalam dunia pendidikan menjadi suatu keharusan, terutama dalam pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Teknologi informasi tidak hanya berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi dengan lebih baik.

---

<sup>9</sup> Siti Nur Azizah, Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits, *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021): 130–54, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>

Salah satu bentuk inovasi dalam media pembelajaran adalah pengembangan berbagai platform berbasis teknologi informasi, baik yang bersifat online maupun offline. Media pembelajaran saat ini tidak hanya terbatas pada buku cetak, tetapi juga mencakup format digital seperti video, audio, teks, atau gabungan dari ketiganya. Teknologi memungkinkan media pembelajaran dikemas dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif, sehingga lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu media online yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah website.

Website sebagai media pembelajaran berbasis e-learning memiliki berbagai keunggulan, seperti aksesibilitas yang lebih luas, fleksibilitas dalam penggunaannya, serta kemampuan untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif.

Pemanfaatan website dalam pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai platform seperti *Blogspot*, *WordPress*, atau dengan membangun website sendiri yang dirancang khusus untuk kebutuhan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis web, proses belajar mengajar dapat dilakukan secara lebih efisien, terutama dalam mendukung pembelajaran jarak jauh maupun sistem blended learning. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami dan mengembangkan keterampilan dalam penggunaan media

berbasis teknologi ini agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih berkualitas bagi peserta didik.<sup>10</sup>

Media pembelajaran berbasis web menawarkan berbagai keunggulan dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Dengan adanya elemen-elemen seperti teks, gambar, suara, dan video, siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini tentu menjadi solusi bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memperoleh buku pelajaran atau sumber belajar lainnya. Selain itu, media berbasis web juga membantu meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga ikut serta dalam proses pembelajaran secara aktif. Keunggulan inilah yang menjadikan media pembelajaran berbasis web sebagai alternatif yang efektif dalam memenuhi kebutuhan pendidikan di era digital.<sup>11</sup>

Sebagaimana Observasi oleh Guru PAI, SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar telah menyediakan berbagai fasilitas untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti jaringan wifi di setiap kelas, LCD proyektor, serta laboratorium komputer. Bahkan, peserta didik diperbolehkan membawa perangkat android ke sekolah untuk mendukung pembelajaran, meskipun penggunaannya harus sesuai dengan izin guru dan kebutuhan materi

---

<sup>10</sup> Esti Erlinasari, *Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar Pada Materi Virus*, (Makassar: digital library, 2020): 1–9, <https://digilib.unismuh.ac.id/dokumen/detail/11137/>

<sup>11</sup> M. Randek Sugiarto, Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman KE pada Rasul Kelas Viii di Sekolah Menengah Pertama Adabiyah Palembang. *Journal of Materials Processing Technology* 1, no. 1 (Skripsi:2018): 1–8

yang diajarkan khususnya pada materi Aku Anak Saleh. Dengan adanya fasilitas ini, seharusnya guru dapat memanfaatkannya secara maksimal agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif<sup>12</sup>. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam mengajar, sehingga fasilitas yang tersedia belum digunakan secara optimal. Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran berbasis teknologi adalah kreativitas guru dalam menyajikan materi yang menarik dan interaktif, agar siswa lebih antusias dalam belajar.

Selain itu, Guru PAI juga menyoroti beberapa kendala dalam pembelajaran, seperti kurangnya persiapan peserta didik, penggunaan media yang kurang tepat, serta strategi pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi. Akibatnya, siswa sering kali kehilangan semangat dalam belajar dan hanya bergantung pada metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah dan penggunaan power point.<sup>13</sup> Padahal, dalam dunia pendidikan modern, metode pembelajaran seharusnya lebih variatif dan berbasis teknologi agar lebih menarik bagi siswa. Salah satu metode yang sering digunakan adalah diskusi, tetapi metode ini juga memiliki kelemahan, yaitu hanya beberapa siswa yang aktif berpartisipasi, sementara yang lain cenderung pasif. Hal ini menunjukkan bahwa guru harus memiliki keterampilan khusus dalam mengelola diskusi agar tetap efektif dan melibatkan seluruh siswa dalam pembelajaran.

---

<sup>12</sup> Wawancara dengan Guru PAI kelas V SDN 24 Dauh Puri Denpasar Pada Tanggal 15 Januari 2025

<sup>13</sup> Wawancara dengan Guru PAI kelas V SDN 24 Dauh Puri Denpasar Pada Tanggal 15 Januari 2025

Metode ceramah yang masih sering digunakan juga memiliki kelemahan, karena bersifat satu arah dan kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis dan berdiskusi secara mendalam. Siswa cenderung hanya menerima informasi tanpa mengolahnya lebih lanjut, sehingga kesadaran belajar mandiri masih rendah. Dalam hal ini, guru memiliki peran sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengarahkan, mendorong, dan menyediakan berbagai fasilitas yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara lebih mandiri dan aktif. Oleh karena itu, pemanfaatan media berbasis web dalam pembelajaran dapat menjadi solusi yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pendapat Guru PAI mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa masih terdapat peluang besar untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.<sup>14</sup> Selama ini, mata pelajaran agama masih jarang menggunakan media berbasis web, sehingga kehadiran platform seperti *Google Sites* dapat menjadi inovasi baru yang bermanfaat. Keunggulan media pembelajaran berbasis web tidak hanya terletak pada aksesibilitasnya, tetapi juga dalam kemampuannya menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, dengan adanya media digital, siswa tidak lagi bergantung sepenuhnya pada buku paket yang biasanya harus dikembalikan ke sekolah setelah semester berakhir.

---

<sup>14</sup> Wawancara dengan Guru PAI kelas V SDN 24 Dauh Puri Denpasar Pada Tanggal 15 Januari 2025

Dengan demikian, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis web menjadi suatu kebutuhan yang mendesak agar pembelajaran lebih efektif, efisien, serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik di era digital ini.

Berdasarkan data diatas Pemanfaatan media yang relevan dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah Google Sites, sebuah platform berbasis website yang dapat diakses melalui smartphone maupun komputer. Dengan memanfaatkan *Google Sites* sebagai media pembelajaran, siswa dapat belajar kapan pun dan di mana pun tanpa harus terbatas oleh waktu dan tempat. Kemudahan akses ini memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang telah diajarkan di kelas<sup>15</sup>.

*Google Sites* sebagai media pembelajaran berbasis web juga memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas dan efektivitas. Guru dapat mengunggah berbagai jenis materi pembelajaran dalam format teks, gambar, video, dan audio, sehingga siswa dapat belajar dengan berbagai metode yang sesuai

---

<sup>15</sup> Ninin Mei Sayetti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Untuk Mengenal Dasar Perusahaan Manufaktur Kelas XII Kompetensi Dasar Karakteristik Khusus Pengertian Dan Klasifikasi Kos Terkait Proses Produksi Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2019/2020", (Skripsi,Universitas Muhammadiyah Surakarta,2020)

dengan gaya belajar mereka<sup>16</sup>. Selain itu, dengan adanya fitur interaktif, seperti forum diskusi dan kuis online, siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Dengan demikian, *Google Sites* tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Keunggulan lain dari media pembelajaran berbasis *Google Sites* adalah kemampuannya dalam menyediakan sumber belajar yang tidak bergantung pada buku cetak. Dalam banyak kasus, keterbatasan buku pelajaran menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran, terutama bagi sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan dalam penyediaan sumber belajar.<sup>17</sup> Dengan adanya *Google Sites*, guru dapat menyediakan materi ajar dalam bentuk digital yang dapat diakses kapan saja oleh siswa tanpa harus bergantung pada ketersediaan buku pelajaran fisik. Hal ini sangat membantu dalam mengatasi keterbatasan sumber belajar dan memberikan kemudahan bagi siswa untuk memperoleh materi pembelajaran dengan lebih cepat dan efisien.

Selain itu, penggunaan *Google Sites* juga memungkinkan guru untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran. Guru dapat menyusun tampilan website yang menarik dan interaktif dengan berbagai elemen multimedia yang dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran. Dengan

---

<sup>16</sup> Ilham Aldiansyah dan Sri Mariya, "Penerapan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Objek Studi Geografi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Sarolangun," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024)

<sup>17</sup> Sirozul Qori, Beni Junedi, dan Ade Fricticarani, "Penggunaan Platform Google Sites pada Pembelajaran Informatika untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Cilegon 04," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 8, no. 1 (2023)

demikian, proses pembelajaran tidak hanya bersifat satu arah seperti pada metode ceramah konvensional, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri<sup>18</sup>. Hal ini tentu berdampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa serta membantu mereka untuk lebih mandiri dalam mencari dan memahami informasi yang relevan dengan materi yang dipelajari.

Dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya, *Google Sites* menjadi salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijadikan solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Penggunaan media ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan teknologi ini secara maksimal agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dapat menjadi alternatif yang inovatif dan efisien dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran modern yang lebih fleksibel, menarik, dan interaktif.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengajukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk siswa di SD Negeri 24 Dauh Puri

---

<sup>18</sup> Zaen Nuraini, Nurul Kemala Dewi, dan Dyah Indraswati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS," *Journal of Classroom Action Research* 5, no. khusus (Mei 2023)

Denpasar” dengan menggunakan *Google Sites* sebagai wujud pemanfaatan teknologi.

### B. Rumusan Masalah Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan Latar belakang diatas dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Validitas Media Pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk siswa di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar?
2. Bagaimana Praktikalitas Media Pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk siswa di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar?
3. Bagaimana Efektivitas Media Pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk siswa di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas dapat ditentukan tujuan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Untuk Menganalisis Validitas Media Pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk siswa di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar
2. Untuk Menganalisis Praktikalitas Validitas Media Pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk siswa di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar

3. Untuk menganalisis Efektivitas Validitas Media Pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* pada pembelajaran pendidikan Agama Islam untuk siswa di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar

#### **D. Spesifikasi Produk yang di Harapkan**

1. Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Google Sites* ini dibuat menggunakan *Google Sites* dan ditujukan untuk peserta didik kelas V.
2. Media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *Google Sites* berisi mengenai uraian materi dan informasi yang berkaitan dengan materi PAI Aku Anak Saleh.
3. Di dalam media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *Google Sites* terdapat tujuan, materi, video, proyek, kuis, serta latihan soal yang membantu peserta didik agar mudah memahami materi dan tidak mudah bosan saat mempelajari materi tersebut.
4. Menggunakan bahasa yang sederhana agar peserta didik dapat dengan mudah memahaminya.
5. Media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini dapat dibuka di laptop ataupun android (handphone) yang dapat dibuka di mana dan kapan saja.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman serta keantusiasan belajar mengenai materi pada mata Pelajaran PAI terdapat pada media pembelajaran berbasis google sites.

2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan atau referensi untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik
3. Bagi lembaga pendidikan atau sekolah terkait, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi pedoman bagi guru-guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis web
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini memberikan wawasan dan pengalaman langsung yang sangat berharga serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis google sites

## F. Asumsi dan Keterbatasan penelitian dan pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan
  1. Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan efektif
  2. Menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan juga sebagai sumber referensi oleh guru dan dijadikan sumber belajar digital oleh peserta didik.
2. Keterbatasan Penelitian dan pengembangan
  1. Media pembelajaran ini digunakan untuk peserta didik Sekolah Dasar Kelas V semester genap materi Aku Anak Saleh.
  2. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu Aku Anak Saleh.
  3. Media pembelajaran berbasis *Google Sites* ini dapat diakses jika ada jaringan internet/wifi

4. Jenis pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yang terdapat lima langkah yaitu analysis, design, develop, implementation dan evaluation.

## G. Definisi Istilah

### 1. Media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana bantu dalam proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, media interaktif menjadi solusi inovatif yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran secara visual, audio, bahkan simulatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Media ini sangat relevan dalam menjawab kebutuhan generasi digital yang akrab dengan perangkat teknologi dan internet. Interaktivitas yang ditawarkan media ini dapat berupa hyperlink, video, kuis daring, atau animasi yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Di SDN 4 Dauh Puri Denpasar, penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan guru untuk menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam secara kontekstual, kreatif, dan mudah dipahami. Terlebih dalam pembelajaran daring atau blended learning, media berbasis web memberikan fleksibilitas waktu dan tempat belajar bagi siswa.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis web menggunakan Google Sites. Pilihan ini bukan hanya mempertimbangkan kemudahan teknis pengembangannya, tetapi juga pertimbangan pedagogis, di mana media tersebut memungkinkan penyampaian materi secara multimodal: teks, gambar, suara, hingga video. Interaktivitas yang disisipkan pada halaman-halaman situs memungkinkan siswa berlatih soal, mengeksplorasi materi secara mandiri, dan mengakses informasi tambahan yang relevan. Penggunaan media pembelajaran interaktif juga membantu guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, karena konten dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar dan minat siswa. Dengan demikian, pengembangan media ini bukan hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mengembangkan kemandirian, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan digital siswa sejak dini.

*Google Sites* merupakan platform pembuatan situs web yang disediakan oleh google secara gratis. Pada editor *Google Sites* memiliki tampilan yang sederhana yang mana pada menu editor terdapat tiga bagian menu yaitu diantaranya editor bagian atas (undo, redo, preview, copy link, share with others, setting, more, publish), editor bagian tengah (font dan ukuran, mengganti warna latar background, dan mengatur paragraph), editor bagian samping (insert, pages, themes).

## 2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian, moral, dan karakter siswa. Di jenjang sekolah dasar, PAI mengajarkan nilai-nilai dasar keislaman yang meliputi aspek akidah, syariah, akhlak, serta sejarah kebudayaan Islam. Tujuan utamanya adalah menanamkan keimanan yang kokoh, membiasakan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, serta memberikan pemahaman tentang sejarah perjuangan dan peradaban Islam sebagai bagian dari pembentukan identitas siswa. Pembelajaran PAI bukan hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan kognitif, tetapi juga bertujuan menumbuhkan sikap spiritual dan sosial peserta didik yang selaras dengan nilai-nilai Islam.

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran berbasis Google Sites difokuskan pada bidang dalam Pendidikan Agama Islam, yaitu Akidah Akhlak Materi Akidah Akhlak menekankan pada pentingnya Aku Anak Saleh.. Penyajian materi ini dengan pendekatan interaktif dan viual melalui platform digital dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta memperkuat pemahaman nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

KH AGRIMAD SIDDIQ  
JEMBER

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

1. Penelitian oleh Ongki Yuwentin, 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Sub Pokok Bahasan Materi genetic Kelas XII SMA”<sup>19</sup>

Penelitian ini terdapat permasalahan pada mata pelajaran Biologi pada sub pokok bahasan materi genetik yang sulit dan kurang mampu untuk menggambarkan atau mengkonkritkan oleh peserta didik pada materi tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian research and development (R&D) dengan model pengembangan 4-D. Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan hasil uji validitas dari keempat validator diperoleh dengan rata-rata 82.38% yang dikategorikan dengan sangat valid.

2. Penelitian oleh Temu Kurnia Ambar Sari, 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash DI SD Negeri 4 Metro Barat”<sup>20</sup>

Dalam penelitian tersebut membahas tentang permasalahan pemanfaatan fasilitas sekolah yang belum maksimal karena terbatasnya kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer dan LCD proyektor. Penelitian ini dilakukan dengan metode research and development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Dari hasil penelitian dan

---

<sup>19</sup> Ongki Yuwentin, ”Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Sub Pokok Bahasan Materi Genetik Kelas XII SMA”, (Skripsi, Universitas Jember,2018)

<sup>20</sup> Temu Kurnia ambar Sari, ”Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobeflash Di SD Negeri 4 Mestro barat”, (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2019)

pengembangan disimpulkan hasil validasi oleh materi dan penilaian guru pada media pembelajaran matematika berbasis adobe flash diperoleh skor 95,7% dengan keseluruhan sebanyak 42. Kemudian hasil validasi oleh ahli media skor secara keseluruhan sebanyak 89 dengan persentase 94,06%. Dan hasil dari tanggapan siswa dengan skor secara keseluruhan sebanyak 1083 dengan persentase 90,5%, dan ketiga hasil validasi tersebut termasuk pada kriteria “sangat layak”.

3. Penelitian oleh Ninin Mei Sayekti 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Untuk Mengenal Dasar Perusahaan Manufaktur Kelas XII Kompetensi Dasar Karakteristik Khusus Pengertian Dan Klasifikasi Kos Terkait Proses Produksi Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2019/2020”<sup>21</sup>

Dalam penelitian tersebut terdapat permasalahan mengenai penyampaian materi pembelajaran yang tidak efektif yang ditandai dengan kurangnya perhatian peserta didik, dan keterbatasan variasi media pembelajaran yang sedang diajarkan yang erdampak pada peserta didik yang merasa bosan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan research and development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Dari hasil penelitian dan pengembangan penelitian tersebut disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis

---

<sup>21</sup> Ninin Mei Sayetti, ”Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Untuk Mengenal Dasar Perusahaan Manufaktur Kelas XII Kompetensi Dasar Karakteristik Khusus Pengertian Dan Klasifikasi Kos Terkait Proses Produksi Di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2019/2020”, (Tesis,Universitas Muhammadiyah Surakarta,2020)

kahoot untuk mengenal dasar perusahaan manufaktur kelas XII di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara yang dikembangkan sangat laya digunakan sebagai media pembelajaran dengan skor 110 pada uji kelayakan, kemudian skor 108 pada uji lapangan, skor 86 pada uji ahli materi, skor 97 pada ahli media, dan praktisi pembelajaran dengan skor 80.

4. Penelitian oleh Ahmad Shodikin,<sup>21</sup> 2020 dengan judul “Pengembangan Booklet Digital Pada Materi Perubahan Lingkungan Berdasarkan Kajian Maslah Eksloitasi Gumuk Kecamatan Kalisat Untuk Siswa Kelas X MIPA Di SMA Negeri Kalisat Jember”<sup>22</sup>

Penelitian tersebut membahas mengenai terjadinya fenomena eksploitasi gumuk yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk media e-booklet. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian dan pengembangan yaitu research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Dari hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan hasil analisis penilaian validasi ahli materi memperoleh persentase 82,69%, validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 94,99%, persentase untuk validasi Bahasa 90,27%, dan validasi guru 93,37 dengan kategori sangat valid. Dari hasil persentase penilaian respon peserta didik diperoleh sebesar 88,73%. Hasil analisis uji keefektifan melalui uji pretest-postest mendapat hasil perhitungan  $0,3 \leq g \leq 0,7$  yang dikategorikan sedang/efektif.

---

<sup>22</sup> Ahmad Shodikin, 'Pengembangan Booklet Digital Pada Materi Perubahan Lingkungan Berdasarkan Kajian Maslah Eksloitasi Gumuk Kecamatan Kalisat Untuk Siswa Kelas X MIPA Di SMA Negeri Kalisat Jember', (Tesis, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember,2022)

5. Penelitian oleh Novia Bulow<sup>22</sup> 2020, dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di SMP Yapim Manado”<sup>23</sup>

Dalam penelitian tersebut membahas tentang kurangnya fokus dalam kegiatan belajar mengajar sehingga berdampak pada hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta kurangnya media pembelajaran yang beragam. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam proses berdaur atau siklus. Berdasarkan hasil penelitian mendapat simpulan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis website. Dan respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis web menjadi lebih fokus memperhatikan dan lebih mandiri dalam mencari tahu materi serta mencari jawaban dari materi yang diberikan guru.

6. Penelitian oleh Meriza Novelia, 23 2021 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Website Di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu”<sup>24</sup>

Dalam penelitian tersebut membahas tentang pengembangan media pembelajaran berbasis web menggunakan platform wordpress dengan permasalahan metode pengajaran yang cenderung monoton, alokasi jam

---

<sup>23</sup> Novia Bulow, ”Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Agama Islam Di SMP Yapim Manado”, (Tesis.UIN Manado (IAIN),2020)

<sup>24</sup> Meriza Novelia, ”Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Website Di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu”, (Tesis,Universitas Islam Negeri fatmawati Sukarno,2021)

pelajaran yang masih kurang serta keterbatasan memiliki buku pelajaran. Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi analysis, desain, development, implementation, dan evaluation. Dari hasil penelitian dan pengembangan efek media pembelajaran berbasis web disimpulkan mayoritas siswa menyatakan sangat baik dengan rata-rata presentase 89,29%.

7. Ilham Aldiansyah dan Sri Mariya (2024). Judul: "Penerapan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Objek Studi Geografi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Sarolangun". Jurnal: Jurnal Pendidikan Tambusai, Volume: 8, Nomor: 2.<sup>25</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak penggunaan *Google Sites* terhadap minat belajar siswa kelas X dalam mata pelajaran geografi. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain kelompok kontrol pra-tes dan pasca-tes. Sampel terdiri dari dua kelas, masing-masing berjumlah 30 siswa; kelompok eksperimen menggunakan *Google Sites* sebagai media pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol tidak. Data dikumpulkan melalui uji minat belajar dan dianalisis menggunakan uji-t untuk validitas, reliabilitas, normalitas, dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, dengan kelompok eksperimen

---

<sup>25</sup> Ilham Aldiansyah dan Sri Mariya, "Penerapan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Objek Studi Geografi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Sarolangun," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024)

memperoleh rata-rata skor minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

8. Sirozul Qori, Beni Junedi, dan Ade Fricticarani (2023). Judul: "Penggunaan Platform *Google Sites* pada Pembelajaran Informatika untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Cilegon 04". Jurnal: *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Volume: 8, Nomor: 1.<sup>26</sup>

Penelitian ini menginvestigasi pengaruh penggunaan media *Google Sites* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN Cilegon 04 pada mata pelajaran informatika. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan sampel satu kelas yang terdiri dari 30 siswa. Perlakuan diberikan dengan menggunakan media *Google Sites* dalam pembelajaran informatika. Data minat belajar dikumpulkan menggunakan kuesioner setelah intervensi dan dianalisis menggunakan uji validitas, uji normalitas, uji regresi linier sederhana, uji t, dan uji koefisien determinasi ( $R^2$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Google Sites* memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan minat belajar yang lebih besar dibandingkan dengan metode konvensional.

9. Penulis: Zaen Nuraini, Nurul Kemala Dewi, dan Dyah Indraswati (2023). Judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan

---

<sup>26</sup> Sirozul Qori, Beni Junedi, dan Ade Fricticarani, "Penggunaan Platform *Google Sites* pada Pembelajaran Informatika untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Cilegon 04," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 8, no. 1 (2023)

*Google Sites Pada Pelajaran IPS". Jurnal: Journal of Classroom Action Research, Volume: 5, Nomor Khusus: Mei 2023.*<sup>27</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web menggunakan *Google Sites* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa kelas V SD, serta menilai kelayakan media tersebut. Jenis penelitian adalah Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon siswa, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* sangat layak digunakan, dengan penilaian dari ahli media memperoleh persentase kelayakan 80% dan ahli materi 90%. Uji coba kelompok kecil tahap I dan II masing-masing mendapatkan persentase kelayakan 95% dan 97%, menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V SD.

10. Rafa Nadia Farahani (2023). Judul: "Penggunaan *Google Sites* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia". Jurnal: Seroja: Jurnal Pendidikan, Volume: 2, Nomor: 3.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Zaen Nuraini, Nurul Kemala Dewi, dan Dyah Indraswati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS," *Journal of Classroom Action Research* 5, no. khusus (Mei 2023)

<sup>28</sup> Rafa Nadia Farahani, "Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Seroja: Jurnal Pendidikan* 2, no. 3 (2023)

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi secara mendalam mengenai proses pembuatan website menggunakan Google Sites sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan harapan dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran digital yang praktis dan aplikatif di berbagai jenjang pendidikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertumpu pada teknik pemaparan tutorial secara sistematis. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk memberikan gambaran nyata dan terperinci mengenai bagaimana Google Sites dapat dimanfaatkan sebagai platform pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses oleh guru maupun siswa.

Langkah-langkah yang dipaparkan dalam penelitian mencakup seluruh tahapan pembuatan website edukatif berbasis Google Sites, mulai dari perencanaan konten hingga publikasi dan pengujian tampilan situs. Hasil penelitian berhasil mengidentifikasi 25 fitur utama yang tersedia dalam platform Google Sites, antara lain fitur penyisipan teks, gambar, video, tautan, tombol navigasi, kalender, dokumen Google Drive, serta integrasi dengan layanan Google lainnya seperti Google Form dan Google Jamboard. Selain fitur, penelitian ini juga merinci 25 langkah teknis yang sistematis, dimulai dari akses awal ke situs Google Sites, pemilihan template, penyesuaian desain tampilan, pengisian konten, pengaturan navigasi halaman, hingga proses penerbitan dan berbagi tautan kepada siswa. Pemaparan langkah demi langkah ini disertai dengan dokumentasi

visual (screenshot) dan keterangan teknis agar mudah dipahami oleh pendidik pemula sekalipun.

Untuk menilai efektivitas penggunaan Google Sites dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, peneliti menyebarkan kuesioner kepada 16 responden, yang terdiri dari guru dan siswa. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa mayoritas responden menyambut baik penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa tampilan situs yang sederhana namun informatif memudahkan pemahaman materi Bahasa Indonesia, serta memberikan fleksibilitas belajar di luar jam sekolah. Selain itu, siswa merasa lebih tertarik karena materi disajikan secara multimedia—menggabungkan teks, gambar, dan video—yang mendukung gaya belajar visual dan auditori secara bersamaan.

Respons guru juga menunjukkan bahwa platform ini membantu dalam penyusunan dan distribusi materi ajar tanpa memerlukan keahlian teknis mendalam dalam pemrograman web. Hal ini menjadi keunggulan tersendiri dari Google Sites dibandingkan dengan media digital lainnya yang memerlukan proses pengembangan lebih rumit. Dengan menggunakan akun Google yang umum dimiliki oleh semua pendidik, proses pembuatan situs bisa dilakukan secara cepat, efisien, dan terintegrasi dengan berbagai perangkat.

Tabel 2.1  
Penelitian terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas
1	Ongki Yuwentin (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Sub Pokok Bahasan Materi Genetik Kelas XII SMA	Sama-sama membahas pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.	Menggunakan Adobe Flash untuk Biologi, sedangkan penelitian terbaru menggunakan Google Sites.	Penggunaan <i>Google Sites</i> sebagai alternatif media pembelajaran online yang lebih fleksibel dibandingkan Adobe Flash
2	Temu Kurnia Ambar Sari (2019)	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat	Fokus pada media berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.	Menggunakan Adobe Flash dan fokus pada Matematika di SD, sementara penelitian terbaru menggunakan <i>Google Sites</i> untuk berbagai mata pelajaran.	<i>Google Sites</i> memungkinkan aksesibilitas lebih luas tanpa memerlukan software tambahan.

1	2	3	4	5	6
3	Ninin Mei Sayekti (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot untuk Mengenal Dasar Perusahaan Manufaktur Kelas XII SMK	Sama-sama menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran.	Menggunakan Kahoot sebagai media interaktif berbasis kuis, sementara penelitian terbaru menggunakan <i>Google Sites</i> sebagai platform pembelajaran digital.	<i>Google Sites</i> memungkinkan penyajian materi yang lebih komprehensif dibandingkan Kahoot yang hanya berbasis kuis.
4	Ahmad Shodikin (2020)	Pengembangan Booklet Digital Pada Materi Perubahan Lingkungan Berdasarkan Kajian Eksplorasi Gumuk Kecamatan Kalisat	Sama-sama berbasis digital dan bertujuan meningkatkan pemahaman siswa.	Menggunakan e-booklet digital berbasis ADDIE, sedangkan penelitian terbaru menggunakan <i>Google Sites</i> sebagai platform interaktif.	<i>Google Sites</i> memiliki keunggulan dalam menyajikan multimedia secara lebih dinamis dibandingkan e-booklet digital.
5	Novia Bulow (2020)	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Agama Islam di SMP Yapim Manado	Sama-sama menggunakan media berbasis web untuk pembelajaran.	Tidak secara spesifik menggunakan <i>Google Sites</i> , sementara penelitian terbaru berfokus pada pemanfaatan <i>Google Sites</i> .	<i>Google Sites</i> memberikan fleksibilitas lebih dalam pengelolaan materi dibandingkan website umum.

1	2	3	4	5	6
6	Meriza Novelia (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Website di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu	Sama-sama mengembangkan media berbasis web dalam pendidikan.	Menggunakan platform WordPress, sementara penelitian terbaru menggunakan Google Sites.	<i>Google Sites</i> lebih mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan keterampilan coding atau desain web kompleks.
7	Ilham Aldiansyah & Sri Mariya (2024)	Penerapan <i>Google Sites</i> Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Objek Studi Geografi di SMA Negeri 1 Sarolangun	Sama-sama menggunakan <i>Google Sites</i> dalam pembelajaran.	Fokus pada mata pelajaran Geografi, sementara penelitian terbaru bisa diterapkan untuk berbagai mata pelajaran.	Penelitian terbaru lebih fleksibel dalam penggunaannya di berbagai disiplin ilmu.
8	Sirozul Qori, Beni Junedi, & Ade Fricticarani (2023)	Penggunaan Platfrom <i>Google Sites</i> pada Pembelajaran Informatika untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Cilegon 04	Sama-sama membahas <i>Google Sites</i> sebagai media pembelajaran.	Fokus pada mata pelajaran Informatika di SD, sementara penelitian terbaru dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan.	Penelitian terbaru lebih luas dalam cakupan penggunaannya di berbagai jenjang dan mata pelajaran.

1	2	3	4	5	6
9	Zaen Nuraini, Nurul Kemala Dewi, & Dyah Indraswati (2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan <i>Google Sites</i> Pada Pelajaran IPS	Sama-sama menggunakan <i>Google Sites</i> untuk pembelajaran.	Fokus pada mata pelajaran IPS untuk siswa SD, sementara penelitian terbaru lebih fleksibel.	Penelitian terbaru dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dengan fitur interaktif tambahan.
10	Rafa Nadia Farahani (2023)	Penggunaan <i>Google Sites</i> Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia	Sama-sama menggunakan <i>Google Sites</i> sebagai media pembelajaran.	Fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian terbaru mencakup lebih banyak disiplin ilmu.	Penelitian terbaru lebih luas dalam penggunaan <i>Google Sites</i> untuk berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.

Berdasarkan sepuluh penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa seluruhnya memiliki fokus utama pada pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan media pembelajaran. Persamaan mendasar dari seluruh studi tersebut adalah penggunaan teknologi sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Meskipun begitu, terdapat perbedaan signifikan dalam platform dan pendekatan yang digunakan oleh masing-masing peneliti, terutama terkait jenis teknologi dan mata pelajaran yang menjadi fokus.

Penelitian Ongki Yuwentin (2018) dan Temu Kurnia Ambar Sari (2019) menggunakan Adobe Flash dalam pengembangan media pembelajaran untuk

materi Genetika dan Matematika, yang terbatas pada kebutuhan perangkat lunak tambahan dan kini kurang relevan karena Adobe Flash sudah tidak lagi didukung oleh banyak sistem. Sebaliknya, penelitian terbaru menghadirkan Google Sites sebagai platform alternatif yang lebih fleksibel dan mudah diakses, tanpa memerlukan instalasi tambahan. Demikian pula, penelitian oleh Ninin Mei Sayekti (2020) yang menggunakan Kahoot sebagai media kuis interaktif menekankan keterlibatan siswa dalam bentuk permainan, namun terbatas dalam penyajian konten. Dalam hal ini, Google Sites lebih unggul karena mampu menyajikan materi pembelajaran secara lengkap, integratif, dan interaktif.

Adapun Ahmad Shodikin (2020) mengembangkan media dalam bentuk booklet digital berbasis model ADDIE. Meski sama-sama bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, penggunaan Google Sites dalam penelitian terbaru lebih unggul dalam hal penyajian multimedia yang dinamis serta kemampuan integrasi berbagai sumber belajar dalam satu tampilan. Sementara itu, Novia Bulow (2020) dan Meriza Novelia (2021) sama-sama menggunakan media berbasis web untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam, namun menggunakan platform yang berbeda. Jika Meriza menggunakan WordPress yang memerlukan keterampilan teknis, penelitian terbaru memanfaatkan Google Sites yang lebih praktis digunakan oleh guru tanpa latar belakang teknologi.

Tiga penelitian terakhir menunjukkan bahwa Google Sites semakin populer sebagai media pembelajaran digital. Penelitian oleh Ilham Aldiansyah & Sri

Mariya (2024), Sirozul Qori dkk. (2023), serta Zaen Nuraini dkk. (2023) masing-masing menggunakan Google Sites untuk pembelajaran Geografi, Informatika, dan IPS. Meskipun sudah menggunakan platform yang sama, penelitian-penelitian ini masih terfokus pada mata pelajaran tertentu. Penelitian terbaru memiliki keunggulan dalam fleksibilitas penggunaan Google Sites untuk berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Hal yang sama terlihat pada penelitian Rafa Nadia Farahani (2023), yang menggunakan Google Sites untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, sementara penelitian terbaru memperluas cakupan tidak hanya dalam bidang studi tetapi juga dalam variasi metode penyajian materi.

Dari keseluruhan perbandingan ini, dapat disimpulkan bahwa originalitas dari penelitian terbaru terletak pada fleksibilitas dan keluasan implementasi Google Sites dalam pembelajaran lintas mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Selain itu, pendekatan integratif dalam menyajikan materi melalui berbagai format seperti teks, gambar, video, dan tautan eksternal dalam satu halaman menjadikan media ini lebih unggul dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang cenderung spesifik dan terbatas pada satu mata pelajaran atau bentuk penyajian tertentu. Dengan demikian, penelitian terbaru berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran masa kini.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran Interaktif

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk

menyalurkan pesan terhadap penerima pesan dan dapat diterima oleh akal pikiran, perasaan serta minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap efektifitas siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Siswa akan termotivasi dan tidak mudah bosan, karena guru bisa mengalihkan perhatian siswa terhadap media pembelajaran tersebut. Guru dalam memilih media pembelajaran harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran agar pembelaajaran dapat tercapai secara maksimal serta pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien.<sup>29</sup>

Teori konstruktivisme berpandangan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif dari guru kepada siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar, eksplorasi, dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.<sup>30</sup> Dalam konteks pembelajaran, konstruktivisme menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam membangun pemahaman melalui keterlibatan langsung terhadap materi. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif menjadi sangat relevan karena menyediakan pengalaman belajar yang berpusat pada siswa, bukan hanya pada penyampaian materi oleh guru. Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif memberikan kemudahan bagi guru untuk menyusun materi dalam berbagai format seperti teks,

---

<sup>29</sup> Miftah.

<sup>30</sup> Jean Piaget, *The Construction of Reality in the Child* (New York: Basic Books, 1954). 8

gambar, video, audio, tautan interaktif, dan kuis.

Hal ini mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kaya dan beragam, memungkinkan siswa untuk menjelajahi dan memahami materi secara mandiri sesuai dengan gaya belajar masing-masing.<sup>31</sup> Selain itu, fitur-fitur yang ditawarkan Google Sites memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara fleksibel dan terstruktur, di mana siswa dapat mengakses materi kapan saja dan dari mana saja selama terhubung dengan internet. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites tidak hanya mendukung prinsip belajar aktif dan mandiri, tetapi juga menciptakan ruang untuk refleksi, kolaborasi, dan penguatan konsep secara berkelanjutan, yang merupakan inti dari teori konstruktivisme. Implementasi teori ini dalam pengembangan media berbasis teknologi seperti Google Sites diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan yang menyenangkan, adaptif, dan inovatif.

Dari berbagai pendapat diatas media pembelajaran adalah alat, bahan, atau perangkat yang digunakan dalam proses pengajaran untuk membantu menyampaikan informasi dan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran berperan penting

---

<sup>31</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (New York: Cambridge University Press, 2009). 12

dalam memfasilitasi pemahaman, memperkaya pengalaman belajar, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran interaktif

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran, yaitu:

- a) Media Visual, merupakan alat bantu visual seperti gambar, foto, diagram, grafik, dan chart yang membantu memperjelas materi pelajaran.
- b) Media Auditory, merupakan media yang menggunakan suara, seperti rekaman audio, podcast, dan musik untuk menyampaikan informasi.
- c) Media Audiovisual, merupakan kombinasi dari media visual dan auditory, seperti video, film, dan presentasi multimedia yang menyajikan informasi melalui gambar dan suara secara bersamaan.
- d) Media Digital dan Interaktif, merupakan alat-alat berbasis teknologi seperti komputer, internet, aplikasi pembelajaran, dan platform e-learning yang memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan materi.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> M.Pd Septy Nurfadhilah, *Media Pembelajaran*, 2021.

Dari paparan diatas, media sangat penting digunakan saat kegiatan pembelajaran karena dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Guru dalam memilih media baik media visual, media auditory, media audio visual, media digital dan interaktif harus dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, materi yang diajarkan serta konsisi sekolah yang mendukung, karena tidak semua media cocok dengan gaya belajar siswa, sehingga guru harus pandai memilih media yang tepat agar pembelajaran tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>33</sup>

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik penggunaan media saat kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta mengenalkan hal-hal baru yang dapat menarik perhatian siswa. selain media pembelajaran juga berfungsi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, membuat suasana pembelajaran menyenangkan dan tidak membuat siswa mudah bosan serta memudahkan guru dalam mengelola penyampaian materi yang menarik dan mudah dicerna oleh siswa baik dengan pikiran maupun perasaan.

Terdapat enam fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Menarik Perhatian, media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus dan tertarik pada materi yang disampaikan.

---

<sup>33</sup> Yustika Nur Destiyani Mochamad Arsal Ibrahim, Muhamad lufti Yasin Fauzan, Paqih Raihan, Siti Nuriyah Nurhadi, Usep Setiawan, ‘Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran’, *Jurnal Pendidikan Islam*, 4 (2022).

- 2) Menjelaskan Konsep yang Sulit, media seperti gambar, video, dan animasi dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks atau abstrak menjadi lebih mudah dipahami.
- 3) Menyediakan Pengalaman Nyata, media seperti video atau simulasi dapat membawa pengalaman dunia nyata ke dalam kelas, membantu siswa memahami penerapan praktis dari teori yang dipelajari.
- 4) Meningkatkan Ingatan, dengan menggunakan berbagai jenis media, informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan variatif, yang dapat membantu meningkatkan retensi informasi.
- 5) Meningkatkan Partisipasi Aktif, media interaktif seperti perangkat lunak pendidikan atau game edukatif dapat mendorong partisipasi aktif dari siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis.
- 6) Mengakomodasi Berbagai Gaya Belajar, siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda (visual, auditori, kinestetik). Media pembelajaran dapat mengakomodasi berbagai gaya ini, membantu semua siswa belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.<sup>34</sup>

## 2. Pembelajaran Berbasis Web

Web atau website mulai diperkenalkan pada tahun 1990-an. Web memiliki kepanjangan yaitu world wide web (www). Media pembelajaran berbasis web adalah pembelajaran yang memanfaatkan media situs atau website yang bisa diakses melalui jaringan internet. Dengan memanfaatkan fasilitas ini kumpulan dokumen-dokumen terbesar yang tersimpan dalam berbagai

---

<sup>34</sup> Junaidi.

server dapat terhubung menjadi satu jaringan. Biasanya dokumen tersebut dikembangkan dalam format hypertext dengan menggunakan HTML.

Pembelajaran berbasis web merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan web browser, di mana hal tersebut menyajikan materi yang akan dipelajari dengan memanfaatkan media yang menggunakan perangkat komputer ataupun smartphone. Dengan demikian media pembelajaran berbasis web termasuk ke dalam media pembelajaran berbasis komputer, yang dapat juga digunakan dengan smartphone namun harus terhubung dengan internet.

Kelebihan pembelajaran berbasis web:

- a) Bersistem online, sehingga dapat diakses di luar jam belajar tanpa harus bergantung pada guru
- b) Terdapat gambar sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengurangi kesan monoton
- c) Dapat diakses di manapun, kapan pun, dan oleh siapa pun namun harus terhubung jaringan internet.
- d) Menjadi sumber belajar tambahan
- e) Dapat mendorong siswa belajar dengan mandiri

Kekurangan pembelajaran berbasis web:

- a) Tidak dapat diakses dalam keadaan offline
- b) Media ini hanya bisa dibuka dengan gadget atau media elektronik terbaru yang bisa terhubung internet

### 3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran adalah proses di mana guru menyelenggarakan belajar kepada siswa, bagaimana belajar untuk memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.<sup>37</sup> Menurut Tayar Yusuf pendidikan agama islam adalah usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi muda untuk menjadi manusia muslim yang bertakwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti luhur, dan berkepribadian yang memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran dalam kehidupan.<sup>38</sup> Pembelajaran pendidikan agama islam adalah suatu upaya yang terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, mengimani, bertakwa, berbudi pekerti, beramal shaleh sesuai dengan ajaran Islam. Dan “Budi Pekerti” memiliki arti pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan dalam mengamalkan ajaran agama.

Tujuan pembelajaran pendidikan agama islam menurut kurikulum merdeka adalah untuk menyiapkan peserta didik agar mantap secara spiritual, berakhhlak mulia, dan memiliki pemahaman ajaran Islam, sedangkan tujuan pembelajaran budi pekerti adalah untuk membentuk karakter peserta didik yang baik dan berakhhlak mulia.

### 4. Google Sites

#### a. Pengertian Google Sites

*Google Sites* adalah situs yang disediakan oleh google secara gratis yang dapat menggabungkan video, presentasi, teks dan

sebagainya dalam satu tempat yang dapat dibagikan kepada pengguna.

Berdasarkan hasil dari penelitian Atik Syakiroh menyimpulkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan *Google Sites* senagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan prestasi peserta didik di SMP Ali Maksum Krupyak Yogyakarta 2021 pada mata pelajaran PAI kelas VIII dengan dibuktikan data kenaikan rata-rata nilai dari 72,59 menjadi 85,36 yaitu sebesar 17,5% yang termasuk dalam kategori cukup efektif.

Menggunakan *Google Sites* tidak harus pengguna yang mempunyai skill pemrograman karena sistem *Google Sites* hanya menggunakan drag dan klik sehingga pengguna dapat mengatur kontrol aksesnya dengan mudah dan dapat memudahkan pengguna yang awam untuk memanfaatkan google sites. Tidak hanya itu, *Google Sites* dapat dimaksimalkan dengan fitur-fitur yang menunjang pembelajaran yang juga tersedia gratis oleh google seperti google docs, sheet, forms, dan lain sebagainya.

#### b. Manfaat Google Sites

Pembelajaran menggunakan *Google Sites* tidak hanya memberikan manfaat kepada guru melainkan juga peserta didik sebagai berikut:

- a) Materi pembelajaran tidak mudah hilang
- b) Dapat diakses di mana pun dan kapanpun
- c) Pembelajaran lebih menarik
- d) Tugas bisa melalui google sites<sup>43</sup>

c. Kelebihan Google Sites

- a) Mudah diakses kapanpun dan di mana pun selama terhubung dengan jaringan internet
- b) Mudah dibuat untuk pemula.
- c) Terhubung situs google lainnya seperti, google drive, google sheet dan lain-lain.
- d) Tampilan ketika diakses sesuai dengan alat yang digunakan.
- e) Dapat menautkan link sesuai kebutuhan
- f) Tersedia template
- g) Batasan pembaca dapat diatur.
- h) Tidak memerlukan keahlian pemrograman.

d. Kekurangan Google Sites

- a) *Google Sites* tidak menyediakan fitur drag-n-drop untuk mendesain halaman web sehingga dapat dilakukan secara manual untuk setting atau pengaturannya
- b) Hanya didukung oleh aplikasi google.
- c) *Google Sites* tidak mendukung script dan iframe karena membutuhkan gadget tertentu. Tetapi hal ini dapat menjadi kelebihan karena situs lebih aman.<sup>35</sup>

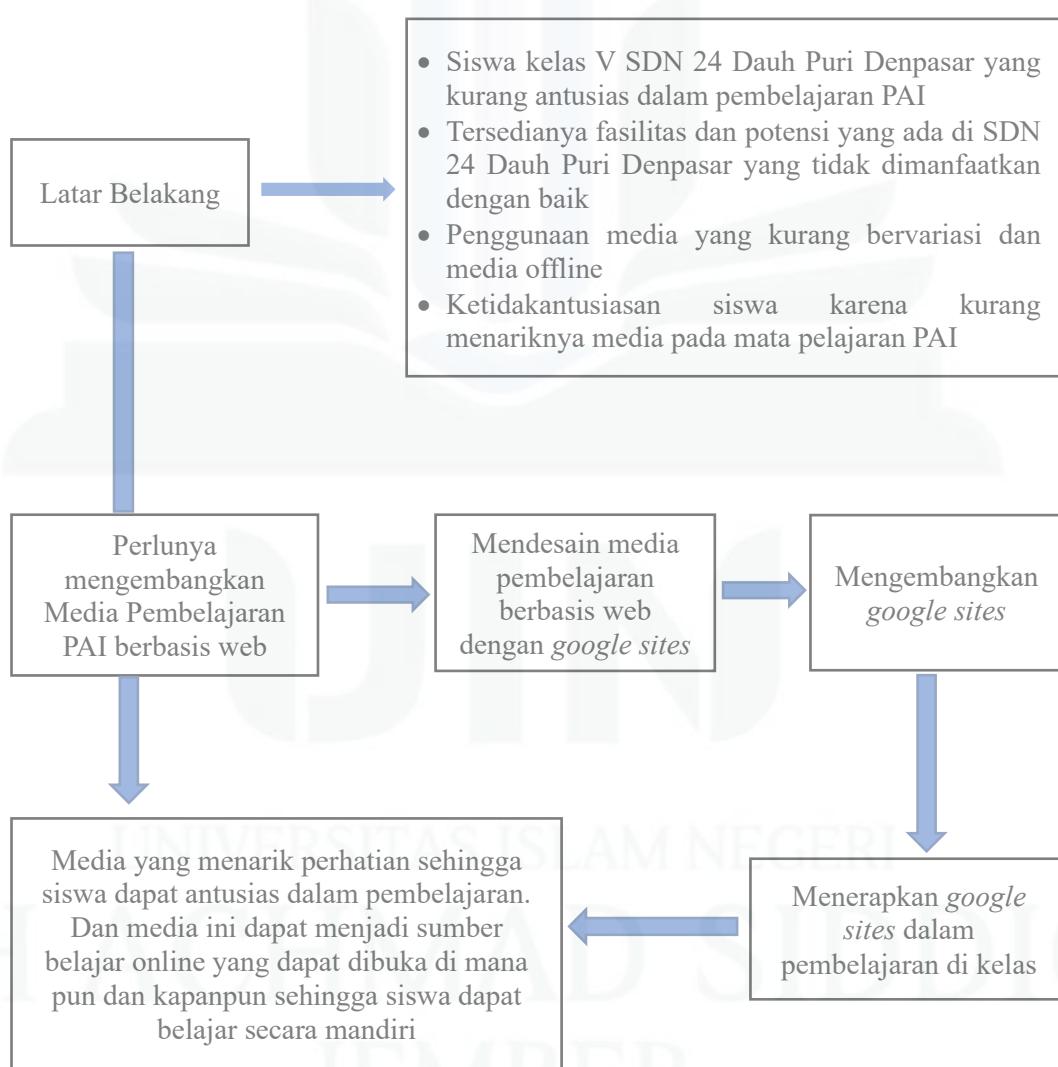
### C. Kerangka Konseptual

Era 4.0 adalah zaman pada era teknologi digital dan kecerdasan buatan. Era 4.0 merupakan adopsi teknologi yang semakin cepat dan

---

<sup>35</sup>

luas dengan koneksi yang semakin besar melalui internet dan jaringan nirkabel. Tujuannya untuk menciptakan sistem produksi yang lebih efisien, fleksibel, dan terintegrasi dengan memanfaatkan teknologi digital dan kecerdasan. Misalnya media teknologi komunikasi berupa *handphone* sudah menjadi primer bagi masyarakat.



## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan. *Research and Development (R&D)* adalah suatu produk penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan diujikan keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan tersebut dapat berupa produk baru atau mengembangkan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.<sup>36</sup> Model penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini adalah menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan pengembangan yang meliputi: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluations*. Tahap Model Penelitian Pengembangan ADDIE dapat dideskripsikan sebagai berikut:

##### 1. *Analysis*

Dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah dapat muncul dan terjadi karena produk yang ada sekarang atau tersedia sudah

---

<sup>36</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 32.

tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

## 2. *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE merupakan proses sistematik yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

## 3. *Development*

*Development* dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut selanjutnya direalisasikan menjadi produk yang siap untuk diterapkan. Pada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.

## 4. *Implementation*

Penerapan produk dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat atau dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh dengan menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan

pengembangan produk. Penerapan dilakukan mengacu kepada rancangan produk yang telah dibuat.

#### 5. *Evaluation*

Tahap evaluasi pada penelitian dan pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.<sup>37</sup>

Dalam penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis digital dalam Pembelajaran PAIMateri Akidah AKhlak, Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya oleh pakar dan mendapatkan respon dari guru serta siswa.

### B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

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

Tahapan langkah analisis yang pertama yakni dengan observasi serta wawancara ke sekolah, hasil observasi dan wawancara ditemukan permasalahan dalam Pembelajaran PAI terutama pada Materi Aku Anak Saleh, guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis Digital. Langkah berikutnya yakni menganalisis kurikulum dengan

---

<sup>37</sup> Benny A. Pribadi, Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE (Jakarta : Prenada Media Group, Cet 2, 2016) . 23.

menganalisis Kompetensi inti (KI), Kompetensi dasar (KD), Indikator serta tujuan pembelajaran yang diambil dalam Pembelajaran PAI.

## 2. Desain (*Design*).

Pada tahap design yakni membuat rancangan Media Pembelajaran. Media dirancang berupa isi materi, isi latihan, desain tata letak dan instrumen-instrumen tambahan yang menunjang dalam pengembangan media sesuai dengan analisis KI, KD, Indikator dan tujuan tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup). Berikut langkah-langkah dalam perencanaan pengembangan:

- a. Penyusunan Desain Pada aplikasi Pembelajaran, Meliputi pemilihan warna, tata letak tulisan, cover *Aplikasi* yang menggunakan aplikasi powerpoint untuk layout. Dengan memperhatikan warna dan penggunaan font yang sesuai. Komposisi warna berpengaruh dalam penyajian dan menanamkan basis pengetahuan anak agar mudah diterima. Menurut Goethe dan Itten, warna memberikan sebuah kesan atau pengaruh terhadap emosi manusia, dan disebut dengan pengertian dari psikologi warna.<sup>38</sup>
- b. Perencanaan Penyajian Materi, Pada tahapan ini, langkah pertama adalah menyusun desain isi pembelajaran, yakni : informasi pendukung pencapaian KI dan KD, kegiatan siswa untuk pencapaian KD, mencari video dan audio pendukung materi pembelajaran karena dalam media

---

<sup>38</sup> Auria Farantika Yogananti, “Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website”, *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi dan Multimedia*, 1,1. (2015), 45-54, <http://dx.doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>

Pembelajaran Berbasis *Digital* bisa menyisipkan link video, audio, gambar, GIF, dan lain-lain].

- c. Perancangan Instrumen Penilaian, Butir-butir instrumen penilaian validitas disusun dengan dasar pedoman Depdiknas: yang meliputi validitas bahasa, validitas isi, dan validitas penyajian. Proses validasi aplikasi Pembelajaran Berbasis *digital* dilaksanakan oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan guru kelas. Penilaian ahli media dilakukan berdasarkan 15 butir item pertanyaan tentang validitas kegrafikan penyajian dan tampilan. Penilaian guru kelas dilakukan berdasarkan 9 butir item pertanyaan tentang validitas bahasa yang digunakan dan tampilan. Penilaian ahli materi dilakukan berdasarkan 12 butir item pertanyaan tentang validitas isi, penyajian, dan bahasa. Penilaian siswa dilakukan berdasarkan 9 butir pertanyaan tentang kemudahan dan kemenarikan.

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

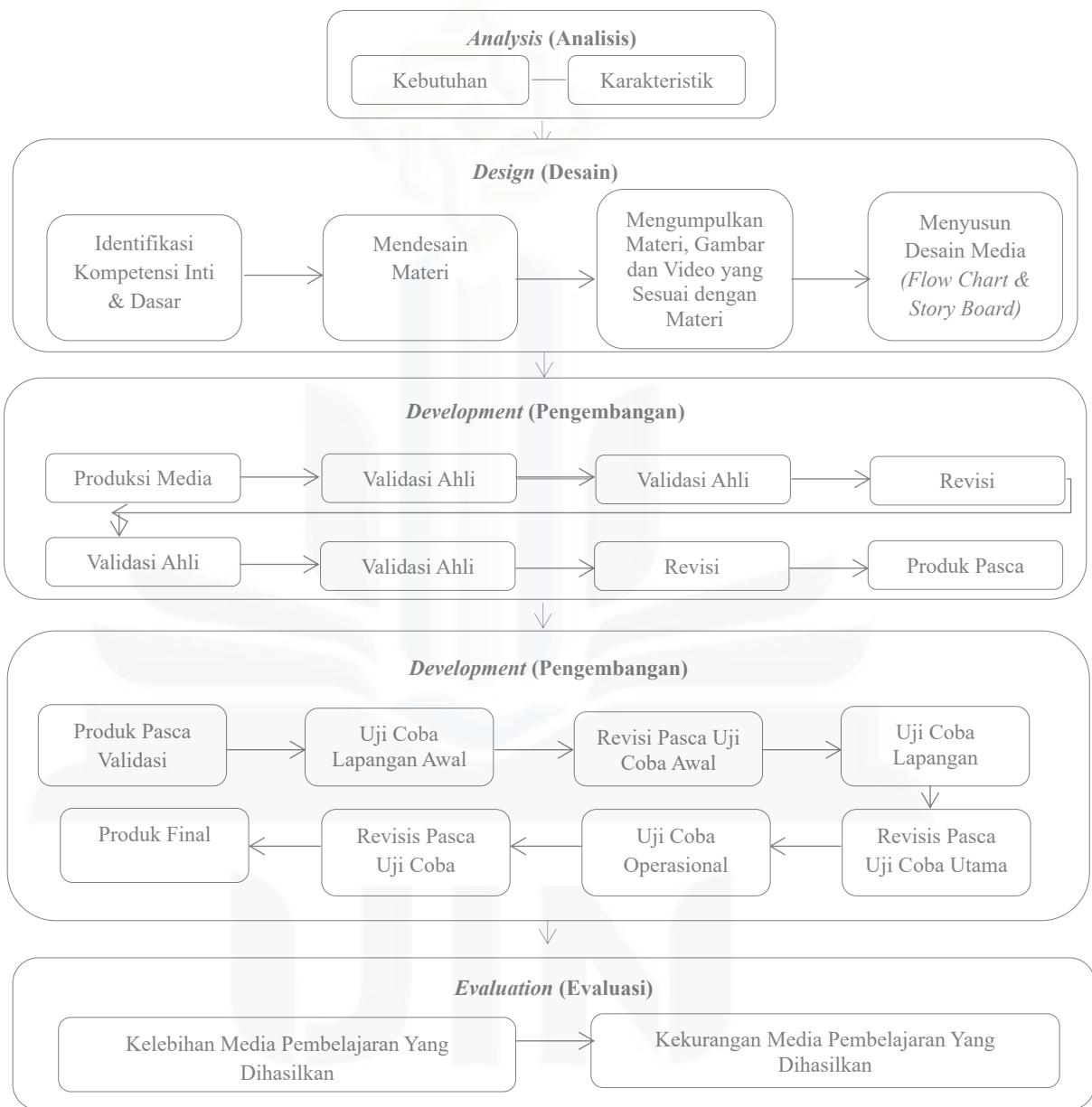
Tahap ini merupakan tahap realisasi produk yang memiliki tujuan untuk menghasilkan aplikasi Pembelajaran Berbasis *digital* yang layak secara teoritis. Pengembangan media Pembelajaran Berbasis *digital* dilakukan sesuai dengan rancangan, selanjutnya media Pembelajaran Berbasis *digital* akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

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

Tahap ini merupakan tahap penerapan pada siswa di sekolah dengan menerapkan media Pembelajaran Berbasis *digital* dalam Pembelajaran PAI Materi Aku Anak Saleh.

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

Tahap ini merupakan tahap terakhir setelah tahap implementasi guna memberikan produk media Pembelajaran Berbasis *digital* yang lebih baik. Prosedur penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dapat ditinjau dari *flowchart* berikut:



### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media Pembelajaran Berbasis *media* hasil pengembangan. Dalam uji coba produk ini meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen

pengumpulan data dan teknik analisis data. Masing-masing akan dipaparkan sebagai berikut:

### **1. Desain Uji Coba**

Desain uji coba produk pengembangan media Pembelajaran Berbasis *digital* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana validitas, kepraktisan dan efektivitas. Desain uji coba dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu uji coba pada subjek ahli dan uji coba pada subjek uji coba guru dan siswa.

Tahap pertama adalah pada subjek uji coba ahli. Pada tahap pertama ini dapat dilihat apakah media Pembelajaran Berbasis *digital* yang dibuat sudah layak untuk digunakan. Ahli menilai tampilan konten dan materi dalam media Media Pembelajaran berbasis digital, yang selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai masukan para ahli.

Tahap kedua adalah subjek uji coba guru dan siswa, yaitu dilakukan uji empiris pada guru dan siswa kelas V. Uji empiris ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan, kepraktisan, kemenarikan dan kendala-kendala yang terjadi pada saat pembelajaran menggunakan media berbasis media Pembelajaran Berbasis *digital*.

### **2. Subjek Uji Coba**

Subjek penelitian dan pengembangan ini terdiri dari ahli materi/isi, ahli media, guru, dan siswa kelasV SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar. Ahli materi berfungsi untuk menilai validasi materi/isi, ahli media berfungsi untuk menilai validasi media pembelajaran dan guru memberi penilaian terhadap media yang dikembangkan. Hasil validasi dari ahli materi/isi, media pembelajaran dan

penilaian guru terhadap media yang dikembangkan di uji cobakan kepada siswa kelas V SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar.

### **3. Jenis Data**

Jenis data yang diperoleh dari uji coba produk ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil wawancara dengan guru dan siswa, tanggapan dan saran perbaikan validator ahli, validator media dan tanggapan guru dan siswa dalam skala kecil dan skala besar. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penghitungan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media dan subjek uji coba di lapangan.

Data yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kelayakan diperoleh dari hasil validasi ahli media dan ahli materi, sedangkan kepraktisan, dan keefektifan diperoleh dari instrumen yang diberikan kepada guru dan siswa kelas V SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar.

### **4. Instrumen Pengumpulan Data**

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan alat pengumpul data berupa ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa. Kuesioner yang dipakai dalam penelitian ini berbentuk daftar centang dengan skala penilaian pada setiap aspek mengenai media Pembelajaran Berbasis *digital* yang telah dirancang, menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5. Adapun kriteria penilaian dalam skala ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Skala Penilaian**

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Berikut ini merupakan pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *digital*:

### 1) Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa

Penelitian ini memfokuskan pada penggunaan instrumen analisis kebutuhan siswa, yang meliputi penggunaan angket dan wawancara, untuk mengumpulkan data tentang kebutuhan siswa terhadap penggunaan media dalam proses pembelajaran PAI. Angket ini tersebar kepada siswa kelas V untuk mendapatkan wawasan mengenai preferensi dan kebutuhan mereka terhadap penggunaan media selama pembelajaran.

Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan guru kelas V. untuk mendapatkan perspektif mereka terkait penggunaan media dalam konteks pembelajaran PAI. Kombinasi antara angket dan wawancara diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana penggunaan

media dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses Pembelajaran PAI untuk siswa kelas V.

## 2) Instrumen Validasi

### a) Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media dikembangkan berdasarkan indikator berikut:

**Tabel 3.2**  
**Instrumen Ahli Media**

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Tata letak dan tampilan media ( <i>layout</i> ) menarik dan sesuai untuk peserta didik SD					
2	Pemilihan warna, ikon, dan tipografi mudah dibaca dan tidak menimbulkan kebingungan					
3	Navigasi antar halaman mudah digunakan dan tidak membingungkan bagi pengguna					
4	Elemen multimedia (gambar, video, audio) berfungsi dengan baik dan mendukung materi					
5	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop/smartphone) dengan baik					
6	Waktu loading (akses) cepat dan stabil ketika membuka konten dalam media					
7	Media tidak mengandung konten yang bias atau tidak pantas bagi siswa sekolah dasar					
8	Penyajian media mengikuti prinsip interaktif (misalnya kuis, tombol tautan, video tersemat)					
9	Struktur halaman disusun secara logis dan sesuai dengan urutan pembelajaran					

10	Media ini mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien						
----	---	--	--	--	--	--	--

**Sumber: BSNP (Dimodifikasi)**

b) Angket Validasi Ahli Materi

**Tabel 3.3**  
**Instrumen Ahli Materi**

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran PAI kelas V					
2	Isi materi mengandung nilai-nilai keislaman yang benar dan relevan dengan kehidupan sehari-hari					
3	Materi yang disajikan bersifat sistematis dan runtut					
4	Penjelasan materi dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik kelas V					
5	Contoh yang diberikan mendukung pemahaman peserta didik					
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					
7	Materi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik					
8	Materi memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri					
9	Kegiatan belajar dalam media sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif dan interaktif					
10	Materi mendukung penguatan karakter sesuai nilai-nilai akidah dan akhlak					
11	Soal-soal latihan yang disajikan sesuai dengan materi					
12	Materi dapat merangsang daya nalar dan berpikir kritis peserta didik					

13	Media pembelajaran mendukung diferensiasi gaya belajar (visual, auditori, kinestetik)					
14	Materi mampu menjembatani antara teori dan praktik kehidupan sehari-hari siswa					
15	Materi sesuai dengan prinsip inklusif, tidak bias gender atau latar belakang sosial budaya					

Sumber: BSNP (Dimodifikasi)

c) Instrumen Respon Siswa

**Tabel 3.4**  
**Instrumen Respon Siswa**

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya senang belajar Fikih menggunakan media pembelajaran berbasis Google Sites.		
2	Media pembelajaran Google Sites membuat materi PAI lebih mudah saya pahami.		
3	Saya menjadi lebih semangat mengikuti pelajaran PAI karena media ini.		
4	Media pembelajaran ini membantu saya dalam mengingat materi tentang shalat berjamaah.		
5	Tampilan media Google Sites menarik dan membuat saya tidak bosan saat belajar.		
6	Saya dapat belajar secara mandiri menggunakan media pembelajaran ini.		
7	Materi yang disajikan dalam media ini sesuai dengan pelajaran yang disampaikan guru.		
8	Saya bisa menjawab soal atau latihan setelah mempelajari materi melalui media ini.		
9	Saya ingin media pembelajaran berbasis Google Sites ini digunakan pada materi PAI lainnya.		
10	Saya merasa nilai PAI saya bisa meningkat setelah belajar menggunakan media ini.		

Sumber: BSNP (Dimodifikasi)

d) Tes

Tes dilakukan kepada siswa untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran berbasis *Media Pembelajaran Interaktif berbasis Google*

*Site* yang telah dikembangkan. Tes ini berupa Pre-test dan Post-test dengan soal berupa uraian sebanyak 5 soal. Pre-test ini diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan sedangkan untuk Post-test diberikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *media Pembelajaran berbasis Digital*.

## 5. Teknik Analisis Data

Data yang sudah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis. Hal tersebut bertujuan untuk melihat dan menyeleksi tingkat reliabilitas dan validitasnya. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan dua jenis analisis data, meliputi analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

### a. Analisis Deskriptif Kualitatif.

Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengelola data hasil penilaian ahli materi, desain, guru dan tanggapan siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mendeskripsikan data kualitatif berupa saran, tanggapan dan kritikan yang didapat dari angket. Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menentukan tahapan selanjutnya. Analisis data digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran berbasis *Media Pembelajaran Interaktif berbasis Google Sites* yang berorientasi kemampuan berpikir kritis.

### b. Analisis Deskriptif Kuantitatif.

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk membuat kesimpulan data-data dari hasil penelitian. Data kuantitatif dalam penelitian

pengembangan ini diperoleh dari nilai-nilai yang diberikan oleh validator terhadap produk media pembelajaran berbasis *Media Pembelajaran Interaktif berbasis Google Sites* berorientasi kemampuan berpikir kritis yang telah dibuat berdasarkan instrumen penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Data kuantitatif ini diperoleh oleh peneliti pada langkah validasi desain dan uji coba produk. Nilai yang diperoleh tersebut didapat dengan menggunakan angket dan analisis validitas ahli materi, desain, bahasa, dan angket data uji coba terhadap penggunaan media materi tematik terpadu tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup berbasis media pembelajaran *Media Pembelajaran Interaktif berbasis Google Sites* berorientasi kemampuan berpikir kritis.

a) Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

Analisis data pada tingkat kevalidan produk diperoleh dari hasil validasi ahli melalui interrater dan instrumen angket. Validitas yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *Media Pembelajaran Interaktif berbasis Google Sites* ini dimaksud untuk menguji kevalidannya yang dikembangkan dan apakah penggunaan media tersebut dapat digunakan sebagai salah satu media yang baik atau tidak, sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan bahan ajar tersebut.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai angket kevalidan produk sebagai berikut:

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

Keterangan:

V – ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total Skor yang diharapkan

Setelah mengetahui nilai validasinya, untuk mendeskripsikan hasil validasi dapat dilihat dari kriteria validasi berikut:

**Tabel 3.6**

**Kriteria Kevalidan Media Berbasis *Media Pembelajaran Google Sites***

No	Interval Skor	Keterangan
1.	$85 \leq V - ah \leq 100$	Sangat Valid
2.	$69 \leq V - ah < 84$	Valid
3.	$53 \leq V - ah < 68$	Cukup Valid
4.	$37 \leq V - ah < 52$	Kurang Valid
5.	$20 \leq V - ah < 36$	Sangat Kurang Valid

b) Analisis Data Tingkat Kepraktisan Produk

Analisis data pada tingkat kepraktisan produk didapatkan dari hasil angket yang disebarluaskan kepada guru dan siswa setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis *Media Pembelajaran Interaktif berbasis Google Sites* ini, selain itu data kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis *Aplikasi Pembelajaran* ini juga diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada observer yang mengamati jalannya uji kelompok sedang.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai angket kevalidan produk sebagai berikut:

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

Keterangan:

$V - ah$  : Validasi Ahli

$Tse$  : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

$Tsh$  : Total Skor yang diharapkan

**Tabel 3.7**

### **Kriteria Kepraktisan Media Berbasis *Media Pembelajaran***

#### ***Google Sites***

No	Interval Skor	Keterangan
1.	$81 \leq V - ah \leq 100$	Sangat Valid
2.	$61 \leq V - ah < 80$	Valid
3.	$41 \leq V - ah < 60$	Cukup Valid
4.	$21 \leq V - ah < 40$	Kurang Valid
5.	$0 \leq V - ah < 20$	Sangat Kurang Valid

#### c) Analisis Data Tingkat Keefektifan Produk

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dalam pengujian efektivitas. *Pre-Experimental Design* tidak melibatkan variabel kontrol dan pemilihan sampel tidak bersifat acak. Desain penelitian adalah *Design One-Group Pretest-Posttest*. Proses pengumpulan data efektivitas melibatkan pemberian *pre-test* (O1) kepada sampel kelas, diikuti dengan pemberian perlakuan *post-test* (O2) berupa penggunaan media pembelajaran berbasis *Media Pembelajaran berbasis Google Sites* materi Akidah Akhlak. Pendekatan ini memungkinkan perbandingan yang lebih akurat terhadap kondisi sebelum pemberian perlakuan.

Rumus *Design One-Group Pretest Posttest* sebagai berikut:

$$\boxed{\mathbf{O1} \times \mathbf{O2}}$$

#### Keterangan

O1 : Nilai *Pre-test*

X : Penggunaan media pembelajaran berbasis *Aplikasi Pembelajaran berbasis Digital*

O2 : Nilai *Post-test*.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* (Bandung: Alfabeta, 2013), 111.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### **A. Penyajian data uji coba**

Penelitian ini difokuskan pada upaya pengembangan dan inovasi media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah media pembelajaran berbasis digital yang dirancang melalui platform *Google Sites*. Media ini dikembangkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan kontekstual bagi peserta didik.

Dalam merancang media ini, peneliti menggunakan pendekatan desain instruksional ADDIE, yang meliputi lima tahapan utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahap dalam model ini dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual dan mudah diakses, tetapi juga relevan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

##### **1. Tahap Analisis**

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

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar, peserta didik merupakan komponen utama yang harus diperhatikan dalam proses analisis kebutuhan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki akses terhadap perangkat digital seperti smartphone Android dan terbiasa

menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Pihak sekolah bahkan telah memberikan kebijakan yang memperbolehkan peserta didik membawa perangkat digital ke sekolah dengan syarat penggunaannya harus seizin guru dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa secara fasilitas, siswa memiliki potensi besar untuk diarahkan dalam pembelajaran berbasis teknologi. Namun demikian, potensi tersebut belum sepenuhnya dimaksimalkan dalam proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran PAI.

Peserta didik masih menunjukkan ketergantungan yang tinggi terhadap model pembelajaran konvensional yang pasif. Mereka cenderung menunggu arahan dari guru, dengan tingkat motivasi belajar mandiri yang masih tergolong rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk menciptakan media pembelajaran yang mampu mendorong kemandirian belajar serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selama ini, metode yang digunakan seperti ceramah dan diskusi cenderung hanya melibatkan siswa tertentu, sedangkan yang lain menjadi pasif dan kurang terlibat. Akibatnya, sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena pendekatan pembelajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar mereka.

Selain itu, berdasarkan wawancara informal dengan siswa, mereka mengungkapkan bahwa materi PAI sering kali dianggap

membosankan karena disampaikan secara monoton, tanpa variasi media yang menarik. Dalam era digital saat ini, siswa sekolah dasar sudah sangat akrab dengan tampilan visual yang dinamis, game edukatif, dan berbagai konten interaktif lainnya. Oleh karena itu, mereka memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap karakteristik generasi digital, yakni media yang interaktif, fleksibel, dan dapat diakses kapan saja. Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif berbasis web dinilai sangat tepat untuk menjawab kebutuhan ini, karena mampu menghadirkan tampilan visual yang menarik, fleksibel dalam format materi, serta memungkinkan siswa untuk mengaksesnya secara mandiri di rumah maupun di sekolah.

Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran juga berkaitan erat dengan peningkatan kecerdasan spiritual (spiritual intelligence) yang menjadi tujuan utama dari pembelajaran PAI. Media yang kontekstual, interaktif, dan menyentuh nilai-nilai kehidupan sehari-hari akan lebih mudah membentuk kesadaran religius siswa dibandingkan hanya melalui ceramah atau pembacaan materi buku teks. Dalam hal ini, Google Sites dapat dioptimalkan untuk menampilkan materi akhlak, kisah teladan, dan nilai-nilai keislaman melalui video, animasi, dan kuis interaktif yang membuat siswa lebih mudah menginternalisasi pesan moral yang disampaikan.

Dengan mempertimbangkan karakteristik siswa SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar yang cukup akrab dengan teknologi dan gaya belajar visual-auditori, maka kebutuhan akan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites menjadi semakin relevan. Selain memberikan kebebasan dalam belajar, media ini juga membantu mengakomodasi perbedaan gaya belajar dan tingkat kemampuan siswa secara lebih personal. Hal ini tentu saja akan berdampak pada peningkatan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam konteks Pendidikan Agama Islam yang selama ini dianggap monoton dan kurang menarik.

**Tabel 4.1**

**Analisis Kebutuhan Siswa**

Aspek	Temuan
<b>Akses terhadap Teknologi</b>	Siswa diizinkan membawa perangkat Android ke sekolah; tersedia WiFi dan LCD di kelas.
<b>Gaya Belajar</b>	Siswa cenderung visual-auditori dan memerlukan media yang menarik dan interaktif.
<b>Motivasi Belajar</b>	Rendahnya semangat belajar mandiri akibat pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif.
<b>Keterlibatan Siswa</b>	Metode ceramah dan diskusi konvensional kurang melibatkan semua siswa secara aktif.
<b>Kebutuhan Media</b>	Media yang fleksibel, berbasis digital, dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	Peningkatan spiritual intelligence melalui pembelajaran kontekstual dan menyenangkan.
----------------------------	---

### b. Analisis Kebutuhan Kurikulum

Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar memberikan ruang yang luas bagi pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi dan diferensiasi. Dalam dokumen resmi kurikulum, terdapat penekanan pada pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, fleksibel, dan kontekstual, serta mendorong penggunaan teknologi digital untuk mendukung proses belajar. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites sejalan dengan prinsip-prinsip kurikulum, khususnya dalam hal memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Kurikulum PAI di jenjang sekolah dasar juga menggarisbawahi pentingnya pengembangan karakter, akhlak mulia, dan kesadaran spiritual peserta didik. Kompetensi inti dan kompetensi dasar PAI banyak menekankan pada pembentukan sikap, pemahaman nilai-nilai keislaman, serta keterampilan dalam mengaplikasikan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran tidak cukup hanya mengandalkan buku paket atau metode ceramah, tetapi perlu disertai dengan pendekatan yang inovatif dan relevan dengan konteks kekinian. Salah satu materi yang

membutuhkan pendekatan kreatif adalah tema “Senang Berperilaku Terpuji”, di mana siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu meneladani dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui media berbasis Google Sites, guru dapat menyusun materi yang bersumber dari kurikulum dengan format yang lebih fleksibel dan mudah diakses. Misalnya, materi tentang kejujuran dapat disajikan dalam bentuk video animasi yang menggambarkan situasi sehari-hari, disertai dengan pertanyaan reflektif dan kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa. Kurikulum juga menekankan pada pentingnya diferensiasi pembelajaran, di mana siswa dengan kemampuan berbeda dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan kecepatannya masing-masing. Google Sites memungkinkan pengayaan maupun remedial secara personal, sehingga sejalan dengan semangat kurikulum diferensiatif dan berpusat pada peserta didik.

Selain itu, pendekatan *blended learning* juga menjadi bagian dari strategi implementasi kurikulum saat ini. Dengan adanya Google Sites, pembelajaran dapat dilakukan secara *hybrid* antara pembelajaran tatap muka dan mandiri daring. Hal ini sangat membantu dalam meningkatkan efektivitas waktu belajar dan memberi keleluasaan bagi siswa untuk mengulang materi sesuai kebutuhan. Penguatan pendidikan karakter yang menjadi ruh dari kurikulum Merdeka pun dapat lebih terfasilitasi melalui pendekatan

digital yang inspiratif, interaktif, dan aplikatif. Oleh karena itu, kebutuhan akan media pembelajaran berbasis web seperti Google Sites bukan hanya kebutuhan teknis, tetapi juga bagian integral dari implementasi kurikulum yang efektif dan relevan.

**Tabel 4.2**

**Analisis Kebutuhan Kurikulum**

Aspek	Temuan
<b>Landasan Kurikulum</b>	Kurikulum Merdeka mendukung pembelajaran digital, kontekstual, dan berdiferensiasi.
<b>Tujuan Kurikulum PAI</b>	Meningkatkan akhlak, pemahaman nilai-nilai Islam, dan karakter siswa.
<b>Materi Prioritas</b>	Tema “Senang Berperilaku Terpuji” membutuhkan pendekatan media yang kreatif dan aplikatif.
<b>Fleksibilitas Kurikulum</b>	Mendukung penggunaan media digital dan blended learning.
<b>Kesesuaian Media</b>	Google Sites sesuai dengan prinsip kurikulum karena mendukung diferensiasi dan fleksibilitas.
<b>Dampak Media terhadap Implementasi Kurikulum</b>	Mempermudah pengayaan, remedial, dan pembelajaran mandiri berbasis proyek.

### c. Analisis Kebutuhan Guru

Guru memiliki peran sentral dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi secara kreatif dan mengelola kelas secara efektif. Namun demikian, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru PAI di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar masih mengalami hambatan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Meskipun sekolah telah menyediakan fasilitas penunjang seperti jaringan WiFi, LCD proyektor, dan laboratorium komputer, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran PAI masih terbatas. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya pelatihan penggunaan media digital, keterbatasan waktu untuk merancang media pembelajaran, serta rendahnya literasi digital di kalangan guru.

Sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah atau tayangan PowerPoint sebagai media bantu, tanpa interaksi atau keterlibatan siswa yang optimal. Pendekatan seperti ini tidak lagi efektif dalam mengakomodasi kebutuhan generasi digital yang menghendaki pengalaman belajar yang lebih interaktif. Padahal, dalam konteks pedagogi abad 21, guru dituntut tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menghadirkan suasana belajar aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Oleh karena itu, guru membutuhkan dukungan media yang mudah digunakan, fleksibel, dan dapat diintegrasikan dengan berbagai strategi

pembelajaran. Dalam hal ini, Google Sites menjadi solusi yang sangat relevan karena relatif mudah dioperasikan oleh guru tanpa perlu keahlian teknis yang tinggi.

Penggunaan Google Sites memungkinkan guru untuk mendesain sendiri tampilan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan materi. Guru dapat menyusun materi secara sistematis, menambahkan video penjelasan, kuis, latihan soal, hingga tautan bacaan tambahan yang mendukung pengayaan materi. Dengan adanya media ini, guru memiliki keleluasaan untuk merancang pembelajaran yang variatif dan tidak monoton. Bahkan, dalam pelaksanaan tugas proyek, Google Sites dapat dimanfaatkan sebagai wadah siswa untuk mempublikasikan karya mereka secara digital, sehingga mendorong semangat berkarya dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran.

Dalam proses pengembangan media, guru juga memiliki kesempatan untuk meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogiknya. Dengan memanfaatkan Google Sites, guru terdorong untuk belajar menyusun materi digital, mengelola konten interaktif, dan merancang asesmen berbasis daring. Hal ini berdampak positif pada peningkatan kualitas pembelajaran serta memperkaya pengalaman mengajar. Oleh karena itu, kebutuhan guru bukan hanya terkait tersedianya fasilitas, tetapi juga terhadap media yang dapat menjembatani antara teknologi dan kebutuhan instruksional mereka.

Google Sites memberikan ruang kolaboratif dan kreatif bagi guru untuk bereksperimen dengan pendekatan yang lebih modern dan berpusat pada siswa.

**Tabel 4.3**  
**Analisis Kebutuhan Guru**

Aspek	Temuan
<b>Pemanfaatan Teknologi</b>	Masih rendah meskipun fasilitas lengkap tersedia di sekolah.
<b>Kendala Umum</b>	Kurangnya pelatihan, keterbatasan waktu, dan rendahnya literasi digital guru.
<b>Metode yang Digunakan</b>	Ceramah dan PowerPoint masih dominan; kurang variatif dan partisipatif.
<b>Kebutuhan Media</b>	Media yang mudah digunakan, interaktif, dan mendukung berbagai format materi.
<b>Manfaat Google Sites</b>	Memungkinkan guru mendesain materi secara mandiri dan kreatif.
<b>Pengembangan Profesional</b>	Google Sites dapat meningkatkan keterampilan digital dan kompetensi pedagogik guru.

## 2. Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti mulai menyusun kerangka sistematis terkait isi, fitur, dan struktur navigasi media pembelajaran, berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, guru, serta karakteristik pembelajaran PAI di sekolah dasar. Desain media difokuskan pada penyajian materi yang kontekstual, visual yang menarik, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta integrasi elemen interaktif seperti kuis, video pembelajaran, dan tautan eksternal ke sumber belajar islami yang relevan.

Dalam proses ini, peneliti menyusun peta konsep dan alur pembelajaran digital berbasis Kurikulum Merdeka, khususnya merujuk pada capaian pembelajaran dan profil Pelajar Pancasila. Materi dirancang dengan pendekatan tematik dan berorientasi pada penguatan nilai-nilai akhlak mulia, toleransi, serta cinta lingkungan, sesuai dengan kebutuhan peserta didik di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar. Selain itu, struktur laman pada Google Sites juga dirancang agar memiliki user interface yang sederhana, responsif, dan mudah digunakan oleh siswa kelas atas SD yang masih dalam tahap perkembangan literasi digital dasar.

a. Merancang Modul Ajar yang disesuaikan oleh Media

Dalam tahap desain ini, peneliti juga merancang Modul Ajar yang disesuaikan secara langsung dengan konten dan struktur media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites. Modul ajar ini berfungsi sebagai panduan pembelajaran bagi guru dalam memanfaatkan media secara optimal di kelas, serta sebagai penguat struktur materi yang akan diakses oleh siswa secara mandiri maupun dalam pembelajaran bersama.

Perancangan modul ajar dilakukan dengan mengacu pada prinsip-prinsip yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka, khususnya berlandaskan pada capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) yang relevan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Peneliti menyusun elemen-elemen utama dalam modul ajar, seperti tujuan pembelajaran, pemetaan kompetensi, alur kegiatan pembelajaran, asesmen formatif dan sumatif, serta refleksi,

agar selaras dengan fitur-fitur interaktif yang tersedia dalam media berbasis Google Sites.

Modul ajar ini dirancang untuk bersifat terintegrasi, di mana setiap aktivitas pembelajaran yang tercantum di dalamnya terhubung langsung dengan laman-laman dalam media digital. Sebagai contoh, pada bagian kegiatan inti, guru diarahkan untuk membuka laman materi yang berisi video interaktif, cerita Islami, atau kuis digital yang telah ditautkan pada modul. Hal ini memudahkan guru dalam mengelola waktu dan strategi pembelajaran, sekaligus membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang runtut dan bermakna.

Peneliti juga memastikan bahwa modul ajar memuat pendekatan pembelajaran diferensiasi untuk mengakomodasi keberagaman gaya belajar dan kemampuan siswa. Terdapat opsi kegiatan pengayaan dan remedial yang merujuk pada sumber digital yang tersedia dalam media. Dengan demikian, baik siswa yang cepat memahami materi maupun siswa yang membutuhkan pendampingan tambahan tetap dapat mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman.

b. Merancang Pembuatan di Google Sites

Setelah perencanaan modul ajar dirampungkan, peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu merancang pembuatan media pembelajaran interaktif di platform Google Sites. Pemilihan Google Sites sebagai media utama bukan tanpa pertimbangan, melainkan

berdasarkan karakteristiknya yang mudah diakses, ramah pengguna (user-friendly), serta memungkinkan integrasi berbagai jenis konten multimedia dalam satu laman terpadu. Platform ini juga mendukung fleksibilitas dalam pengelolaan konten, sehingga sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar.

Langkah awal dalam perancangan di Google Sites dimulai dengan penyusunan struktur navigasi atau kerangka utama laman yang akan dibuat. Peneliti menyusun peta situs (site map) yang membagi media ke dalam beberapa menu utama, seperti: *Beranda, Tujuan Pembelajaran, Materi Pokok, Aktivitas Interaktif, Evaluasi, dan Refleksi*. Setiap bagian disusun secara sistematis agar siswa dapat mengakses materi secara urut dan tidak membingungkan.

Desain visual juga menjadi perhatian utama dalam tahap ini. Peneliti memilih tata letak (layout) yang sederhana namun menarik, dengan kombinasi warna yang tidak terlalu mencolok tetapi tetap kontras, agar ramah terhadap mata siswa sekolah dasar. Font yang digunakan bersifat jelas dan mudah dibaca, seperti Poppins atau Comic Sans, untuk menjaga kenyamanan siswa saat membaca materi.

Selanjutnya, peneliti mulai mengintegrasikan berbagai konten multimedia ke dalam laman. Materi ajar ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks naratif, tetapi juga disisipkan gambar ilustratif, video pembelajaran, audio rekaman doa, infografis, serta kuis

interaktif berbasis Google Forms atau Quizizz. Setiap elemen konten dipilih dengan mempertimbangkan keberagaman gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik.

Selain itu, peneliti juga menambahkan fitur "tugas siswa" dan "pojok aktivitas", di mana peserta didik dapat diarahkan untuk mengerjakan proyek kecil, seperti membuat video pendek tentang praktik ibadah di rumah atau menulis refleksi tentang nilai toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Semua kegiatan tersebut terhubung langsung ke modul ajar dan menjadi bagian integral dari evaluasi proses pembelajaran.

Peneliti juga memperhatikan aksesibilitas, baik dari sisi perangkat maupun jaringan. Oleh karena itu, media dirancang agar dapat dibuka melalui berbagai jenis perangkat laptop, tablet, maupun ponsel pintar dan memiliki ukuran file yang ringan agar tidak memberatkan koneksi internet siswa. Berikut desain media yang sudah di desain peneliti melalui google sites:

### 1) Cover Awal

Sebelum melangkah lebih jauh ke dalam perancangan konten media pembelajaran interaktif di Google Sites, peneliti memulai proses desain dengan merancang cover awal atau halaman muka (landing page) terlebih dahulu. Langkah ini dilakukan sebagai bagian penting dalam menciptakan kesan pertama yang menarik, sekaligus memperkuat identitas visual dari media

pembelajaran yang dikembangkan. Cover awal ini dirancang tidak hanya sebagai tampilan estetis semata, tetapi juga sebagai elemen strategis yang merepresentasikan tujuan, suasana, dan karakter pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang menyenangkan dan ramah anak.

Dalam proses perancangannya, peneliti memilih tampilan visual yang mencerminkan nilai-nilai Islam dan semangat belajar siswa sekolah dasar. Warna-warna yang digunakan cenderung lembut dan bersahabat, seperti biru langit, hijau muda, dan krem, yang menggambarkan ketenangan, kesegaran, dan kedekatan dengan nuansa religi. Peneliti juga menambahkan ilustrasi anak-anak muslim, serta ikon-ikon sederhana, untuk menciptakan atmosfer positif dan akrab bagi siswa.



Gambar 4.1 Landing Page

## 2) Menu Utama

Setelah menyelesaikan desain cover awal sebagai halaman pembuka yang representatif dan menarik, peneliti melanjutkan proses pengembangan media pembelajaran interaktif dengan merancang struktur menu utama pada laman Google Sites. Menu utama ini disusun secara sistematis agar dapat menjadi kerangka navigasi utama yang memudahkan siswa maupun guru dalam mengakses seluruh konten pembelajaran secara runtut dan terarah. Adapun menu utama yang dirancang terdiri atas lima bagian inti, yaitu: Profil, Tujuan Pembelajaran, Materi, Asesmen, dan Refleksi.



Gambar 4.2 Menu Utama

## 3) Profil Pengembang

Setelah menyusun menu utama dalam laman Google Sites, peneliti melanjutkan proses pengembangan dengan merancang menu khusus yang berisi Profil Pengembang. Penambahan menu ini bertujuan untuk memberikan transparansi, akuntabilitas, dan pengenalan terhadap latar belakang individu yang bertanggung jawab atas pembuatan media pembelajaran.



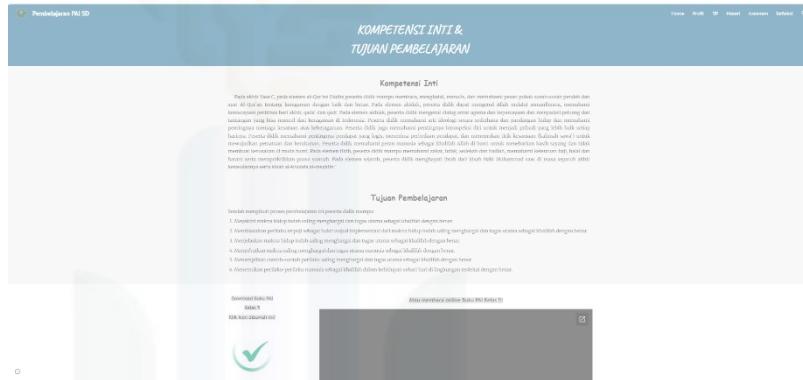
Gambar 4.3 Profil Pengembang

#### 4) Menu Tujuan Pembelajaran

Setelah merancang menu *Profil Pengembang*, peneliti melanjutkan proses pengembangan media dengan merancang menu Tujuan Pembelajaran. Menu ini merupakan bagian penting dari struktur laman Google Sites karena memberikan arah dan panduan yang jelas mengenai kompetensi yang ingin dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran melalui media interaktif ini. Peneliti menyusun menu ini dengan pendekatan yang sistematis, ringkas, dan komunikatif agar dapat dipahami dengan mudah oleh siswa sekolah dasar, guru, maupun orang tua.

Dalam perancangannya, peneliti mengacu langsung pada Capaian Pembelajaran (CP) dalam Kurikulum Merdeka, khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang sekolah dasar kelas atas. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam kalimat aktif dan sederhana, mencerminkan keterampilan yang harus dimiliki siswa setelah mempelajari setiap

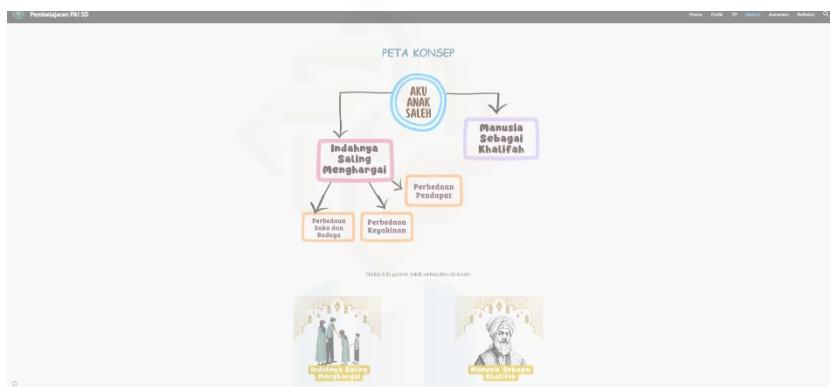
materi, baik dari aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik dan spiritual).



Gambar 4.4 menu tujuan pembelajaran

## 5) Menu Materi

Setelah menyusun menu *Tujuan Pembelajaran*, peneliti melanjutkan pengembangan media pembelajaran dengan merancang menu Materi, yang menjadi inti dari laman interaktif berbasis Google Sites ini. Menu Materi disusun secara tematik dengan mengusung tema besar "Anak Saleh", yang kemudian dibagi menjadi dua submateri utama, yaitu: "Indahnya Saling Menghargai" dan "Manusia sebagai Khalifah di Bumi". Kedua materi ini dipilih secara cermat karena dinilai sangat relevan dengan pembentukan karakter siswa sekolah dasar dalam konteks kehidupan sosial dan spiritual sehari-hari.



Gambar 4.5 Menu Materi

## 6) Menu Assesmen

Sebagai bagian penting dalam struktur media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites, peneliti juga merancang menu Asesmen yang berfungsi untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran serta tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Menu ini dirancang secara sistematis, menarik, dan mudah diakses, agar asesmen tidak hanya bersifat formal, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran yang menyenangkan dan reflektif.

Peneliti mengembangkan dua bentuk utama asesmen, yaitu asesmen formatif dan asesmen sumatif. Keduanya disusun dengan mengacu pada capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dan dikaitkan langsung dengan dua submateri utama, yaitu “*Indahnya Saling Menghargai*” dan “*Manusia sebagai Khalifah di Bumi*”. Tujuan dari asesmen ini adalah untuk menilai

kemampuan siswa dalam aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tindakan nyata).



Gambar 4.6 Menu Assesmen

#### 7) Menu Refleksi

Sebagai penutup dari struktur utama media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites, peneliti merancang menu Refleksi sebagai ruang bagi siswa untuk melakukan peninjauan dan pemaknaan ulang terhadap proses pembelajaran yang telah mereka jalani. Menu ini dirancang tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi sebagai elemen penting yang mendukung pembentukan karakter dan penguatan pemahaman spiritual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Gambar 4.7 Menu Refleksi

### 3. Tahap pengembangan

Pada tahap ini, peneliti mulai mengubah desain konseptual yang sebelumnya dirancang dalam bentuk *storyboard* menjadi sebuah produk media digital yang utuh melalui platform Google Sites. Perwujudan desain ini mencakup integrasi berbagai elemen multimedia seperti teks narasi yang komunikatif, gambar ilustratif yang menarik, audio narator untuk memperkuat pemahaman, video pembelajaran tematik, serta kuis interaktif yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Agar media yang dikembangkan benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, peneliti melakukan proses validasi oleh para ahli yang terdiri dari:

- a. Ahli Media, yang bertugas mengevaluasi aspek teknis seperti kualitas tampilan visual, kejelasan navigasi antarhalaman, kenyamanan antarmuka pengguna (user interface), serta efektivitas penggunaan media oleh siswa SD.

b. Ahli Materi, yang menilai kesesuaian isi dengan struktur kurikulum Pendidikan Agama Islam, keterpaduan materi dengan nilai-nilai karakter Islami, serta akurasi konten secara keilmuan dan pedagogis. Masukan dan komentar dari kedua ahli ini menjadi dasar penting dalam proses revisi dan penyempurnaan media sebelum media diuji cobakan kepada peserta didik di lapangan. Peneliti secara cermat menindaklanjuti setiap saran yang diberikan agar media yang dihasilkan benar-benar berkualitas, sesuai kebutuhan, dan layak digunakan dalam konteks pembelajaran PAI di SD. Adapun hasil validasi dari masing-masing ahli disampaikan sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi.

Validasi Materi dilakukan oleh Dr. Abd Muhith, dosen Pascasarjana UIN KHAS Jember, yang memiliki kompetensi dan pengalaman dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan hasil evaluasi beliau, media pembelajaran ini dinyatakan sangat baik, khususnya pada aspek tampilan visual yang menarik, kemudahan navigasi antarhalaman, serta kejelasan struktur informasi yang mendukung efektivitas belajar siswa. Seluruh data hasil validasi disajikan secara rinci dalam tabel berikut.

Tabel 4.4

Hasil Validasi Materi

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran PAI					✓

2	Isi materi mengandung nilai-nilai keislaman yang benar dan relevan dengan kehidupan sehari-hari					✓
3	Materi yang disajikan bersifat sistematis dan runtut				✓	
4	Penjelasan materi dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik				✓	
5	Contoh yang diberikan mendukung pemahaman peserta didik				✓	
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
7	Materi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik					✓
8	Materi memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri				✓	
9	Kegiatan belajar dalam media sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif dan interaktif					✓
10	Materi mendukung penguatan karakter sesuai nilai-nilai akidah dan akhlak				✓	
11	Soal-soal latihan yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
12	Materi dapat merangsang daya nalar dan berpikir kritis peserta didik				✓	
13	Media pembelajaran mendukung diferensiasi gaya belajar (visual, auditori, kinestetik)					✓
14	Materi mampu menjembatani antara teori dan praktik kehidupan sehari-hari siswa					✓
15	Materi sesuai dengan prinsip inklusif, tidak bias gender atau latar belakang sosial budaya					✓

### b. Validasi Ahli Media

Validasi dari ahli media dilakukan oleh Dr. H. Moh Anwar, dosen Pascasarjana di UIN KHAS Jember, yang berpengalaman dalam bidang desain dan pengembangan media pembelajaran. Hasil validasi

yang diperoleh menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat baik dalam aspek tampilan, navigasi, dan efektivitas penggunaan oleh siswa. Data hasil validasi disajikan dalam tabel berikut

Table 4.5  
Hasil Validasi Media

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Tata letak dan tampilan media ( <i>layout</i> ) menarik dan sesuai untuk peserta didik SD					✓
2	Pemilihan warna, ikon, dan tipografi mudah dibaca dan tidak menimbulkan kebingungan					✓
3	Navigasi antar halaman mudah digunakan dan tidak membingungkan bagi pengguna					✓
4	Elemen multimedia (gambar, video, audio) berfungsi dengan baik dan mendukung materi				✓	
5	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop/smartphone) dengan baik					✓
6	Waktu loading (akses) cepat dan stabil ketika membuka konten dalam media				✓	
7	Media tidak mengandung konten yang bias atau tidak pantas bagi siswa sekolah dasar					✓
8	Penyajian media mengikuti prinsip interaktif (misalnya kuis, tombol tautan, video tersemat)					✓
9	Struktur halaman disusun secara logis dan sesuai dengan urutan pembelajaran				✓	
10	Media ini mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien					✓

#### 4. Tahap Implementasi

Setelah melalui tahap perencanaan dan pengembangan produk, peneliti memasuki tahap implementasi terhadap media pembelajaran

interaktif berbasis Google Sites. Tahap ini merupakan proses uji coba penggunaan media yang telah dikembangkan dalam situasi pembelajaran nyata di kelas. Tujuan dari tahap implementasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas dan keberterimaan media tersebut dalam mendukung proses belajar mengajar. Implementasi dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap pembuka, tahap isi, dan tahap penutup. Ketiga tahapan ini dirancang untuk menggambarkan skenario pemanfaatan media secara utuh, serta untuk menilai kepraktisan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

#### a. Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembelajaran diawali dengan suasana religius yang menghangatkan suasana kelas. Guru membuka pelajaran dengan memberi salam, memimpin doa bersama, dan membacakan ayat pilihan dari Al-Qur'an sebagai bentuk internalisasi nilai-nilai keagamaan sejak awal. Selanjutnya, guru memeriksa kehadiran, kerapian, dan kesiapan belajar peserta didik, serta mengondisikan mereka untuk duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan.

Sebagai bentuk apersepsi, guru mengajak peserta didik melakukan tadarus dan memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik yang dikaitkan dengan pengalaman mereka dalam kehidupan sehari-hari, seperti perbedaan di lingkungan sekolah dan keluarga. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran, cakupan materi, metode yang akan digunakan, serta model penilaian yang akan dilaksanakan. Kegiatan

pembuka ini bertujuan menumbuhkan motivasi belajar, mengaktifkan pengetahuan awal siswa, serta menumbuhkan semangat kebersamaan di awal pembelajaran.



Gambar 4.8 Guru melakukan perkenalan media dan pembelajaran

### b. Kegiatan Inti

Pada bagian inti pembelajaran, kegiatan difokuskan pada penguatan pemahaman konsep saling menghargai dan peran manusia sebagai khalifah di bumi. Kegiatan ini dilakukan melalui pendekatan kooperatif dan berbasis masalah, dengan menyesuaikan karakteristik siswa. Guru memulai dengan memberikan stimulus berupa gambar tematik dan video pendek yang menggambarkan keragaman suku, agama, serta kehidupan masyarakat yang berbeda namun harmonis.

Peserta didik diajak menganalisis perbedaan yang tampak dalam gambar atau video, kemudian menuliskan komentar dan pendapat mereka pada lembar aktivitas. Dalam skenario pembelajaran pertama,

siswa dikelompokkan secara heterogen dan melakukan rotasi antar kelompok untuk memberikan tanggapan terhadap gambar-gambar yang telah disiapkan, sebagai bentuk refleksi nilai toleransi. Sedangkan dalam skenario kedua, guru menyajikan kasus nyata seperti perbedaan pendapat, keyakinan, dan latar belakang budaya di lingkungan sekitar. Kelompok siswa kemudian mendiskusikan penyebab masalah, membuat pertanyaan eksploratif, serta menyampaikan solusi dalam presentasi kelas.

Untuk submateri tentang manusia sebagai khalifah, siswa diminta membuat *mind mapping* dari materi yang dibagi ke setiap kelompok, melakukan *gallery walk*, dan saling bertukar informasi. Kegiatan ini diakhiri dengan presentasi melalui teknik *talking stick*, yang tidak hanya mengasah kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial sebagai bagian dari implementasi nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4.9 Guru melakukan pembelajaran dengan media yang dikembangkan

### c. Kegiatan Penutup

Setelah berbagai aktivitas pembelajaran dilakukan, guru menutup kegiatan dengan mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran hari itu, termasuk menekankan kembali pentingnya saling menghargai perbedaan serta memahami peran manusia sebagai pemimpin dan penjaga bumi. Evaluasi dilakukan secara lisan melalui tanya jawab dan diskusi kelas, dan secara tertulis melalui lembar kerja atau kuis ringan yang mengukur pemahaman siswa.

Guru juga memberikan penguatan sikap spiritual melalui ajakan untuk terus meneladani perilaku terpuji dalam kehidupan nyata. Terakhir, pembelajaran diakhiri dengan doa bersama, ucapan syukur (hamdalah), dan motivasi dari guru agar siswa terus semangat belajar dan menerapkan nilai-nilai yang telah dipelajari baik di sekolah, di rumah, maupun di masyarakat. Tahap penutup ini menjadi momen penting untuk meneguhkan pesan moral dan spiritual dari pembelajaran yang telah dilakukan secara aktif dan bermakna.



Gambar 4.10 Guru melakukan Kegiatan Penutup

#### d. Respon Peserta didik

Setelah menyelesaikan rangkaian pembelajaran dengan menggunakan produk yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk siswa kelas V, peneliti melanjutkan proses evaluasi dengan tujuan mengetahui respon peserta didik secara menyeluruh terhadap media yang telah digunakan. Langkah ini menjadi sangat penting sebagai bagian dari proses validasi empirik, di mana efektivitas dan keterterimaan media diukur langsung dari pengalaman pengguna utama, yakni siswa. Evaluasi ini juga dimaksudkan untuk mengidentifikasi kelebihan serta kemungkinan kekurangan dari media yang dikembangkan sehingga dapat dilakukan perbaikan atau pengembangan lebih lanjut secara berkelanjutan.

Peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu penyebaran angket respon dan wawancara langsung kepada peserta didik. Pertama, angket disusun dalam bentuk kuesioner tertutup menggunakan skala Guttman, yang mencakup beberapa aspek utama: (1) tampilan visual media, (2) kemudahan navigasi halaman dan menu, (3) keterbacaan dan kejelasan materi, (4) ketertarikan terhadap aktivitas yang tersedia di dalam media, (5) keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, dan (6) persepsi umum terhadap manfaat media dalam membantu pemahaman materi. Setiap siswa diminta untuk mengisi angket tersebut secara jujur setelah mereka mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan media interaktif. Penyebaran angket dilakukan secara manual dalam bentuk cetak, dengan bimbingan dari peneliti dan guru kelas untuk memastikan bahwa setiap instruksi dapat dipahami dengan baik oleh seluruh peserta didik.



Gambar 4.11 Peserta didik Mengisi Angket

Untuk memperkaya data kuantitatif dari angket, peneliti juga melakukan wawancara semi-terstruktur dengan beberapa siswa yang dipilih secara purposif berdasarkan keterwakilan dari berbagai kemampuan akademik (tinggi, sedang, dan rendah). Wawancara ini dilakukan secara langsung dan individual, dengan durasi sekitar 10–15 menit per siswa. Pertanyaan wawancara difokuskan pada pengalaman pribadi siswa selama menggunakan media pembelajaran, persepsi mereka terhadap fitur-fitur yang disediakan, kemudahan penggunaan, dan apakah media tersebut membantu mereka dalam memahami materi. Selain itu, peneliti juga menggali informasi terkait bagaimana perasaan mereka saat belajar menggunakan media tersebut dibandingkan dengan metode konvensional, serta sejauh mana mereka merasa termotivasi untuk belajar lebih mandiri. Berikut hasil wawancara

“Senang banget, soalnya tampilannya warna-warni, ada gambar, video juga. Jadi nggak ngebosenin kayak buku biasa.” Ujar salah satu siswa.

Siswa lain juga menambahkan;

“Yang aku suka itu ada kuisnya. Kita bisa langsung tahu jawabannya benar atau salah. Kayak main game.”

Data diatas diperkuat lagi oleh hasil dokumentasi peneliti dengan peserta didik saat wawancara



Dari proses pengumpulan data tersebut, peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana respon siswa tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik. Beberapa siswa, misalnya, menyatakan bahwa tampilan media yang berwarna dan interaktif membuat mereka lebih bersemangat belajar dan tidak cepat merasa bosan. Ada pula siswa yang merasa lebih mudah memahami isi materi karena disertai dengan ilustrasi gambar, video, dan soal latihan yang bisa diakses berulang. Selain itu, fitur navigasi yang sederhana memudahkan siswa untuk berpindah antar topik tanpa perlu banyak bantuan guru. Data hasil wawancara ini dicatat, direkam, dan ditranskripsi untuk dianalisis secara tematik, dengan tujuan menemukan pola-pola respon umum maupun unik yang dapat menjadi pertimbangan dalam proses revisi media pembelajaran.

Kegiatan penyebaran angket dan wawancara ini menjadi bagian yang sangat penting dalam tahap evaluasi formatif dari pengembangan media. Proses ini tidak hanya mengukur aspek kepraktisan dan keberterimaan media, tetapi juga menunjukkan bagaimana teknologi

pembelajaran yang dikembangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, inklusif, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Respon positif dari siswa menjadi indikasi bahwa media Google Sites yang dikembangkan telah berhasil menjembatani proses penyampaian materi keagamaan dengan pendekatan digital yang relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21. Hasil dari kegiatan ini akan menjadi dasar utama dalam menyusun rekomendasi pemanfaatan media ke depannya, serta kemungkinan penyempurnaan desain dan konten berdasarkan kebutuhan pengguna di lapangan.

## 5. Tahap Evaluasi

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar memiliki sejumlah kelebihan yang signifikan dari segi teknis, pedagogis, maupun aksesibilitas. Kelebihan pertama terletak pada fleksibilitas akses media, karena Google Sites dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama perangkat pengguna terhubung dengan jaringan internet. Hal ini mendukung konsep pembelajaran mandiri dan fleksibel, di mana siswa dapat mengulang materi tanpa terikat waktu atau lokasi. Kedua, dari aspek desain dan tampilan, media ini memiliki interface yang sederhana, ramah pengguna, dan mudah dipahami, bahkan oleh siswa sekolah dasar.

Tampilan halaman yang menyajikan teks, gambar, video, dan kuis interaktif secara terintegrasi mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Ketiga, kelebihan lainnya adalah kemudahan dalam pengelolaan dan pengembangan media oleh guru. Tanpa perlu kemampuan coding atau desain web profesional, guru hanya cukup menggunakan fitur drag-and-drop serta template yang tersedia untuk menyusun materi ajar secara menarik dan sistematis. Keempat, media ini memungkinkan integrasi langsung dengan produk Google lainnya, seperti Google Forms untuk kuis, Google Drive untuk penyimpanan materi, serta Google Docs atau Google Sheets untuk tugas dan refleksi siswa, yang semuanya memudahkan proses belajar mengajar dalam satu ekosistem digital. Kelima, media ini mendukung pembelajaran berdiferensiasi, di mana siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik tetap dapat terbantu karena konten disajikan secara multimodal.

Hal ini sejalan dengan pendekatan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan kebebasan siswa dalam memilih cara belajar sesuai dengan potensinya. Kelebihan lainnya adalah media ini memberikan ruang kepada siswa untuk belajar secara aktif dan eksploratif, karena adanya fitur navigasi mandiri dan link interaktif yang memungkinkan siswa menjelajah materi lebih dalam.

Namun demikian, di balik sejumlah keunggulan tersebut, pengembangan media berbasis Google Sites ini juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu menjadi catatan penting untuk pengembangan

lebih lanjut. Kekurangan pertama adalah ketergantungan tinggi terhadap koneksi internet. Media tidak dapat dibuka dalam kondisi offline, sehingga menjadi hambatan bagi siswa yang berada di wilayah dengan akses internet terbatas atau belum stabil. Meskipun sekolah sudah menyediakan wifi, dalam praktiknya koneksi tidak selalu lancar, terutama saat digunakan secara bersamaan oleh banyak pengguna.

Kedua, meskipun tampilannya sederhana, fitur desain Google Sites masih terbatas. Tidak tersedia fungsi lanjutan seperti drag-and-drop bebas atau animasi interaktif tingkat lanjut, sehingga variasi tampilan tidak bisa semenarik platform profesional seperti Canva Education atau platform LMS berbayar lainnya. Ketiga, Google Sites belum memiliki sistem manajemen pengguna (user management) yang kompleks. Artinya, guru tidak bisa memonitor aktivitas siswa secara otomatis, seperti melihat waktu akses, durasi belajar, atau progres tugas secara real-time tanpa bantuan platform tambahan. Keempat, tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi, seperti laptop atau smartphone, sehingga dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala penggunaan bersama atau keterbatasan jumlah perangkat.

Kelima, media ini belum terintegrasi dengan sistem gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Fitur seperti perolehan poin, ranking, atau badge pencapaian belum tersedia secara default dalam Google Sites, sehingga kurang memfasilitasi siswa yang memiliki motivasi belajar berbasis tantangan atau permainan. Keenam,

diperlukan pendampingan awal kepada siswa yang belum familiar dengan navigasi situs pembelajaran, karena tidak semua peserta didik memiliki tingkat literasi digital yang sama, terutama pada siswa kelas rendah di sekolah dasar.

## B. Analisis Produk

Subbab ini menyajikan hasil analisis dari proses uji coba yang dilakukan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang telah dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Senang Berperilaku Terpuji di kelas V SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar. Analisis ini dilakukan secara sistematis untuk menjawab tiga rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu mengenai tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan. Data yang dianalisis diperoleh dari berbagai instrumen yang telah disiapkan, seperti angket validasi oleh ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, serta hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media.

Proses analisis dilakukan berdasarkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, yang memungkinkan peneliti menginterpretasikan hasil secara menyeluruh. Penilaian kuantitatif diperoleh dari skoring menggunakan skala Likert terhadap indikator validasi dan respon pengguna, sedangkan data kualitatif diperoleh dari komentar terbuka, tanggapan, dan wawancara sebagai bentuk refleksi mendalam terhadap penggunaan media tersebut. Setiap rumusan masalah dianalisis secara berurutan untuk memberikan gambaran komprehensif tentang

keunggulan dan potensi pengembangan lebih lanjut dari media berbasis Google Sites ini.

Analisis data ini diawali dengan pengujian validitas produk berdasarkan masukan dan penilaian dari para ahli, yang mencakup aspek kelayakan isi, sistematika penyajian, kesesuaian dengan capaian pembelajaran, serta kualitas tampilan media. Selanjutnya, analisis praktikalitas media ditinjau dari kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, daya tarik tampilan, dan respons guru serta siswa selama implementasi berlangsung. Terakhir, analisis efektivitas media ditunjukkan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest siswa, yang digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan penguasaan materi setelah menggunakan media. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan jawaban objektif dan akurat terhadap efektivitas Google Sites sebagai alternatif media pembelajaran digital yang relevan dan aplikatif di tingkat sekolah dasar.

### 1. Analisis Data Hasil Kelayakan Produk

Pada tahap ini, media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang telah dikembangkan divalidasi oleh satu ahli materi dan satu ahli media.

Proses validasi ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media dari berbagai aspek, mulai dari kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, kualitas tampilan visual, hingga kesesuaian dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di jenjang sekolah dasar.

Penilaian dilakukan menggunakan instrumen yang telah disusun berdasarkan indikator validasi dari BSNP yang dimodifikasi, mencakup

aspek isi, penyajian, bahasa, dan kelengkapan fitur interaktif dalam media.

Masukan serta saran yang diberikan oleh para validator pada tahap ini menjadi acuan penting dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media sebelum dilaksanakan dalam uji coba di kelas. Adapun hasil validasi yang diperoleh dapat dijelaskan pada uraian berikut.

a. Hasil Analisis Data Kelayakan dari validator Desain

Tujuan dari penilaian yang dilakukan oleh validator ahli adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis Google Sites sebelum digunakan dalam pembelajaran bersama peserta didik. Aspek yang menjadi fokus penilaian meliputi kelayakan tampilan visual, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Penilaian ini dilakukan guna memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kepraktisan dan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil analisis data dari penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Tabel 4.6  
Hasil Rekapitulasi Nilai Angket Ahli Desain

NO	Pernyataan	Skor yang di Peroleh dari Validator	Skor Max
1	Tata letak dan tampilan media ( <i>layout</i> ) menarik dan sesuai untuk peserta didik SD	5	5
2	Pemilihan warna, ikon, dan tipografi mudah dibaca dan tidak menimbulkan kebingungan	5	5
3	Navigasi antar halaman mudah digunakan dan tidak membingungkan bagi pengguna	5	5
4	Elemen multimedia (gambar, video, audio) berfungsi dengan baik dan mendukung materi	4	5
5	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop/smartphone) dengan baik	5	5
6	Waktu loading (akses) cepat dan stabil ketika membuka konten dalam media	4	5
7	Media tidak mengandung konten yang bias atau tidak pantas bagi siswa sekolah dasar	5	5
8	Penyajian media mengikuti prinsip interaktif (misalnya kuis, tombol tautan, video tersemat)	5	5
9	Struktur halaman disusun secara logis dan sesuai dengan urutan pembelajaran	4	5
10	Media ini mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien	5	5
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>47</b>	<b>50</b>

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

$$V-ah = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$V-ah = 94\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli terhadap aspek tampilan dan kepraktisan media pembelajaran, diperoleh skor total sebesar 47 dari skor maksimal 50, yang jika dihitung menggunakan rumus tingkat kevalidan ( $V-ah = Tse/Tsh \times 100\%$ ), menghasilkan persentase sebesar 94%. Nilai ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berada dalam kategori “sangat valid” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi yang berarti.

Pada indikator pertama yaitu tata letak dan tampilan media, validator memberikan skor sempurna (5 dari 5), menandakan bahwa desain visual media ini sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hal ini didukung pula oleh indikator kedua yang menilai aspek warna, ikon, dan tipografi, juga memperoleh skor sempurna, yang berarti media ini mudah dibaca dan tidak menimbulkan kebingungan bagi pengguna. Aspek navigasi antar halaman pun dinilai sangat baik, menunjukkan bahwa media ini user-friendly dan mudah digunakan oleh siswa SD.

Meskipun demikian, terdapat beberapa catatan yang perlu diperhatikan. Pada indikator keempat yaitu fungsi elemen multimedia seperti gambar, video, dan audio, media hanya memperoleh skor 4 dari 5. Ini menunjukkan bahwa meskipun secara

umum elemen-elemen tersebut berfungsi dengan baik, masih ada ruang perbaikan agar penggunaannya lebih optimal dalam mendukung pemahaman materi. Hal yang sama terjadi pada indikator keenam terkait waktu loading, yang juga memperoleh skor 4. Ini mengindikasikan bahwa akses terhadap konten sudah cukup cepat dan stabil, namun masih bisa ditingkatkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih efisien.

Selain itu, aspek penting lain seperti aksesibilitas melalui berbagai perangkat, keamanan konten dari unsur bias atau ketidaksopanan, dan prinsip interaktif dalam penyajian media mendapatkan skor maksimal, menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar pedagogis dan etika yang sesuai untuk siswa sekolah dasar. Skor penuh juga diberikan pada indikator kesepuluh, yang menilai bahwa media ini efektif dalam membantu guru menyampaikan materi dengan efisien.

#### b. Hasil Analisis Data Kelayakan dari validator Materi

Proses validasi materi dalam penelitian ini dilaksanakan dalam dua tahap, dengan melibatkan seorang ahli yang memiliki keahlian di bidang Pendidikan Agama Islam pada jenjang sekolah dasar. Validasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa konten yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites telah sesuai dengan kurikulum PAI, mudah dipahami oleh peserta didik kelas V, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran

secara optimal. Berdasarkan hasil penilaian dari validator, media yang dikembangkan telah mengalami beberapa revisi dan penyempurnaan yang disesuaikan dengan saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi. Penyempurnaan tersebut mencakup penyesuaian redaksi pada materi teks agar lebih komunikatif, penyederhanaan kalimat agar sesuai dengan tingkat kemampuan literasi siswa sekolah dasar, serta penambahan elemen visual yang lebih relevan dan kontekstual untuk menarik perhatian siswa dalam memahami isi materi.

Data validasi materi diperoleh melalui angket penilaian kelayakan isi yang diisi oleh validator ahli materi. Angket tersebut mencakup sejumlah indikator seperti kesesuaian dengan kompetensi dasar, kebenaran materi, keterpaduan nilai-nilai spiritual, serta sistematika penyajian konten. Hasil penilaian kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk skor pada Tabel 4.7. Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa materi yang disampaikan melalui media Google Sites ini telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan struktur kurikulum PAI kelas V, disusun secara sistematis, komunikatif, serta mengandung pesan-pesan moral dan nilai keagamaan yang mendukung penguatan karakter peserta didik. Selain itu, penyajian materi yang dilengkapi dengan ilustrasi, video pembelajaran, dan tautan interaktif dinilai mampu

meningkatkan daya tarik media serta memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam yang ingin disampaikan.

Melalui proses validasi ini, dapat dipastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar akademik maupun pedagogis, serta memiliki tingkat keberterimaan yang tinggi terhadap karakteristik siswa sekolah dasar. Media ini mampu mentransformasikan konsep-konsep keislaman yang abstrak menjadi bentuk pembelajaran yang konkret, visual, dan mudah dipahami, sehingga efektif digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi PAI secara menarik dan bermakna. Adapun hasil lengkap dari analisis data validasi materi terhadap media berbasis Google Sites ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7

## Hasil Rekapitulasi Nilai Angket Ahli Materi

NO	Pernyataan	Skor yang di Peroleh dari Validator	Skor Max
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran PAI	5	5
2	Isi materi mengandung nilai-nilai keislaman yang benar dan relevan dengan kehidupan sehari-hari	5	5
3	Materi yang disajikan bersifat sistematis dan runtut	4	5
4	Penjelasan materi dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik	4	5

5	Contoh yang diberikan mendukung pemahaman peserta didik	4	5
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5	5
7	Materi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik	5	5
8	Materi memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri	4	5
9	Kegiatan belajar dalam media sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif dan interaktif	5	5
10	Materi mendukung penguatan karakter sesuai nilai-nilai akidah dan akhlak	4	5
11	Soal-soal latihan yang disajikan sesuai dengan materi	4	5
12	Materi dapat merangsang daya nalar dan berpikir kritis peserta didik	4	5
13	Media pembelajaran mendukung diferensiasi gaya belajar (visual, auditori, kinestetik)	5	5
14	Materi mampu menjembatani antara teori dan praktik kehidupan sehari-hari siswa	5	5
15	Materi sesuai dengan prinsip inklusif, tidak bias gender atau latar belakang sosial budaya	5	5
<b>TOTAL SKOR</b>		<b>68</b>	<b>75</b>

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

$$V\text{-ah} = \frac{68}{75} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = 90,67\%$$

Hasil validasi materi oleh ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan memperoleh skor total 68 dari skor maksimum 75, dengan persentase kevalidan sebesar 90,67%. Persentase ini termasuk dalam kategori “sangat valid”, yang menunjukkan bahwa materi dalam media ini telah memenuhi standar kelayakan isi untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penilaian, sebagian besar indikator memperoleh skor maksimal, khususnya pada aspek kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran PAI, kebenaran serta relevansi nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari, kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik, serta kemampuan media dalam mendukung gaya belajar yang beragam. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah mampu menyajikan konten pembelajaran yang tidak hanya akurat secara konseptual, tetapi juga adaptif terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa.

Beberapa indikator memperoleh skor empat dari lima, seperti sistematika penyajian materi, kemudahan pemahaman, kelengkapan contoh, kemampuan media dalam mendorong kemandirian belajar, dukungan terhadap pembelajaran aktif, serta kesesuaian soal dengan materi. Skor ini mencerminkan bahwa

meskipun secara umum media telah memenuhi harapan, masih terdapat ruang perbaikan, khususnya dalam memperjelas alur penyampaian materi, menyederhanakan bahasa narasi agar lebih komunikatif, serta memperbanyak contoh kontekstual dan kegiatan reflektif yang mampu meningkatkan daya nalar dan berpikir kritis siswa.

Salah satu keunggulan yang ditunjukkan dalam hasil validasi adalah bahwa media ini dinilai mampu menjembatani antara teori keislaman dan praktik kehidupan sehari-hari siswa, serta menyajikan materi secara inklusif tanpa bias gender atau latar belakang sosial budaya. Ciri khas ini sangat penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar yang menekankan pembentukan karakter dan nilai moral universal.

c. Hasil analisis Data ahli desain dan materi

Analisis hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kevalidan ( $V_{-ah} = Tse/Tsh \times 100\%$ ), hasil validasi dari ahli media memperoleh skor 47 dari skor maksimum 50, yang setara dengan 94%, sedangkan hasil validasi dari ahli materi mencapai skor 68 dari skor maksimum 75, dengan persentase sebesar 90,67%. Kedua hasil ini berada dalam

kategori “sangat valid”, yang berarti media tidak hanya layak, tetapi juga secara substansial telah memenuhi kriteria pedagogis, teknologis, dan psikologis yang dibutuhkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk jenjang sekolah dasar.

Dari sisi tampilan dan kepraktisan media, hasil validasi ahli media memberikan gambaran bahwa Google Sites telah didesain dengan mempertimbangkan karakteristik pengguna usia sekolah dasar. Indikator mengenai tata letak, kombinasi warna, pemilihan ikon, dan tipografi memperoleh skor sempurna (5 dari 5), yang mengindikasikan bahwa desain visual media ini sudah sesuai dengan prinsip keterbacaan dan estetika yang menarik bagi peserta didik. Navigasi antar halaman yang mudah diakses juga mendapat apresiasi, karena mendukung penggunaan yang ramah pengguna (user-friendly), sehingga siswa dapat menjelajahi isi media tanpa kebingungan. Selain itu, indikator terkait keamanan konten, aksesibilitas lintas perangkat, serta keterpaduan unsur interaktif dalam penyajian juga memperoleh skor maksimal, menandakan bahwa media ini aman dan etis digunakan oleh siswa sekolah dasar dalam konteks pembelajaran daring maupun luring terbatas.

Namun demikian, terdapat dua indikator yang mendapat skor 4 dari 5, yaitu pada aspek fungsi elemen multimedia dan waktu pemuatan konten. Meski dinilai cukup baik, catatan dari validator menunjukkan bahwa penggunaan elemen gambar, video, dan audio dalam media

masih dapat dioptimalkan agar lebih menyatu dengan materi, serta mampu memperkuat pemahaman konsep abstrak dalam Pendidikan Agama Islam. Waktu loading yang relatif cepat namun belum sepenuhnya stabil juga menjadi pertimbangan agar pengalaman belajar siswa tetap lancar, terutama di daerah dengan koneksi internet terbatas. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun secara umum media telah memenuhi standar teknis, masih terdapat ruang perbaikan pada aspek interaktivitas dan efisiensi teknis.

Sementara itu, hasil validasi ahli materi juga memperlihatkan bahwa isi konten yang dikembangkan dalam Google Sites telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran PAI kelas V. Materi dinilai mengandung nilai-nilai keislaman yang benar dan kontekstual, serta disusun secara sistematis. Beberapa indikator mendapatkan skor maksimal, seperti kesesuaian materi dengan tujuan kurikulum, penggunaan bahasa yang sesuai perkembangan usia siswa, serta relevansi isi dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga edukatif, serta mendorong pembentukan karakter dan nilai moral pada diri peserta didik. Media juga dianggap efektif dalam menjangkau berbagai gaya belajar siswa—visual, auditori, maupun kinestetik—yang menjadikan pembelajaran lebih inklusif dan adaptif terhadap keberagaman karakter anak.

Adapun indikator yang memperoleh skor 4 dari 5 pada validasi ahli materi mencakup aspek sistematika penyajian, kemudahan pemahaman, kelengkapan contoh, soal latihan, dan potensi peningkatan daya nalar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun konten telah disusun dengan baik, penyesuaian lebih lanjut masih diperlukan untuk menyederhanakan narasi, memperkaya ilustrasi kontekstual, dan menambah variasi soal yang merangsang berpikir kritis. Saran ini sangat konstruktif untuk penyempurnaan media agar lebih maksimal dalam menjembatani konsep keagamaan yang bersifat abstrak menjadi bentuk pembelajaran yang konkret dan dekat dengan realitas peserta didik.

Keunggulan lain yang tercermin dari hasil validasi adalah kemampuan media dalam menghubungkan teori dengan praktik kehidupan sehari-hari siswa, serta pendekatan inklusif yang tidak mengandung bias gender, budaya, atau latar belakang sosial. Media dirancang dengan mempertimbangkan keberagaman peserta didik, yang sejalan dengan nilai-nilai moderasi dan toleransi dalam pendidikan agama Islam. Dengan konten yang mendalam namun tetap sederhana, serta tampilan yang menarik dan interaktif, media ini berpotensi menjadi alat bantu ajar yang mendukung guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual.

Dari analisis data validasi baik oleh ahli media maupun ahli materi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites ini telah memenuhi standar kevalidan isi dan desain dalam pengembangan media pembelajaran untuk sekolah dasar. Tingkat kevalidan yang tinggi menunjukkan bahwa media telah dikembangkan berdasarkan prinsip pedagogi yang tepat, sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital, serta relevan untuk digunakan sebagai alternatif inovatif dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam yang bernilai edukatif, spiritual, dan kontekstual. Temuan ini sekaligus memperkuat bahwa media tidak memerlukan revisi signifikan dan telah siap diimplementasikan secara luas dalam konteks pembelajaran kelas.

Tabel 4.8

## Hasil Rekapitulasi Nilai Angket Ahli Materi dan Media

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Tertinggi (Tsh)	Skor yang Diperoleh (Tse)	Persentase Validitas (V-ah)	Kategori
1	Validasi Ahli Media	50	47	94%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Materi	75	68	90,67%	Sangat Valid
<b>Rata-rata Kevalidan Akhir</b>			<b>-</b>	<b>92,33%</b>	<b>Sangat Valid</b>

## 2. Analisis Data Hasil Kepraktisan Produk

Analisis kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan secara mudah, efektif, dan menarik oleh peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas V SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar. Kepraktisan ini dinilai melalui penyebaran angket respon siswa setelah mereka menggunakan media dalam kegiatan belajar. Angket tersebut berisi sejumlah pernyataan yang mencakup aspek kemudahan penggunaan, navigasi menu, desain tampilan, pemahaman materi, serta daya tarik media secara keseluruhan.

Respon siswa terhadap media menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media sangat mudah digunakan, baik dari sisi akses maupun navigasi antar halaman. Mereka merasa tidak mengalami kesulitan dalam memahami cara penggunaan fitur-fitur yang ada di dalam Google Sites, seperti mengklik menu, menonton video, membaca materi, maupun mengerjakan kuis. Hal ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi prinsip user-friendly, yang sangat penting bagi peserta didik usia sekolah dasar yang memiliki tingkat keterampilan digital yang beragam.

Dari segi tampilan, siswa juga memberikan respon positif terhadap kombinasi warna, ikon, dan ilustrasi visual yang digunakan dalam media. Tampilan dinilai menarik dan menyenangkan, serta sesuai dengan selera anak-anak. Animasi dan ilustrasi pendukung materi dirasakan mampu

meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap isi pembelajaran. Selain itu, keberadaan video pembelajaran dan soal interaktif di dalam situs juga dinilai dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, karena mereka tidak hanya membaca tetapi juga melihat dan mendengar secara langsung penjelasan tentang topik yang dipelajari.

Dalam aspek isi, peserta didik menilai bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami, karena disajikan dalam bahasa yang sederhana dan dilengkapi dengan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Mereka juga merasa lebih termotivasi untuk belajar karena tampilannya tidak membosankan seperti buku teks biasa. Media ini juga memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri, karena semua informasi sudah tersedia dalam satu halaman yang lengkap dan sistematis. Berikut peneliti detailkan dengan tabel

Tabel 4.9

#### Hasil Rekapitulasi Nilai Angket Respon Siswa

No	Nama	Indicator		Total score obtained	Last Score
		Yes	No		
1	Siswa 1	10	0	10	100
2	Siswa 2	10	0	10	100
3	Siswa 3	10	0	10	100
4	Siswa 4	9	0	10	90
5	Siswa 5	10	0	10	100
6	Siswa 6	10	0	10	100
7	Siswa 7	10	0	10	100
8	Siswa 8	10	0	10	100

9	Siswa 9	9	1	10	90
10	Siswa 10	10	0	10	100
11	Siswa 11	8	2	10	80
12	Siswa 12	10	0	10	100
13	Siswa 13	10	0	10	100
14	Siswa 14	10	0	10	100
15	Siswa 15	10	0	10	100
16	Siswa 16	9	1	10	90
17	Siswa 17	10	0	10	100
18	Siswa 18	10	0	10	100
19	Siswa 19	10	0	10	100
20	Siswa 20	10	0	10	100
21	Siswa 21	10	0	10	100
22	Siswa 22	10	0	10	100
23	Siswa 23	10	0	10	100
24	Siswa 24	10	0	10	100
25	Siswa 25	9	1	10	90
26	Siswa 26	10	0	10	100
27	Siswa 27	10	0	10	100
Total Skor					2640

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{2640}{2700} \times 100\% = 97.78\%$$

Berdasarkan hasil pengolahan data angket kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites, diperoleh informasi mengenai seberapa praktis media tersebut digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Angket diberikan kepada 27 siswa kelas V

setelah mereka menggunakan media dalam kegiatan belajar Pendidikan Agama Islam. Masing-masing siswa menjawab 10 butir pernyataan dengan pilihan “Ya” dan “Tidak” berdasarkan pengalaman mereka saat menggunakan media. Setiap jawaban “Ya” diberi skor 1 dan “Tidak” diberi skor 0. Skor maksimal yang dapat diperoleh setiap siswa adalah 10, dengan total skor maksimal seluruh peserta adalah 2700.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan respon yang sangat positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dari total 27 siswa, mayoritas memberikan skor sempurna (10/10), yang menunjukkan bahwa mereka merasa media ini mudah digunakan, menarik, serta membantu mereka dalam memahami materi secara mandiri. Terdapat beberapa siswa yang memberikan skor sedikit lebih rendah, seperti siswa ke-4, ke-9, ke-11, ke-16, dan ke-25, yang masing-masing memberikan skor antara 8 hingga 9 dari 10. Meskipun demikian, skor yang diperoleh secara keseluruhan tetap berada dalam rentang tinggi, dengan total skor keseluruhan mencapai 2640 dari skor maksimal 2700.

Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media berdasarkan respon peserta didik adalah sebesar 97,78%, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Nilai ini mencerminkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan sangat mudah digunakan oleh siswa, memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang jelas, dan mampu mendukung pembelajaran mandiri serta

interaktif. Respon positif ini juga mengindikasikan bahwa media berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi peserta didik sekolah dasar.

berdasarkan hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran PAI, baik dalam konteks pembelajaran tatap muka, daring, maupun hybrid.

### 3. Analisis Data Hasil Keefektifan Produk

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, peneliti melanjutkan ke tahap uji keefektifan melalui uji coba terbatas untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Subjek dalam uji efektivitas ini adalah 27 siswa kelas V SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar. Pelaksanaan uji dilakukan dalam dua kali pertemuan, disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran yang berlaku di sekolah.

Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest–Posttest Design, yaitu dengan memberikan tes awal (pretest), perlakuan berupa penggunaan media, dan tes akhir (posttest). Tujuan dari desain ini adalah untuk mengukur pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Google Sites terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada topik "Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman".

Pada pertemuan pertama, siswa terlebih dahulu mengerjakan pretest yang bertujuan mengidentifikasi tingkat pemahaman awal mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Setelah itu, siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis Google Sites yang telah dikembangkan. Dalam kegiatan ini, siswa berinteraksi dengan berbagai fitur yang tersedia dalam media seperti video pembelajaran, teks naratif, gambar ilustratif, hingga kuis interaktif. Seluruh aktivitas difokuskan untuk mendorong pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam seperti toleransi, saling menghargai, dan pentingnya kerukunan dalam kehidupan masyarakat yang beragam.

Media ini memanfaatkan pendekatan kontekstual dan visual agar konsep-konsep keislaman yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Siswa diajak berdiskusi, menyimak tayangan video, serta mengerjakan latihan soal langsung dalam situs. Metode ini mendorong keterlibatan aktif siswa secara kognitif dan afektif.

Pada pertemuan kedua, siswa diberikan posttest dengan soal yang sama untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media. Data yang diperoleh dari pretest dan posttest kemudian dianalisis secara deskriptif serta melalui perhitungan gain score untuk melihat perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil dari tes ini memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Berikut adalah hasil pretest dan posttest dari masing-masing siswa:

**Tabel 4.10**  
**Hasil Pretest dan Posttest Siswa**

No.	Nama Siswa	Skor Pretest	Skor Posttest
1	Siswa 1	90	100
2	Siswa 2	80	95
3	Siswa 3	75	85
4	Siswa 4	75	85
5	Siswa 5	70	85
6	Siswa 6	65	100
7	Siswa 7	65	80
8	Siswa 8	65	85
9	Siswa 9	65	80
10	Siswa 10	55	65
11	Siswa 11	55	65
12	Siswa 12	70	80
13	Siswa 13	75	100
14	Siswa 14	70	90
15	Siswa 15	70	85
16	Siswa 16	75	100
17	Siswa 17	65	80
18	Siswa 18	60	100
19	Siswa 19	65	85
20	Siswa 20	70	90
21	Siswa 21	70	90
22	Siswa 22	75	85
23	Siswa 23	80	90
24	Siswa 24	85	90
25	Siswa 25	85	95
26	Siswa 26	65	90

27	Siswa 27	70	90
----	----------	----	----

Hasil pada tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor pada seluruh siswa, yang menjadi indikasi awal bahwa penggunaan media Google Sites berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan ini kemudian akan dibahas lebih lanjut dalam sub-bab analisis efektivitas menggunakan perhitungan gain score untuk mengetahui sejauh mana peningkatan tersebut bersifat signifikan.

Setelah pelaksanaan pretest dan posttest pada kelompok uji coba, peneliti melanjutkan dengan menganalisis hasil kedua tes tersebut untuk menilai sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites. Untuk mengukur efektivitas media yang telah dikembangkan, peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif berupa perhitungan N-Gain (Normalized Gain).

Perhitungan N-Gain digunakan untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media interaktif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam, khususnya pada topik “*Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman*”. Hasil nilai N-Gain kemudian dikategorikan ke dalam tiga tingkat efektivitas, yaitu: tinggi ( $g > 0,70$ ), sedang ( $0,30 \leq g \leq 0,70$ ), dan rendah ( $g < 0,30$ ) sebagaimana klasifikasi yang dikemukakan oleh Hake (1999).

Berdasarkan analisis perhitungan N-Gain, mayoritas siswa menunjukkan peningkatan skor posttest yang signifikan dibandingkan

dengan nilai pretest. Hal ini menjadi indikator bahwa media pembelajaran Google Sites memberikan kontribusi nyata terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini memiliki tingkat efektivitas yang baik dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Adapun hasil rekapitulasi data statistik deskriptif dari skor N-Gain adalah sebagai berikut:

**Tabel Statistik Deskriptif N-Gain Skor**

N (Jumlah Siswa)	Minimum	Maksimum	Rata-Rata (Mean)	Simpangan Baku (Std. Deviation)
27	0.22	1.00	0.6482	0.23089

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai N-Gain terendah yang diperoleh peserta didik adalah 0,22, sedangkan nilai tertingginya adalah 1,00. Rata-rata nilai N-Gain berada pada angka 0,6482, yang termasuk dalam kategori sedang mendekati tinggi. Artinya, secara umum, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan.

Sementara itu, nilai simpangan baku sebesar 0,23089 menunjukkan adanya variasi moderat antar peserta didik dalam peningkatan hasil belajar. Variasi ini kemungkinan besar disebabkan oleh faktor internal siswa, seperti gaya belajar, motivasi, latar belakang pemahaman awal, serta tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran yang berbasis teknologi tersebut.

Hasil analisis ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Media ini terbukti mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam memahami nilai-nilai keislaman secara lebih konkret. Oleh karena itu, media ini sangat layak untuk digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PAI di tingkat dasar.

### C. Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahapan penting dalam proses penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas produk sebelum digunakan secara lebih luas. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dari validator ahli, guru, serta peserta didik, baik melalui angket, wawancara, maupun observasi langsung selama proses uji coba produk. Kegiatan revisi ini dilakukan secara bertahap dan sistematis, mengikuti siklus pengembangan yang telah ditentukan, seperti model ADDIE, tergantung pendekatan penelitian yang digunakan.

Revisi pertama dilakukan setelah peneliti menerima hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Dari validator ahli media, saran yang diberikan meliputi penyesuaian tampilan layout agar lebih ramah anak dan pemilihan warna yang lebih kontras. Selain itu, beberapa ikon navigasi dianggap kurang intuitif, sehingga perlu diganti dengan ikon yang lebih umum digunakan siswa sekolah

dasar. Validator ahli materi juga memberikan masukan terkait ketepatan konten dengan capaian pembelajaran, serta pentingnya penyisipan nilai-nilai kontekstual dan religius yang sesuai dengan karakter peserta didik.

1. Pada bagian peta konsep struktur dan posisi sub materi "perbedaan pendapat" sebaiknya jika posisinya bisa di geser agar tidak terlihat dibagikan bawah materi "manusia sebagai khalifah

### **Sebelum Direvisi**



### **Setelah Direvisi**

Perbaikan desain dan struktur peta konsep sesuai revisi



2. Pada tombol merah tolong di tambahkan deskripsi/teks yang lebih jelas terkait makna dan fungsi tombol tersebut.

### Sebelum Revisi



Untuk deskripsi/teks pada tombol merah/Kembali sudah ditambahkan agar lebih mudah dipahami.

### Setelah Revisi



## **BAB V**

### **KAJIAN DAN SARAN**

#### **A. Kajian produk yang telah direvisi**

Setelah melalui rangkaian tahap pengembangan yang meliputi perencanaan, perancangan, validasi, serta uji coba terbatas, peneliti memasuki tahap akhir berupa kajian terhadap produk yang telah direvisi. Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian antara media pembelajaran yang dikembangkan dengan rumusan masalah penelitian, serta mengkaji kembali relevansinya terhadap kerangka teori yang telah dibahas pada kajian pustaka. Tujuan utama dari kajian ini adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites benar-benar memenuhi fungsi pedagogis dalam meningkatkan hasil belajar dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup bagaimana proses pengembangan media interaktif dilakukan, bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk tersebut ditinjau dari hasil uji, serta sejauh mana media mampu membantu siswa memahami materi PAI secara kontekstual dan aplikatif. Produk hasil revisi telah disesuaikan dengan berbagai masukan dari ahli materi dan media. Dalam proses revisi tersebut, peneliti memperbaiki beberapa aspek penting, seperti penyusunan ulang narasi agar lebih komunikatif dan sesuai dengan gaya bahasa anak usia sekolah dasar, penyempurnaan tampilan visual agar lebih menarik dan tidak membosankan,

serta penyesuaian konten agar lebih mendukung pendekatan pembelajaran aktif, interaktif, dan berbasis karakter.

### 1. Kevalidan Produk

Analisis hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus kevalidan ( $V_{-ah} = Tse/Tsh \times 100\%$ ), media ini memperoleh skor 94% dari ahli media dan 90,67% dari ahli materi, dengan rata-rata kevalidan akhir sebesar 92,33%, yang tergolong dalam kategori “sangat valid.” Capaian ini menegaskan bahwa media tersebut telah memenuhi standar kelayakan secara pedagogis, teknologis, maupun psikologis sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Secara visual dan teknis, validasi dari ahli media menggarisbawahi bahwa desain dan tampilan Google Sites telah dirancang selaras dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Tata letak, tipografi, pemilihan warna, dan ikon memperoleh skor sempurna, yang berarti media ini memenuhi prinsip keterbacaan dan estetika yang penting untuk membangun minat belajar siswa. Temuan ini konsisten dengan pandangan Smaldino et al., yang menyatakan bahwa kualitas tampilan visual sangat memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar melalui media

teknologi interaktif<sup>40</sup>. Navigasi antarantara halaman yang sederhana juga diapresiasi karena menjamin media bersifat user-friendly, sehingga mempermudah siswa dalam mengeksplorasi materi secara mandiri tanpa hambatan teknis berarti.

Ada dua indikator yang mendapat skor 4 dari 5, yaitu fungsi elemen multimedia dan stabilitas waktu loading. Hal ini menunjukkan adanya ruang perbaikan teknis, seperti sinkronisasi elemen visual dan audio agar lebih terintegrasi dengan narasi materi serta optimalisasi waktu akses konten. Evaluasi ini mendukung teori dari Mayer tentang multimedia learning, yang menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran meningkat apabila teks, gambar, dan suara disusun secara koheren dan saling melengkapi<sup>41</sup>. Dalam konteks ini, penyesuaian minor pada elemen multimedia akan semakin memperkuat fungsi media sebagai alat bantu belajar yang imersif dan mudah dipahami.

Sementara itu, dari sisi isi, validasi ahli materi memperlihatkan bahwa konten yang disajikan dalam Google Sites telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran PAI kelas V SD. Materi dinilai mengandung nilai-nilai keislaman yang benar, kontekstual, dan disusun secara sistematis. Beberapa aspek bahkan memperoleh nilai sempurna, seperti kesesuaian dengan kurikulum, relevansi nilai dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat

---

<sup>40</sup> Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, and James D. Russell, *Instructional Technology and Media for Learning*, 12th ed. (New York: Pearson Education, 2019), 78.

<sup>41</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, 2nd ed. (Cambridge: Cambridge University Press, 2009), 169.

perkembangan kognitif anak. Temuan ini sejalan dengan teori Vygotsky mengenai zona perkembangan proksimal, yang menyatakan bahwa materi harus disesuaikan dengan kemampuan siswa agar pembelajaran dapat berlangsung optimal melalui bimbingan dan media yang tepat<sup>42</sup>.

beberapa indikator memperoleh skor 4, seperti sistematika penyajian, kelengkapan contoh, soal latihan, dan daya nalar. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun konten sudah baik, penyesuaian narasi agar lebih sederhana dan kontekstual perlu dilakukan. Hal ini sejalan dengan pendapat Anderson & Krathwohl bahwa materi yang efektif harus mampu memfasilitasi proses berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking), seperti analisis, evaluasi, dan kreasi, serta memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep keislaman dengan pengalaman sehari-hari<sup>43</sup>.

validasi juga menunjukkan bahwa media ini inklusif secara sosial dan budaya. Tidak ditemukan adanya bias gender, latar belakang sosial, atau simbol yang dapat menimbulkan diskriminasi. Ciri ini sesuai dengan prinsip pendidikan multikultural dan moderasi beragama, sebagaimana yang ditekankan oleh Munifah, bahwa media pembelajaran PAI perlu mengedepankan nilai-nilai toleransi dan keberagaman demi membentuk sikap religius yang ramah dan adaptif<sup>44</sup>. Oleh karena itu, media Google

---

<sup>42</sup> Lev Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, ed. Michael Cole (Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978), 86.

<sup>43</sup> Lorin W. Anderson and David R. Krathwohl, *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives* (New York: Longman, 2001), 65.

<sup>44</sup> Munifah, "Pendidikan Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 12, no. 2 (2022): 215–228.

Sites dalam penelitian ini bukan hanya memenuhi aspek pedagogis, tetapi juga etika pembelajaran agama yang progresif dan inklusif.

Dukungan temuan ini juga diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian oleh Widiastuti & Mulyono menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran agama Islam karena media tersebut memungkinkan penyampaian materi secara konkret, menarik, dan fleksibel<sup>45</sup>. Sementara itu, studi oleh Aisyah (2023) menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis website seperti Google Sites mampu menjembatani antara teori dan praktik, terutama dalam menyampaikan nilai-nilai moral dan spiritual di jenjang sekolah dasar<sup>46</sup>.

dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah berhasil menjawab tantangan pembelajaran PAI di era digital, baik dari sisi substansi, tampilan, maupun aksesibilitas. Media ini efektif sebagai alternatif pembelajaran kontekstual yang menyenangkan dan mendidik, serta mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis karakter yang sesuai dengan kebutuhan dan realitas siswa SD masa kini. Validasi ahli yang menyatakan media ini “sangat valid” menunjukkan bahwa produk telah memenuhi seluruh unsur penting dalam

<sup>45</sup> Widiastuti, Ni Made, and Deni Mulyono. "Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 10, no. 1 (2021): 45–55.

<sup>46</sup> Aisyah, Siti. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites dalam Pendidikan Agama Islam," *Journal of Islamic Primary Education*, vol. 4, no. 1 (2023): 33–42.

desain instruksional modern, serta siap untuk diimplementasikan secara luas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

## 2. Kepraktisan Produk

Berdasarkan hasil pengolahan data angket kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites, diperoleh gambaran yang sangat positif mengenai tingkat kemudahan penggunaan media tersebut oleh peserta didik dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Instrumen angket kepraktisan diberikan kepada 27 siswa kelas V setelah mereka menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran bertema *Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman*. Setiap peserta didik menjawab 10 butir pernyataan dengan opsi jawaban “Ya” atau “Tidak” berdasarkan pengalaman langsung mereka. Skor diberikan dengan ketentuan: jawaban “Ya” memperoleh skor 1, dan “Tidak” memperoleh skor 0. Dengan demikian, skor maksimum per siswa adalah 10, dan total skor maksimum seluruh peserta adalah 2700.

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan skor sempurna, yaitu 10 dari 10, yang menunjukkan bahwa mereka merasa media ini sangat mudah digunakan, menarik, dan membantu dalam memahami materi pelajaran. Beberapa siswa memberikan skor sedikit lebih rendah, seperti siswa ke-4, ke-9, ke-11, ke-16, dan ke-25, yang masing-masing memberikan skor antara 8 hingga 9. Meskipun demikian, skor keseluruhan tetap sangat tinggi, yakni mencapai

2640 dari skor maksimal 2700. Hal ini mencerminkan bahwa secara umum, media diterima dengan sangat baik oleh para peserta didik. Perhitungan tingkat kepraktisan dilakukan menggunakan rumus Normalized Practicality (NPr) yaitu:

$$\text{NPr} = (\text{Tse} / \text{Tsm}) \times 100\% = (2640 / 2700) \times 100\% = 97,78\%$$

Nilai tersebut termasuk dalam kategori “sangat praktis”, yang menandakan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites ini memenuhi indikator-indikator kepraktisan, seperti kemudahan akses, navigasi intuitif, daya tarik tampilan, serta kemudahan pemahaman isi. Hasil ini juga menunjukkan bahwa media mendukung pembelajaran mandiri siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Temuan ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad, yang menyatakan bahwa salah satu ciri kepraktisan media pembelajaran adalah kemampuannya dalam memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mengakses informasi pembelajaran serta mendukung aktivitas belajar secara aktif dan mandiri dalam konteks pembelajaran modern<sup>47</sup>. Media yang baik harus mampu berfungsi sebagai jembatan antara siswa dengan materi ajar, bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memfasilitasi interaksi yang bermakna antara siswa dan konten pembelajaran.

Selain itu, media ini secara visual didesain dengan mengedepankan prinsip user-friendly, dengan kombinasi warna, ikon, dan tipografi yang

---

<sup>47</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 76.

sesuai untuk usia sekolah dasar. Navigasi antar halaman sangat sederhana dan mudah diikuti oleh siswa. Keunggulan ini menjadi faktor penting dalam memastikan bahwa siswa tidak mengalami kesulitan teknis saat menjelajahi konten pembelajaran, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman materi. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan bebas hambatan seperti ini secara langsung mendukung efektivitas proses belajar siswa di era digital saat ini.

Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian Widiastuti dan Mulyono yang menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti website dan aplikasi daring mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memperkuat pemahaman terhadap materi abstrak, khususnya dalam Pendidikan Agama Islam<sup>48</sup>. Mereka menekankan bahwa media digital mampu menjembatani antara konten religius yang bersifat normatif dan abstrak dengan realitas kehidupan siswa sehari-hari melalui pendekatan visual, naratif, dan interaktif.

Dari sudut pandang pedagogis, capaian ini juga sejalan dengan teori konstruktivistik, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks ini, media berbasis Google Sites memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri, memilih urutan pembelajaran sesuai kenyamanan mereka, serta mengakses berbagai bentuk konten seperti teks, gambar, dan video. Hal ini

---

<sup>48</sup> Widiastuti, N., dan E. Mulyono. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar PAI di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 2 (2022): 145–162.

memperkuat konsep belajar berbasis pengalaman (experiential learning) yang sangat dibutuhkan dalam Pendidikan Agama Islam agar siswa tidak hanya tahu, tetapi juga memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang dipelajari.

Selain aspek teknis dan pedagogis, kepraktisan media juga didukung oleh fleksibilitasnya dalam digunakan di berbagai model pembelajaran, baik itu tatap muka, daring, maupun hybrid. Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di dunia pendidikan, media yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan ponsel menjadi pilihan yang strategis. Media Google Sites memenuhi kebutuhan tersebut, memungkinkan pembelajaran tetap berlangsung meskipun dalam kondisi terbatas seperti saat pandemi atau pembelajaran jarak jauh.

Lebih jauh lagi, media ini tidak hanya praktis dari sisi teknis, tetapi juga memuat konten pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Tema yang diangkat, yaitu pentingnya sikap saling menghargai dalam keberagaman, sangat relevan dengan kebutuhan karakter siswa sekolah dasar di Indonesia yang hidup dalam masyarakat multikultural. Narasi yang disusun, ilustrasi yang menarik, serta soal reflektif yang menstimulasi daya pikir siswa menjadikan media ini tidak sekadar alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana pembinaan karakter spiritual dan sosial.

Dengan melihat tingkat kepraktisan sebesar 97,78%, yang menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa dapat menggunakan media ini dengan baik

tanpa kesulitan berarti, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Media ini tidak hanya mudah digunakan dan menarik bagi siswa, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih komunikatif, kontekstual, dan efektif. Dengan kepraktisan yang tinggi ini, media dapat berperan strategis dalam meningkatkan mutu pembelajaran agama di sekolah dasar.

### 3. Keefektifan Produk

Setelah media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media, peneliti melanjutkan tahap uji keefektifan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Subjek dalam uji efektivitas ini adalah 27 siswa kelas V SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar. Kegiatan uji coba dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang disesuaikan dengan alokasi waktu pembelajaran di sekolah tersebut. Proses ini dirancang untuk memperoleh data kuantitatif terkait efektivitas media dalam menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam, khususnya pada topik “Indahnya Saling Menghargai dalam Keragaman”.

Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, yaitu desain eksperimen sederhana yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol. Siswa terlebih dahulu mengerjakan soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka

sebelum menggunakan media. Setelah itu, mereka mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Google Sites yang telah dirancang interaktif. Selama proses pembelajaran, siswa berinteraksi dengan berbagai elemen dalam media seperti tayangan video, teks naratif, gambar, serta kuis interaktif. Elemen-elemen tersebut dirancang untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan, sekaligus menguatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam seperti toleransi, saling menghargai, dan hidup rukun dalam keberagaman.

Pendekatan yang digunakan dalam media ini berbasis kontekstual dan visual, dengan tujuan agar konsep-konsep keislaman yang bersifat abstrak dapat dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Pembelajaran dilakukan secara aktif melalui diskusi kelompok, penugasan eksploratif, dan aktivitas reflektif yang memanfaatkan fitur digital dalam platform Google Sites. Pada pertemuan berikutnya, siswa mengerjakan soal posttest yang sama untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah mengikuti proses pembelajaran berbasis media.

Data hasil pretest dan posttest dianalisis secara deskriptif, kemudian dilanjutkan dengan perhitungan Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor dari pretest ke posttest, meskipun dengan variasi yang berbeda-beda. Sebagian siswa menunjukkan peningkatan

signifikan, bahkan ada yang mencapai skor maksimal, sedangkan sebagian lainnya mengalami peningkatan sedang.

Nilai N-Gain minimum yang diperoleh siswa adalah 0,22 dan nilai maksimum sebesar 1,00. Rata-rata nilai N-Gain seluruh siswa adalah 0,6482 dengan simpangan baku sebesar 0,23089. Berdasarkan klasifikasi yang dikemukakan oleh Hake, nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori “sedang” hingga mendekati “tinggi” ( $0,30 \leq g \leq 0,70$ ), yang berarti bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan dalam penelitian ini cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>49</sup>

Selain itu, nilai simpangan baku yang tergolong moderat menunjukkan adanya variasi capaian individu siswa yang cukup signifikan. Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan karakteristik personal, seperti gaya belajar, motivasi intrinsik, latar belakang pemahaman awal, serta intensitas keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran.<sup>50</sup> Kendati demikian, secara umum seluruh peserta didik menunjukkan tren peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media, yang mengindikasikan bahwa media tersebut telah berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi

---

<sup>49</sup> Richard R. Hake, “Analyzing Change/Gain Scores,” *Indiana University*, 1999, <https://www.physics.indiana.edu/~hake/>.

<sup>50</sup> Robert E. Slavin, *Educational Psychology: Theory and Practice*, 11th ed. (Boston: Pearson, 2017), 45.

apabila mereka dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.<sup>51</sup> Media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan pendekatan teknologi seperti Google Sites mampu menjadi jembatan antara materi ajar yang bersifat normatif dengan kehidupan nyata siswa, sehingga memungkinkan terjadinya transfer nilai secara efektif.

Hasil penelitian ini juga menguatkan temuan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rian Wibowo dan Sinta Utami, yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena media mampu menarik perhatian, memberikan umpan balik langsung, dan memungkinkan eksplorasi materi secara mandiri.<sup>52</sup> Selain itu, media yang dirancang dengan prinsip user-friendly dan adaptif terhadap berbagai gaya belajar terbukti mampu menjangkau siswa dengan karakteristik yang beragam, seperti visual, auditori, dan kinestetik.<sup>53</sup>

Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan dalam penelitian ini dinilai layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar. Tingkat efektivitas yang tergolong tinggi ditandai dengan peningkatan hasil belajar yang signifikan, serta respons positif dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini dapat dijadikan

---

<sup>51</sup> Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children* (New York: International Universities Press, 1952), 27.

<sup>52</sup> Rian Wibowo and Sinta Utami, “Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 1 (2022): 88–99.

<sup>53</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 85–86.

sebagai alternatif inovatif dalam proses belajar-mengajar, baik dalam pembelajaran tatap muka, daring, maupun hybrid. Kemampuannya dalam menggabungkan elemen visual, teks, suara, dan interaksi menjadikan media ini sebagai solusi praktis dan pedagogis yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Selanjutnya**

### 1. Saran Pemanfaatan Media

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, serta respon dari guru dan peserta didik, media ini dinilai sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran PAI, khususnya untuk siswa kelas V sekolah dasar. Keberadaan fitur interaktif, tampilan visual yang ramah anak, serta aksesibilitas media melalui perangkat digital menjadikan media ini mampu menarik minat belajar, memperkuat pemahaman konsep-konsep nilai keislaman, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, guru PAI disarankan untuk mulai memanfaatkan media pembelajaran ini sebagai alternatif strategi mengajar, terutama dalam menyampaikan materi-materi bernuansa nilai dan moral yang memerlukan pendekatan kontekstual dan reflektif.

## 2. Saran Diseminasi Media

Produk media pembelajaran berbasis Google Sites ini berpotensi untuk disebarluaskan dan digunakan secara lebih luas, tidak hanya terbatas di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar sebagai lokasi penelitian, tetapi juga oleh sekolah-sekolah dasar lain, termasuk madrasah ibtidaiyah maupun lembaga pendidikan dasar lain yang menghadapi tantangan serupa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Proses diseminasi hendaknya dilakukan dengan memperhatikan kondisi pembelajaran yang dihadapi oleh tiap satuan pendidikan, seperti ketersediaan perangkat digital, kesiapan guru, dan karakteristik siswa. Dengan mempertimbangkan aspek kontekstual tersebut, penggunaan media ini akan lebih tepat sasaran, efektif, dan memberikan manfaat yang optimal. Penyebaran produk juga dapat didukung melalui platform digital milik sekolah, dinas pendidikan, ataupun komunitas guru untuk menjangkau lebih banyak praktisi pendidikan yang memerlukan media ajar inovatif. Berikut Link media peneliti paparkan:

<https://sites.google.com/guru.sd.belajar.id/mediapaisd/home>

## 3. Saran Pengembangan Media ke Depan

Meskipun media yang dikembangkan telah melalui tahap validasi dan uji keefektifan terbatas, peneliti menyadari bahwa pengembangan ini belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar awal bagi pengembangan lanjutan yang lebih

mendalam dan menyeluruh. Beberapa saran pengembangan yang dapat dipertimbangkan di masa depan antara lain:

- a. Media sebaiknya dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis web atau mobile agar lebih fleksibel, mudah diakses melalui berbagai perangkat, dan mampu menjangkau lebih banyak pengguna secara luas.
- b. Menyesuaikan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, guru perlu mengadopsi pendekatan yang lebih kreatif dan partisipatif dalam proses mengajar. Media interaktif ini dapat menjadi sarana untuk menciptakan suasana belajar yang tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga membangun interaksi sosial, kerja sama kelompok, dan refleksi nilai, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan kolaboratif.
- c. Karena ruang lingkup penelitian ini terbatas pada satu topik dan satu kelas, pengembangan selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan konten media ke tema-tema PAI lainnya, seperti kisah keteladanan nabi, akhlak mulia, ataupun praktik ibadah. Selain itu, media juga dapat diadaptasi untuk jenjang kelas berbeda, baik kelas rendah maupun menengah, agar manfaatnya bisa dirasakan oleh lebih banyak peserta didik di berbagai tingkatan.

Sebagai penutup, peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini masih memiliki keterbatasan, baik dari segi cakupan materi, jangkauan implementasi, maupun pendekatan pengembangan media. Oleh karena itu,

kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan produk dan kemajuan penelitian di masa mendatang. Harapannya, media pembelajaran yang telah dikembangkan ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan, terutama dalam upaya menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang kontekstual, menyenangkan, dan bernilai transformasional. Semoga hasil penelitian ini memberi manfaat luas bagi pendidik, peserta didik, peneliti, serta seluruh elemen yang peduli terhadap peningkatan mutu pendidikan Islam di sekolah dasar. Aamiin.



## DAFTAR PUSTAKA

- Akba, S. (2017). *Instrument pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anam, M. S. (2017). *Model-model penelitian pengembangan*. Retrieved from <https://syamsulanam42.blogspot.com/2017/09/model-model-penelitian-pengembangan.html>
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azizah, S. N. (2021). Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Jurnal Literasiologi*, 6(1). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v6i1.242>
- Bulow, N. (2020). *Penggunaan media pembelajaran berbasis website pada mata pelajaran Agama Islam di SMP Yapim Manado* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri).
- Darmawan, A., Muhyani, & Asmahanah, S. (2019). Hubungan pola asuh orang tua dan guru dengan penyalahgunaan media sosial di MAN 1 Kota Bogor. *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*, 3(11). <https://onesearch.id/Author/Home?author=Muhyani>
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi Kahoot pada pembelajaran matematika kelas X* (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung).
- Dimyati, & Mudjiono. (n.d.). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Erlinasarri, E. (2020). *Pengaruh media game Kahoot terhadap hasil belajar siswa kelas X SMAN 19 Makassar pada materi virus*. Makassar: Digital Library. <https://digilib.unismuh.ac.id/dokumen/detail/11137/>
- Hamdani, A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis website menggunakan Google Sites pada materi sistem gerak manusia untuk peserta didik kelas VIII SMP/MTs* (Tesis, UIN KHAS Jember).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1).
- Kementerian Agama RI. (2019). *Al-Qur'an dan terjemahnya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Balitbang Diklat Kemenag RI.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.

Majid, A. (2012). *Belajar dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Maribe Branch, R. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Boston, MA: Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

Maskyur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash Al-Jabar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2). <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/2014/0>

Mukti, W. M., Puspita, Y. B. N., & Anggraeni, Z. D. (2020). Media pembelajaran fisika berbasis web menggunakan Google Sites pada materi listrik statis. *FKIP E-Proceeding*, 5(1). <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-eapro/article/view/21703>

Nasution, N. A. (2017). *Implementasi kebijakan peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 023898 Binjai Timur* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara).

Novelia, M. (2021). *Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis website di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu* (Tesis, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno).

Novemby, K. P. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis web Google Sites materi hukum Newton pada gerak benda* (Tesis, UIN Raden Intan Lampung).

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan dan Pendidikan Keagamaan, Pasal 1.

Ramadania, S., Junaedi, A., & Darmayanti, A. (2021). Peran Pendidikan Agama Islam dalam keluarga dan masyarakat. *Jurnal Pendidikan: Edusampul*, 5(2). <https://doi.org/10.33487/edusampul.v5i2.1978>

Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari.

Rohmadi, S. H. (2012). *Pengembangan kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Araska.

Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran Google Sites dalam pembelajaran Bahasa Indonesia jarak jauh siswa kelas VII SMP Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 5(2). <https://doi.org/10.33369/jik.v5i2.13903>

- Rubhan, M., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2).
- Rustma, I., Husain, A. A., Rahman, K. M., & Uno, H. (2017). *Pengembangan pembelajaran IPS berbasis website untuk siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri Gorontalo*.
- Samrin. (2015). Pendidikan Agama Islam dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(1). <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/395>
- Sari, T. K. A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat* (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Metro).
- Sayeti, N. M. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Kahoot untuk mengenal dasar perusahaan manufaktur kelas XII kompetensi dasar karakteristik khusus pengertian dan klasifikasi kos terkait proses produksi di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara tahun ajaran 2019/2020* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. (2002). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Shodikin, A. (2022). *Pengembangan booklet digital pada materi perubahan lingkungan berdasarkan kajian masalah eksploitasi gumuk Kecamatan Kalisat untuk siswa kelas X MIPA di SMA Negeri Kalisat Jember* (Tesis, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember).
- Sugiarto, M. R. (2018). *Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi iman kepada rasul kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama Adabiyah Palembang* (Tesis)
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukawati, F. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran*. Tegal: Pusaka Abadi.
- Suryanto, D. A., & Thamrin, H. (2018). Analisis perbandingan antara Blogger dan Google Sites. Skripsi, Universitas Muhammadiyah. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/60091>

Syakiroh, A. (2021). *Efektivitas penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran jarak jauh dalam upaya peningkatan prestasi peserta didik pada pelajaran PAI kelas VIII di SMP Ali Maksum Krupyak Yogyakarta tahun pelajaran 2021* (Skripsi, Universitas Islam Indonesia Yogyakarta).

Tanzeh, A. (2009). *Pengantar metode penelitian*. Yogyakarta: Teras.

Yuwentin, O. (2018). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada subpokok bahasan materi genetik kelas XII SMA* (Skripsi, Universitas Jember).

## Lampiran 1

## PERNYATAAN KEASLIAN

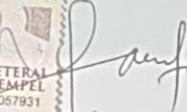
Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Fitriyah  
NIM : 243206030020  
Program : Magister  
Institusi : Pascasarjana UIN KHAS Jember

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

Jember, 23 Juli 2025  
yang menyatakan,



  
Fitriyah  
NIM 243206030020

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBE R  
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005  
e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website : <http://pasca.uinkhas.ac.id>



### SURAT KETERANGAN PLAGIASI

Nomor : 3045/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/10/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas\* terhadap naskah Tesis mahasiswa sebagai berikut :

Nama	:	Fitriyah
NIM	:	243206030020
Prodi	:	Pendidikan Agama Islam
Jenjang	:	Magister (S2)

Telah dilakukan *Similarity Check* menggunakan aplikasi Turnitin pada tanggal 29 Oktober 2025 dengan hasil sebagai berikut : Tingkat Kesamaan diseluruh Tesis (*Similarity Indeks*) adalah 14 %.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Tesis.



Jember, 29 Oktober 2025

Direktur,  
Wakil Direktur

Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I  
NIP. 197202172005011001

\*Menggunakan Aplikasi Turnitin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



## Lampiran 2

## Surat Ijin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangi, Jember, Kod Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 427005  
e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id Website: http://baip.uinkhas.ac.id



No : B.10027/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/05/2025  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.  
Kepala SD Negeri 24 Dauh Puri  
Di -  
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:

Nama	:	Fitriyah
NIM	:	243208030020
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Jenjang	:	Magister (S2)
Waktu Penelitian	:	3 Bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat)
Judul	:	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk siswa di Sekolah Dasar Negeri 24 Dau Puri Denpasar

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Jember, 2 Mei 2025  
An. Direktur,  
Wakil Direktur



Saihan

Tembusan :  
Direktur Pascasarjana



Dokumen ini telah ditandai tanggani secara elektronik.  
Token : Cv8BIAzL



### Lampiran 3

#### **LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**

“Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar”

Nama Peneliti: Fitriyah (NIM: 243206030020)

Ahli Media: Dr. H. Moh Anwar, M.Pd.

**Tujuan:** Untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dari aspek tampilan, desain, dan keterpakaian media.

**Petunjuk Pengisian:**

Silakan Bapak memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian terhadap masing-masing aspek berikut ini.

**Skala Penilaian:**

**Skor Kategori**

5 Sangat Baik

4 Baik

3 Cukup

2 Kurang

1 Sangat Kurang

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Tata letak dan tampilan media ( <i>layout</i> ) menarik dan sesuai untuk peserta didik SD					
2	Pemilihan warna, ikon, dan tipografi mudah dibaca dan tidak menimbulkan kebingungan					
3	Navigasi antar halaman mudah digunakan dan tidak membingungkan bagi pengguna					
4	Elemen multimedia (gambar, video, audio) berfungsi dengan baik dan mendukung materi					
5	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop/smartphone) dengan baik					
6	Waktu loading (akses) cepat dan stabil ketika membuka konten dalam media					

7	Media tidak mengandung konten yang bias atau tidak pantas bagi siswa sekolah dasar				
8	Penyajian media mengikuti prinsip interaktif (misalnya kuis, tombol tautan, video tersemat)				
9	Struktur halaman disusun secara logis dan sesuai dengan urutan pembelajaran				
10	Media ini mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien				

#### A. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

#### B. Komentar/ Saran

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- a. Layak untuk diujicobakan.
- b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, .....  
Ahli Media

Dr. H. Moh Anwar, M.Pd.



## Lampiran 4

### **LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**

“Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar”

oleh: Fitriyah (NIM: 243206030020).

Ahli Materi: Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.

**Tujuan:** Untuk memperoleh masukan mengenai kelayakan isi materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan.

**Petunjuk Pengisian:** Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak terhadap setiap pernyataan berikut.

Skala penilaian:

#### **Skor Kategori**

- 5 Sangat Baik
- 4 Baik
- 3 Cukup
- 2 Kurang
- 1 Sangat Kurang

#### A. Penilaian Angket oleh Ahli Materi

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran PAI kelas V					
2	Isi materi mengandung nilai-nilai keislaman yang benar dan relevan dengan kehidupan sehari-hari					
3	Materi yang disajikan bersifat sistematis dan runtut					
4	Penjelasan materi dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik kelas V					
5	Contoh yang diberikan mendukung pemahaman peserta didik					
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					
7	Materi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik					
8	Materi memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri					

9	Kegiatan belajar dalam media sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif dan interaktif					
10	Materi mendukung penguatan karakter sesuai nilai-nilai akidah dan akhlak					
11	Soal-soal latihan yang disajikan sesuai dengan materi					
12	Materi dapat merangsang daya nalar dan berpikir kritis peserta didik					
13	Media pembelajaran mendukung diferensiasi gaya belajar (visual, auditori, kinestetik)					
14	Materi mampu menjembatani antara teori dan praktik kehidupan sehari-hari siswa					
15	Materi sesuai dengan prinsip inklusif, tidak bias gender atau latar belakang sosial budaya					

### B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

### C. Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....  
.....  
.....

#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- a. Layak untuk diujicobakan.
- b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, .....  
Ahli Materi

Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.



Lampiran 5

**HASIL ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**

“Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran

Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar”

oleh: Fitriyah (NIM: 243206030020).

Ahli Materi: Dr. H. Abd Muhib, S.Ag., M.Pd.

**Tujuan:** Untuk memperoleh masukan mengenai kelayakan isi materi dalam media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites yang dikembangkan.

**Petunjuk Pengisian:** Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak terhadap setiap pernyataan berikut.

Skala penilaian:

**Skor Kategori**

- 5 Sangat Baik
- 4 Baik
- 3 Cukup
- 2 Kurang
- 1 Sangat Kurang

**A. Penilaian Angket oleh Ahli Materi**

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran PAI					✓
2	Isi materi mengandung nilai-nilai keislaman yang benar dan relevan dengan kehidupan sehari-hari					✓
3	Materi yang disajikan bersifat sistematis dan runtut				✓	
4	Penjelasan materi dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik				✓	
5	Contoh yang diberikan mendukung pemahaman peserta didik				✓	
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
7	Materi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik					✓
8	Materi memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri				✓	

9	Kegiatan belajar dalam media sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif dan interaktif					✓
10	Materi mendukung penguatan karakter sesuai nilai-nilai akidah dan akhlak				✓	
11	Soal-soal latihan yang disajikan sesuai dengan materi				✓	
12	Materi dapat merangsang daya nalar dan berpikir kritis peserta didik				✓	
13	Media pembelajaran mendukung diferensiasi gaya belajar (visual, auditori, kinestetik)				✓	
14	Materi mampu menjembatani antara teori dan praktik kehidupan sehari-hari siswa				✓	
15	Materi sesuai dengan prinsip inklusif, tidak bias gender atau latar belakang sosial budaya				✓	

### B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

### C. Komentar/ Saran MATERI SUDAH LENGKAP

---



---



---



---



---



---

#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- a. Layak untuk diujicobakan.
- b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 22 Mei 2025

Ahli Materi



Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.



Lampiran 6

**HASIL ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**

“Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Sites* Pada Pembelajaran  
Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar”

Nama Peneliti: Fitriyah (NIM: 243206030020)

Ahli Media: Dr. H. Moh Anwar, M.Pd.

**Tujuan:** Untuk menilai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Sites* dari aspek tampilan, desain, dan keterpakaian media.

**Petunjuk Pengisian:**

Silakan Bapak memberi tanda centang (/) pada kolom yang sesuai dengan penilaian terhadap masing-masing aspek berikut ini.

**Skala Penilaian:**

**Skor Kategori**

- 5 Sangat Baik
- 4 Baik
- 3 Cukup
- 2 Kurang
- 1 Sangat Kurang

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Tata letak dan tampilan media ( <i>layout</i> ) menarik dan sesuai untuk peserta didik SD					✓
2	Pemilihan warna, ikon, dan tipografi mudah dibaca dan tidak menimbulkan kebingungan					✓
3	Navigasi antar halaman mudah digunakan dan tidak membingungkan bagi pengguna					✓
4	Elemen multimedia (gambar, video, audio) berfungsi dengan baik dan mendukung materi				✓	
5	Media dapat diakses melalui berbagai perangkat (laptop/smartphone) dengan baik					✓
6	Waktu loading (akses) cepat dan stabil ketika membuka konten dalam media				✓	
7	Media tidak mengandung konten yang bias atau tidak pantas bagi siswa sekolah dasar					✓

8	Penyajian media mengikuti prinsip interaktif (misalnya kuis, tombol tautan, video tersemat)						✓
9	Struktur halaman disusun secara logis dan sesuai dengan urutan pembelajaran					✓	
10	Media ini mendukung guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien						✓

#### A. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

#### B. Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- a. Layak untuk diujicobakan.
- b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 22 Mei 2025

Ahli Media



Dr. H. Moh Anwar, M.Pd.



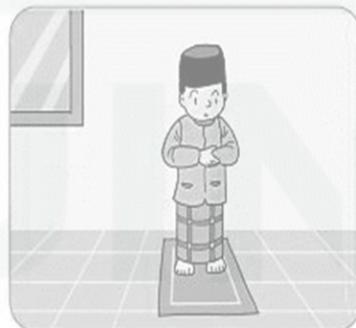
Lampiran 7

## MODUL AJAR

# MODUL AJAR

## Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

### Bab 3 Aku Anak Saleh



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ

#### A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Fitriyah
Instansi/Sekolah	: SDN 24 Dauh Puri
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 3 X 4 Jam Pertemuan
Tahun Pelajaran	: 2025 / 2026

## B. KOMPONEN INTI

### Capaian Pembelajaran Fase C

Pada akhir Fase C, pada elemen Al-Qur'an Hadits peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surah-surah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar. Pada elemen akidah, peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peritiwa hari akhir, *qada'* dan *qadr*. Pada elemen akhlak, peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (*kalimah sawa'*) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi. Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah. Pada elemen sejarah, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah *al-khulafa al-rasyidin*.

### Fase B Berdasarkan Elemen

Al-Qur'an dan Hadis	Peserta didik mampu membaca, menghafal, menulis, dan memahami pesan pokok surahsurah pendek dan ayat Al-Qur'an tentang keragaman dengan baik dan benar.
Aqidah	Peserta didik dapat mengenal Allah melalui asmaulhusna, memahami keniscayaan peritiwa hari akhir, <i>qada'</i> dan <i>qadr</i> .
Akhlik	Peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan ( <i>kalimah sawa'</i> ) untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi.

Fikih	Pada elemen fikih, peserta didik mampu memahami zakat, infak, sedekah dan hadiah, memahami ketentuan haji, halal dan haram serta mempraktikkan puasa sunnah.
Sejarah Peradaban Islam	Pada elemen sejarah, peserta didik menghayati ibrah dari kisah Nabi Muhammad saw. di masa separuh akhir kerasulannya serta kisah <i>alkhulafa al-rasyidin</i> .
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meyakini makna hidup indah saling menghargai dan tugas utama sebagai khalifah dengan benar.</li> <li>2. Membiasakan perilaku terpuji sebagai bukti wujud implementasi dari makna hidup indah saling menghargai dan tugas utama sebagai khalifah dengan benar.</li> <li>3. Menjelaskan makna hidup indah saling menghargai dan tugas utama sebagai khalifah dengan benar.</li> <li>4. Menyebutkan makna saling menghargai dan tugas utama manusia sebagai khalifah dengan benar.</li> <li>5. Menampilkan contoh-contoh perilaku saling menghargai dan tugas utama sebagai khalifah dengan benar.</li> <li>6. Menemukan perilaku-perilaku manusia sebagai khalifah dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan terdekat dengan benar.</li> </ol>
<b>Profil Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhhlak Mulia</li> <li>• Berkebhinekaan Global</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar</li> <li>• Kritis</li> <li>• Kreatif</li> </ul>
<b>Kata kunci</b>	Toleransi, khalifah

**Target Peserta Didik :**

Peserta didik Reguler

**Jumlah Siswa :**

38 Peserta didik

**Assesmen :**

Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran

- Asesmen individu
- Asesmen kelompok

**Jenis Assesmen :**

- Presentasi

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Produk</li> <li>• Tertulis</li> <li>• Unjuk Kerja</li> <li>• Tertulis</li> </ul>
<b>Model Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> </ul>
<b>Ketersediaan Materi :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengayaan untuk peserta didik berpencapaian tinggi: <b>YA/TIDAK</b></li> <li>• Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: <b>YA/TIDAK</b></li> </ul>
<b>Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu</li> </ul>
<b>Metode dan Model Pembelajaran :</b>
Penugasan, tanya jawab, student questioner
<b>Media Pembelajaran</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Laptop</li> <li>2. LCD/Proyektor dan speaker</li> <li>3. Video pembelajaran dan gambar tematik</li> <li>4. Lembar aktivitas siswa (worksheet)</li> <li>5. Koneksi internet</li> <li>6. Media pembelajaran berbasis teknologi: <b>Google Site</b>   <a href="https://sites.google.com/guru.sd.belajar.id/mediapaisd/home">https://sites.google.com/guru.sd.belajar.id/mediapaisd/home</a> </li> </ol>
<b>Materi Pembelajaran</b>
Bab 3 Aku Anak Saleh
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saling menghargai, tugas utama sebagai khalifah</li> </ul>
<b>Sumber Belajar :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Al-Qur'an (QS. Al-Hujurat: 13, QS. Al-Baqarah: 30)</li> <li>2. Buku PAI dan Budi Pekerti Kelas V (Kemendikbud)</li> <li>3. Video edukatif dari Google Site</li> <li>4. Artikel dan bahan visual di Google Site</li> </ol>
<b>Persiapan Pembelajaran :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia</li> <li>b. Memastikan kondisi kelas kondusif</li> <li>c. Mempersiapkan bahan tayang</li> <li>d. Mempersiapkan lembar kerja siswa</li> </ol>
<b>Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Indahnya Saling Menghargai (2 x 4 JP)</li> </ol>
<b>Tujuan Pembelajaran</b>

- Menjelaskan makna hidup saling menghargai dengan benar
- Menyebutkan contoh-contoh perilaku saling menghargai dengan benar
- Menampilkan contoh-contoh perilaku saling menghargai dengan benar

#### **Kegiatan Pembuka**

1. Guru menyapa peserta didik dengan salam dan memimpin doa bersama.
2. Membacakan ayat pilihan Al-Qur'an (QS. Al-Hujurat: 13) yang bermakna tentang persaudaraan dan perbedaan.
3. Memeriksa kehadiran, kerapian, dan kesiapan belajar.
4. Mengondisikan siswa duduk dalam kelompok heterogen.
5. Melakukan **tadarus bersama** untuk menghangatkan suasana religius.
6. Guru memberikan **pertanyaan pemantik**, misalnya:
  - “Bagaimana perasaanmu jika temanmu berbeda pendapat?”
  - “Mengapa Allah menciptakan manusia berbeda-beda?”
7. Menjelaskan **tujuan pembelajaran, cakupan materi, dan kegiatan hari ini.**

#### **Apersepsi**

Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus AlQur'an dan berdoa.

Guru dapat melakukan kegiatan apersepsi dengan menghubungkan fakta, kemampuan membaca dan memahami saling menghargai di lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Guru dapat melakukannya dengan dialog interaktif.

#### **Pemantik**

Guru membuat pertanyaan-pertanyaan atau dialog sekitar perbedaan yang ditemukan siswa.

#### **Kegiatan Inti**

1. Guru menampilkan **gambar/video** dari Google Site yang menunjukkan keragaman suku, agama, dan budaya.
2. Siswa menganalisis perbedaan yang tampak dalam gambar/video.
3. Setiap kelompok menulis hasil pengamatan dan pendapatnya pada **lembar aktivitas**.
4. Guru mengarahkan siswa untuk **rotasi antar kelompok (rotating group)** untuk menanggapi hasil kerja kelompok lain.
6. Diskusi kelas: siswa menyimpulkan makna saling menghargai.
7. Guru menegaskan bahwa menghargai perbedaan adalah wujud akhlak terpuji dan ajaran Islam.

#### **Kegiatan Penutup**

1. Guru mengajak peserta didik melakukan **refleksi**:
  - “Apa yang kamu pelajari hari ini?”
  - “Bagaimana caramu menghargai teman yang berbeda denganmu?”
  - “Apa tugas kita sebagai khalifah Allah di bumi?”
2. Bersama siswa, guru **menyimpulkan** pelajaran dan meneguhkan nilai moral yang dipelajari.
3. **Evaluasi lisan dan tertulis** melalui kuis ringan di Google Site atau lembar kerja.

4. Guru memberi **penguatan spiritual** dengan ajakan meneladani perilaku terpuji dalam kehidupan nyata.
5. Penutup dengan **doa bersama dan hamdalah**, serta motivasi untuk terus berbuat baik dan menjaga lingkungan.
- 

## 2. Manusia Sebagai Khalifah (1 x 4 JP)

### Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan makna manusia sebagai khalifah dengan benar.
- Menyebutkan makna manusia sebagai khalifah dengan benar.
- Menampilkan contoh perilaku manusia sebagai khalifah dengan tepat.

### Kegiatan Pembuka 15 menit

1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi:
  - “Apa yang kamu pelajari hari ini?”
  - “Bagaimana caramu menghargai teman yang berbeda denganmu?”
  - “Apa tugas kita sebagai khalifah Allah di bumi?”
  - Bersama siswa, guru menyimpulkan pelajaran dan meneguhkan nilai moral yang dipelajari.
  - Evaluasi lisan dan tertulis melalui kuis ringan di Google Site atau lembar kerja.
  - Guru memberi penguatan spiritual dengan ajakan meneladani perilaku terpuji dalam kehidupan nyata.
  - Penutup dengan doa bersama dan hamdalah, serta motivasi untuk terus berbuat baik dan menjaga lingkungan.

### Apersepsi

Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus AlQur'an dilanjutkan berdoa.

Guru dapat melakukan kegiatan apersepsi dengan menghubungkan fakta kemampuan membaca dan memahami perilaku saling menghargai disesuaikan dengan pengalaman masing-masing.

### Pemantik

Apa tugas kalian di rumah, di sekolah, dan di lingkungan masyarakat? Pernahkah kalian menjadi ketua kelompok? Menjadi ketua regu? Atau menjadi kapten tim lomba?

Kalimat pemantik dapat direnungi pada buku siswa dan dapat dikembangkan sesuai kondisi faktual.

### Kegiatan Inti

1. Guru menampilkan ayat **QS. Al-Baqarah: 30** melalui Google Site dan menjelaskan maknanya.
2. Siswa membuat **mind mapping** tentang peran manusia sebagai khalifah (menjaga alam, berbuat adil, tidak merusak bumi).
3. Setiap kelompok melakukan **gallery walk** untuk melihat hasil kerja kelompok lain.
4. Melalui teknik **talking stick**, siswa mempresentasikan hasil diskusi secara bergantian.

5. Guru memberikan penguatan dan kaitan antara nilai khalifah dan kehidupan nyata (misalnya menjaga kebersihan, menanam pohon, tidak membuang sampah sembarangan).

### Kegiatan Penutup

1. Guru mengajak peserta didik melakukan **refleksi**:
  - “Apa yang kamu pelajari hari ini?”
  - “Bagaimana caramu menghargai teman yang berbeda denganmu?”
  - “Apa tugas kita sebagai khalifah Allah di bumi?”
2. Bersama siswa, guru **menyimpulkan** pelajaran dan meneguhkan nilai moral yang dipelajari.
3. **Evaluasi lisan dan tertulis** melalui kuis ringan di Google Site atau lembar kerja.
4. Guru memberi **penguatan spiritual** dengan ajakan meneladani perilaku terpuji dalam kehidupan nyata.
5. Penutup dengan **doa bersama dan hamdalah**, serta motivasi untuk terus berbuat baik dan menjaga lingkungan.
- 

### Pelaksanaan Asesmen

#### Sikap

- ✍ Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
- ✍ Melakukan penilaian antarteman.
- ✍ Mengamati refleksi peserta didik.

#### Pengetahuan

- 📖 Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis

#### Keterampilan

- 💻 Presentasi
- 💻 Proyek
- 💻 Portofolio

### Pengayaan dan Remedial

#### Pengayaan:

- 📖 Siswa membuat video pendek atau puisi bertema “Aku Anak yang Menghargai dan Menjaga Bumi”.

#### Remedial

- 📖 Bimbingan individual bagi siswa yang belum memahami konsep saling menghargai dan peran khalifah melalui aktivitas tambahan di Google Site.

#### Kriteria Penilaian :

- Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok.
- Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100

## Lampiran 8

### **ANGKET RESPON PESERTA DIDIK Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites**

#### **Identitas Responden**

**Nama :** .....

**Kelas :** .....

**Jenis Kelamin :** Laki-laki / Perempuan (lingkari salah satu)

**Usia :** ..... tahun

#### **Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut, dan centang pada kolom “Tidak” jika tidak setuju. Jawaban Anda akan digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah digunakan.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya senang belajar Fikih menggunakan media pembelajaran berbasis Google Sites.		
2	Media pembelajaran Google Sites membuat materi PAI lebih mudah saya pahami.		
3	Saya menjadi lebih semangat mengikuti pelajaran PAI karena media ini.		
4	Media pembelajaran ini membantu saya dalam mengingat materi tentang shalat berjamaah.		
5	Tampilan media Google Sites menarik dan membuat saya tidak bosan saat belajar.		
6	Saya dapat belajar secara mandiri menggunakan media pembelajaran ini.		
7	Materi yang disajikan dalam media ini sesuai dengan pelajaran yang disampaikan guru.		
8	Saya bisa menjawab soal atau latihan setelah mempelajari materi melalui media ini.		
9	Saya ingin media pembelajaran berbasis Google Sites ini digunakan pada materi PAI lainnya.		
10	Saya merasa nilai PAI saya bisa meningkat setelah belajar menggunakan media ini.		

#### **Saran atau Masukan**

Tuliskan pendapat, saran, atau kritik Anda mengenai media pembelajaran Google Sites:

.....

## HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK		
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites		
<b>Identitas Responden</b>		
Nama	: Alzena Balqis B	
Kelas	: 6B	
Jenis Kelamin	: Laki-laki / <input checked="" type="checkbox"/> Perempuan (lingkari salah satu)	
Usia	: 12 tahun	
<b>Petunjuk Pengisian</b>  Berilah tanda centang (✓) pada kolom "Ya" jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut, dan centang pada kolom "Tidak" jika tidak setuju. Jawaban Anda akan digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah digunakan.		
No	Pernyataan	Ya
1	Saya senang belajar Fikih menggunakan media pembelajaran berbasis Google Sites.	✓
2	Media pembelajaran Google Sites membuat materi PAI lebih mudah saya pahami.	✓
3	Saya menjadi lebih semangat mengikuti pelajaran PAI karena media ini.	✓
4	Media pembelajaran ini membantu saya dalam mengingat materi tentang shalat berjamaah.	✓
5	Tampilan media Google Sites menarik dan membuat saya tidak bosan saat belajar.	✓
6	Saya dapat belajar secara mandiri menggunakan media pembelajaran ini.	✓
7	Materi yang disajikan dalam media ini sesuai dengan pelajaran yang disampaikan guru.	✓
8	Saya bisa menjawab soal atau latihan setelah mempelajari materi melalui media ini.	✓

9	Saya ingin media pembelajaran berbasis Google Sites ini digunakan pada materi PAI lainnya.	<input checked="" type="checkbox"/>	
10	Saya merasa nilai PAI saya bisa meningkat setelah belajar menggunakan media ini.	<input checked="" type="checkbox"/>	

**Saran atau Masukan**

Tuliskan pendapat, saran, atau kritik Anda mengenai media pembelajaran Google Sites:

*Saya ingin belajar menggunakan media seperti Google, dengan cara yang kita Pahami dan Pelajaran yang kita hui*

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites

**Identitas Responden**

Nama : Alica Melani Putri.....

Kelas : X.IB.....

Jenis Kelamin : Laki-laki (Perempuan) (lingkari salah satu)

Usia : 12 tahun

**Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut, dan centang pada kolom “Tidak” jika tidak setuju. Jawaban Anda akan digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah digunakan.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya senang belajar Fikih menggunakan media pembelajaran berbasis Google Sites.	✓	
2	Media pembelajaran Google Sites membuat materi PAI lebih mudah saya pahami.	✓	
3	Saya menjadi lebih semangat mengikuti pelajaran PAI karena media ini.	✓	
4	Media pembelajaran ini membantu saya dalam mengingat materi tentang shalat berjamaah.	✓	
5	Tampilan media Google Sites menarik dan membuat saya tidak bosan saat belajar.	✓	
6	Saya dapat belajar secara mandiri menggunakan media pembelajaran ini.	✓	
7	Materi yang disajikan dalam media ini sesuai dengan pelajaran yang disampaikan guru.	✓	
8	Saya bisa menjawab soal atau latihan setelah mempelajari materi melalui media ini.	✓	

9	Saya ingin media pembelajaran berbasis Google Sites ini digunakan pada materi PAI lainnya.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Saya merasa nilai PAI saya bisa meningkat setelah belajar menggunakan media ini.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Saran atau Masukan**

Tuliskan pendapat, saran, atau kritik Anda mengenai media pembelajaran Google Sites:

Buk... guru... Saya... Sangat... Senang... belajar... memakai...  
Google... sites...

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

**Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites**

**Identitas Responden**

Nama : Arsyia Putri wijayanti.....

Kelas : .....

Jenis Kelamin : Laki-laki /  Perempuan (lingkari salah satu)

Usia : 11 tahun

**Petunjuk Pengisian**

Berilah tanda centang (✓) pada kolom “Ya” jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut, dan centang pada kolom “Tidak” jika tidak setuju. Jawaban Anda akan digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah digunakan.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya senang belajar Fikih menggunakan media pembelajaran berbasis Google Sites.	✓	
2	Media pembelajaran Google Sites membuat materi PAI lebih mudah saya pahami.	✓	
3	Saya menjadi lebih semangat mengikuti pelajaran PAI karena media ini.	✓	
4	Media pembelajaran ini membantu saya dalam mengingat materi tentang shalat berjamaah.	✓	
5	Tampilan media Google Sites menarik dan membuat saya tidak bosan saat belajar.	✓	
6	Saya dapat belajar secara mandiri menggunakan media pembelajaran ini.	✓	
7	Materi yang disajikan dalam media ini sesuai dengan pelajaran yang disampaikan guru.	✓	
8	Saya bisa menjawab soal atau latihan setelah mempelajari materi melalui media ini.	✓	

9	Saya ingin media pembelajaran berbasis Google Sites ini digunakan pada materi PAI lainnya.	<input checked="" type="checkbox"/>	
10	Saya merasa nilai PAI saya bisa meningkat setelah belajar menggunakan media ini.	<input checked="" type="checkbox"/>	

**Saran atau Masukan**

Tuliskan pendapat, saran, atau kritik Anda mengenai media pembelajaran Google Sites:

Saya Lebih Suka belajar menggunakan media  
karena lebih menyenangkan dan mudah di Pa-  
hami.

## Lampiran 9

## Surat Permohonan Validator



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangil, Jember, Kode Pos 66136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005  
e-mail: pascasarjana@uinjhas.ac.id, Website: <http://uasca.uinkhas.ac.id>



No : /Un.22/DPS.WD/PP.00.9/ /2025  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.  
**Dr. H. Abd. Muhib, S.Ag, M.Pd.I.**  
di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama	:	Fitriyah
NIM	:	243206030020
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Pembimbing 1	:	Dr. H. Saian, S.Ag., M.Pd.I.
Pembimbing 2	:	Dr. Imam Turmudi, S.Pd.,MM.
Validator 1	:	Dr. H. Abd. Muhib, S.Ag, M.Pd.I.
Validator 2	:	Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd, M.Pd.
Validator 3	:	-
Judul	:	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar

Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Jember, 05 Juni 2025  
a.n. Direktur,  
Wakil Direktur

Saihan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



No : /DPS.WD/PP.00.9/ /2025  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.  
**Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd, M.Pd.**  
 di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusun tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama	:	Fitriyah
NIM	:	243206030020
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Pembimbing 1	:	Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I.
Pembimbing 2	:	Dr. Imam Turmudi, S.Pd.,MM.
Validator 1	:	Dr. H. Abd. Muhiith, S.Ag, M.Pd.I.
Validator 2	:	Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd, M.Pd.
Validator 3	:	-
Judul	:	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 24 Dauh Puri Denpasar

Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Jember, 05 Juni 2025  
 a.n. Direktur,  
 Wakil Direktur

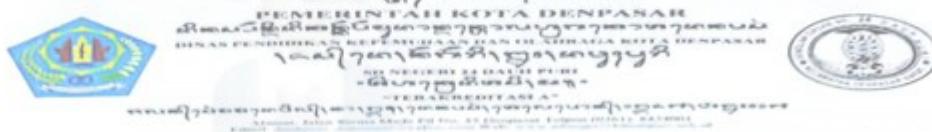
Saihan

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**



## Lampiran 10

## Surat Selesai Penelitian



Denpasar, 21 Juli 2025

Nomor : 306/VII/SDN24DS/2025  
 Perihal : Surat Keterangan Telah Melaksanakan  
 Penelitian di SD Negeri 24 Dauh Puri

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Wayan Budi Artini, S.Pd. SD., M.Pd  
 Nip : 198309292006042014  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : SD Negeri 24 Dauh Puri

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : Fitriyah  
 Nim : 243206030020  
 Asal Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri KHAS  
 Jember Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 (S2)

Bahwa nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 24 Dauh Puri Kecamatan Denpasar Barat sejak bulan April 2025 sampai dengan Juni 2025 untuk memperoleh data guna Penyusunan Tugas Akhir Tesis dengan judul "*Media pembelajaran interaktif berbasis google sites pada pembelajaran pendidikan agama islam untuk siswa di sd negeri 24 dauh puri denpasar*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



## Lampiran 11

## Foto Dokumentasi



Uji Implementasi Produk Yang di Kembangkan Oleh Peneliti

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**BIODATA DIRI**

Nama : Fitriyah  
Tempat TTL : Singaraja, 27 Agustus 1979  
Alamat : Jl. Serma Made Pil gg 1 no 7A Denpasar  
Universitas : UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember  
Fakultas : Pascasarjana  
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Riwayat Pendidikan  
SD / MI : SDN 1 Pegayaman  
SMP / MTS : SMP Ibrahimy Situbondo  
SMA / MA : SMK Ibrahimy Situbondo  
S1 : STIT Al Mustaqim Negara  
S2 : UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember