

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GOOGLE SITES PADA PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMPN 2 SITUJUAH GADANG KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

Berlian Permata Sari¹, Darul Ilmi², Hamdi Abdul Karim³, Deswalantri⁴,
Ryan Amanda⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia
Alamat: Jl. Gurun Aua, Kubang Putiah, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat
26181

Email : berlinpermata23@gmail.com, darulilmi2023@gmail.com,
hamdiabdulkarim@gmail.com, deswalantri29@gmail.com, ryanamanda90@gmail.com

Abstract. *This study aims to develop an Islamic Religious Education learning media based on Google Sites for seventh-grade students at SMP Negeri 2 Situjuah Gadang. The background of this research is the low student interest in learning Islamic Cultural History due to the use of conventional learning media. This study employed a research and development method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The material expert validation obtained a score of 0.879 (highly valid), the media expert validation obtained a score of 0.768 (valid), and the language expert validation obtained a score of 0.652 (fairly valid). The practicality test conducted with students showed a percentage of 89.047% (highly practical), while the effectiveness test indicated an improvement in learning outcomes with a mastery percentage of 83.2%. Therefore, the Google Sites-based learning media is declared feasible, practical, and effective for use in Islamic Religious Education learning at the junior high school level.*

Keywords: *Media development, Google Sites, ADDIE model*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Google Sites pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Situjuah Gadang. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar peserta didik terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Validasi ahli materi memperoleh skor 0,879 (kategori sangat valid), validasi ahli media memperoleh skor 0,768 (kategori valid), dan validasi ahli bahasa memperoleh skor 0,652 (kategori cukup valid). Uji kepraktisan oleh peserta didik menunjukkan persentase 89,047% (kategori sangat praktis), sedangkan uji keefektifan menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 83,2%. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Google Sites dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran PAI di tingkat SMP.

Kata Kunci : Pengembangan media, google sites, Model ADDIE

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi abad-21 mengalami perkembangan yang sangat cepat dan mempengaruhi berbagai bidang yang di dalamnya, salah satunya bidang pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut memberikan dampak yang cukup signifikan bagi pendidikan. Melalui perkembangan teknologi digitalisasi dan informasi dapat menunjang keberlangsungan pendidikan, terutama dalam menerapkan ilmu pengetahuan. Melalui

teknologi dapat membantu manusia untuk menciptakan berbagai inovasi baru, sehingga memudahkan dalam mengerjakan pekerjaan yang menguras tenaga.

Berkembangnya teknologi menuntut guru untuk memiliki pandangan yang visioner dalam memahami situasi dan kondisi pada era sekarang. Sehingga hal ini memerlukan pendidikan yang selaras dengan perkembangan peserta didik. Sebab, pendidikan adalah proses akademik yang bertujuan untuk meningkatkan nilai-nilai sosial, budaya, moral dan keagamaan. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta untuk menghadapi tantangan dan pengalaman nyata di kehidupan.

Perkembangan teknologi yang kian pesat di era ini menjadikan teknologi informasi sebagai kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Kemudahan dalam mengakses internet dan sumber daya lainnya, menuntut pengajar maupun peserta didik untuk mengoptimalkan penggunaan internet dalam keseharian (Dian Rachmat, 2020). Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk menyesuaikan kompetensi keilmuannya agar sejalan dengan perkembangan zaman (Mayra Latifa, 2021). Pembelajaran abad ini menuntut guru agar mampu mengikuti perkembangan peserta didik yang hidup di era digital, serta menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran (Nora, 2025).

Sebagaimana firman Allah pada QS. Ar-Ra'd ayat 11 :

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

Artinya : “sesungguhnya Allah tidak akan mengubah suatu kaum hingga kaum tersebut mengubah apa yang ada pada diri mereka.”

Berdasarkan ayat di atas, menegaskan bahwa perubahan dan perbaikan dalam kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan, harus diawali dari kesadaran dan usaha manusia itu sendiri. Dalam pembelajaran, hal ini berarti bahwa guru harus aktif melakukan inovasi demi tercapainya proses pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan tuntunan zaman.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Sudjana adalah alat bantu belajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh pendidik untuk menata lingkungan belajar (Muhammad Hasan, 2021). Melalui media, proses belajar lebih

sederhana dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan mudah dan efektif (Randi Syahputra, 2014). Media pembelajaran juga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, serta menjadi stimulus dalam proses berpikir dan memahami materi yang disampaikan oleh guru (Hiskia Ndraha, 2023).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru PAI di SMPN 2 Situjuah Gadang pada tanggal 1 Juni 2024, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran metode yang digunakan adalah metode ceramah, tanya jawab, hafalan, latihan dan pemberian tugas. Namun demikian, metode ceramah masih menjadi pendekatan yang paling dominan dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru cenderung bersifat konvensional, seperti buku cetak dan lembar kerja siswa (LKS), serta sesekali memanfaatkan media digital sederhana seperti Power Point.

Di sisi lain, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam kajian Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran penting dalam mengenalkan nilai-nilai keteladanan serta perkembangan peradaban islam sejak masa Rasulullah hingga para khalifah (Nurmaidah, 2021). Namun, penyampaian materi Sejarah Kebudayaan Islam sering kali dianggap kurang menarik karena bersifat naratif dan padat teks.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis web, yaitu google sites. google sites adalah alat Online untuk membangun situs web untuk kelas, sekolah dan tujuan lainnya. Google sites pun mudah diakses di berbagai perangkat yang selama perangkat tersebut tersambung dengan internet (Agung Heka, 2025). Web ini memungkinkan penyajian konten dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar dan video serta mampu menggabungkan berbagai sumber informasi ke dalam satu halaman yang interaktif (Ayu Wulandari, 2022). Google Sites memungkinkan pembuatan halaman web secara terstruktur dengan aksesori menarik tanpa memerlukan kemampuan pemrograman. Proses pembuatan dilakukan melalui wizard yang memandu langkah demi langkah, sehingga mudah bagi pemula. Aksesori tambahan juga tersedia dan dapat disesuaikan (Nyoto Kurniawan, 2010). Pemanfaatan googles sites memungkinkan pembuatan websites dengan cara yang sederhana dan cepat, yang dapat diterapkan dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran (Mutiar, 2021). Penggunaannya pun cukup mudah, peserta didik hanya perlu mengklik tautan yang diberikan guru untuk mengakses materi pelajaran. Selain itu, materi yang terdapat pada Google sites tidak mudah rusak atau hilang akibat serangan virus. Di dalam halaman web

tersebut, peserta didik juga dapat langsung mengerjakan dan dapat menyelesaikan latihan soal (Simon Fernando, 2022).

Kelebihan google sites dengan power point memiliki halaman serta fitur navigasi yang memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Struktur navigasi yang mirip dengan websites memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi materi sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing peserta didik (Taufiq Prasetya, 2025). Dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam fitur ini sangat mendukung karena peserta didik dapat mengakses berbagai peristiwa penting dalam sejarah islam secara bertahap, lengkap dengan visualisasi, video ataupun kuis interaktif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis google sites efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Alfiya Navisa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis google sites valid digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari respons validator, ahli media, ahli materi dan guru PAI masing-masing memperoleh skor 97%, 75%, 95% dan respons dari siswa memperoleh skor sebesar 82%. Hal yang sama juga ditemukan dalam penelitian Parisca Ainul Maulida. Di mana penggunaan media pembelajaran berbasis google sites dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar, dengan nilai N-Gain sebesar $0,79 > 0,7$.

Penelitian lain oleh Alfani Hamdani mengenai pengembangan media pembelajaran google sites pada materi sistem gerak manusia untuk peserta didik SMP/ MTs kelas VIII juga menyatakan valid dan praktis digunakan. Hasil validasi dari tiga validator memperoleh nilai sebesar 93,32% dan hasil uji coba produk pada peserta didik menunjukkan persentase 82,2% untuk skala kecil sedangkan skala besar memperoleh persentase sebesar 83%.

Berdasarkan permasalahan dan temuan penelitian sebelumnya, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis google sites sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin mengajukan penelitian terkait “Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites Pada Peserta Didik Kelas VII di SMPN 2 Situjuh Gadang” sebagai bentuk pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan sesuai karakteristik peserta didik di era digital ini.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2016). Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis google sites. Penelitian ini merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan, khususnya dalam pendidikan dan pembelajaran (Fayrus Abadi, 2022).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis (Analisis), Desain (desain), Development (Pengembangan), Implementation (implementasi) dan Evalution (Evaluasi) (Hamdan Husein, 2021). Metode pengumpulan informasi yang dipakai ialah wawancara, angket, uji serta lembar validasi. Metode analisa yang digunakan ialah uji coba validitas produk, percobaan praktikilas serta percobaan efektivitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan pembelajaran PAI, khususnya materi Sejarah Kebudayaan Islam di SMPN 2 Situjuah Gadang. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran masih terbatas pada metode dan media yang sederhana. Peserta didik juga menyatakan bahwa materi SKI terasa membosankan dan sulit dipahami, terutama dalam mengingat tokoh serta kronologi peristiwa, sehingga mereka mengharapkan media yang lebih menarik, mudah diakses, dan dilengkapi gambar maupun video. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik serta dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri. Guru dan peserta didik sepakat bahwa media interaktif berbasis teknologi menjadi alternatif yang sesuai. Analisis fasilitas sekolah menunjukkan bahwa SMPN 2 Situjuah Gadang memiliki akses internet, labor komputer, serta sebagian besar peserta didik memiliki gawai pribadi, sehingga

mendukung penggunaan media berbasis *Google Sites* dalam pembelajaran. Selanjutnya, analisis materi dilakukan dengan mengkaji CP, TP, ATP, dan buku teks PAI. Peneliti memilih materi *Andalusia: Kota Peradaban Islam di Barat* kelas VII sebagai fokus pengembangan karena sifatnya yang naratif dan dianggap sulit dipahami. Oleh sebab itu, materi ini dinilai tepat untuk dikembangkan dalam bentuk media interaktif dan visual berbasis *Google Sites* agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik.

Tahap design merupakan proses penyusunan rancangan awal media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta prinsip desain media, yaitu aspek edukatif, teknik pembuatan, dan estetika. Tahapan ini meliputi pembuatan sketsa tampilan, penyusunan isi materi, serta penentuan fitur yang akan digunakan. Pemilihan media dilakukan dengan memilih *Google Sites* sebagai platform utama karena mudah digunakan, gratis, dan mampu mengintegrasikan teks, gambar, video, serta tautan interaktif. Beberapa aplikasi pendukung seperti Canva, YouTube, Quizizz, dan Google Form digunakan untuk memperkaya konten. Format media dirancang dalam delapan halaman, yaitu: halaman muka, petunjuk penggunaan, presensi, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, latihan soal, dan profil penyusun. Setiap halaman disusun dengan template visual yang seragam, navigasi yang mudah, serta konten yang sesuai dengan materi *Andalusia: Kota Peradaban Islam di Barat*. Materi pembelajaran ditulis berdasarkan buku PAI Kurikulum Merdeka dan dilengkapi gambar pendukung. Video pembelajaran menggunakan tautan YouTube, sedangkan latihan soal disusun melalui Quizizz dan diintegrasikan ke dalam situs.

Tahap development bertujuan menghasilkan produk akhir media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dirumuskan. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh delapan ahli, terdiri dari validator media, materi, dan bahasa. Proses validasi memastikan kesesuaian isi, kualitas tampilan, serta kelayakan bahasa. Hasil validasi digunakan untuk melakukan revisi sehingga media pembelajaran memenuhi standar kelayakan. Produk akhir terdiri dari delapan halaman utama, yakni halaman muka, petunjuk, absensi, tujuan pembelajaran, materi, video, latihan soal, dan profil penyusun. Seluruh elemen visual telah disesuaikan dengan masukan ahli agar lebih menarik, mudah digunakan, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Tahap implementasi dilakukan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis *Google Sites* kepada peserta didik melalui dua jenis uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pengumpulan data pada tahap ini menggunakan angket. Uji coba kelompok kecil melibatkan enam peserta didik kelas VII untuk memperoleh masukan awal terkait kemudahan penggunaan, desain tampilan, serta fitur yang tersedia dalam media. Produk yang diuji merupakan media yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi para ahli. Hasil tanggapan peserta didik digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum media diuji cobakan pada kelompok yang lebih besar. Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Google Sites*, terutama terkait minat belajar mereka. Pada tahap ini, media diujicobakan kepada seluruh peserta didik kelas VII yang berjumlah 20 orang. Hasil uji coba skala besar digunakan untuk menilai kepraktisan dan respon pengguna secara lebih menyeluruh setelah revisi dari uji coba kelompok kecil dilakukan.

Tahap evaluasi merupakan proses akhir yang dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran berdasarkan hasil validasi para ahli serta data uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Evaluasi didasarkan pada masukan dari ahli media dan ahli materi yang memberikan saran terkait desain, konten, dan penggunaan bahasa. Melalui evaluasi menyeluruh dari tahap pengembangan hingga implementasi, diperoleh informasi mengenai kelebihan dan kekurangan media. Temuan ini menjadi dasar penting bagi pengembangan dan penyempurnaan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada tahap selanjutnya.

Analisis data penelitian

Uji validitas produk

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dari aspek materi, desain media, dan penggunaan bahasa. Proses validasi melibatkan enam ahli, terdiri dari dua validator media, dua validator materi, dan dua validator bahasa. Hasil penilaian para ahli menjadi dasar revisi agar media pembelajaran berbasis *Google Sites* layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel. 1 Hasil validasi ahli media

Butir	Validator			s1	s2	s3	$\sum s$	$n(c-1)$	v
	Puti Andam Dewi, M. Pd	Ryan Amanda, M. Pd. T	Miftahul Jannah, S.Pd., M.Pd						
Item 1	4	4	3	3	3	4	10	12	0,833
Item 2	5	5	4	4	4	3	11	12	0,916
Item 3	3	4	4	2	3	3	8	12	0,666
Item 4	4	5	4	3	4	3	10	12	0,833
Item 5	4	5	5	3	4	4	11	12	0,916
Item 6	4	4	3	3	3	2	8	12	0,6
Item 7	4	4	3	3	3	2	8	12	0,666
Item 8	3	4	4	2	3	3	8	12	0,666
Item 9	3	4	5	2	3	4	9	12	0,75
Jumlah	34	39	38	25	30	39	83		6,912
Rata-rata									0,768

Hasil uji validitas oleh ahli media menunjukkan skor sebesar **0,768**, yang termasuk dalam kategori **cukup valid**. Meskipun demikian, peneliti tetap melakukan revisi sesuai saran para ahli untuk meningkatkan kualitas media sehingga lebih layak digunakan pada tahap uji coba.

Tabel. 2 Hasil validasi dari ahli materi

Butir	Validator			s1	s2	s3	$\sum s$	$n(c-1)$	V
	Hidra Ariza, M. Pd	Nurfitria Dewi, Hum, MA	Hendrisab, S. MA.						
Item 1	4	5	5	3	4	4	11	12	0,916
Item 2	4	4	5	3	3	4	10	12	0,833
Item 3	4	4	5	3	3	4	10	12	0,833
Item 4	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916
Item 5	4	5	4	3	4	3	10	12	0,833
Item 6	4	4	5	3	3	4	10	12	0,833
Item 7	5	3	5	4	2	4	10	12	0,833
Item 8	5	5	4	4	4	3	11	12	0,916
Item 9	5	5	5	4	4	4	12	12	1
Jumlah	40	39	43	31	30	34	95		7,913
Rata-rata									0,879

Hasil penilaian dari tiga ahli materi memperoleh nilai rata-rata validitas **0,879**, yang berdasarkan skala Aiken termasuk kategori **sangat valid**. Temuan ini menunjukkan bahwa isi materi dalam media pembelajaran telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan mencakup substansi penting yang dibutuhkan peserta didik.

Tabel. 3 Hasil validasi ahli bahasa

Butir	Validator		s1	S2	Σs	n(c-1)	V
	Deswalantri, S.S., M. Pd	Revvi Mithania, S. Pd., M. Pd.					
Item 1	3	3	2	2	4	8	0,5
Item 2	4	4	3	2	5	8	0,625
Item 3	4	3	3	2	5	8	0,625
Item 4	4	3	3	2	5	8	0,625
Item 5	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 6	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 7	4	4	3	3	6	8	0,75
Item 8	4	3	3	2	5	8	0,625
Item 9	4	3	3	2	5	8	0,625
Jumlah	35	31	26	22	47		5,875
Rata-rata							0,652

Hasil penilaian dari dua ahli bahasa menunjukkan nilai rata-rata validitas **0,652**, yang termasuk kategori **cukup valid** berdasarkan skala Aiken. Hal ini menandakan bahwa aspek kebahasaan dalam media pembelajaran sudah dapat diterima, namun masih memerlukan beberapa perbaikan sesuai masukan para ahli.

Hasil uji kelompok kecil.

Tabel. 4 Hasil analisis uji kelompok kecil

Tse	187
Tsh	210
Sajian perhitungan	$\frac{187}{210} \times 100\%$
Skor	89,047%
Kategori kelayakan	Sangat valid

Setelah proses validasi dan revisi, dilakukan uji kepraktisan skala kecil kepada enam peserta didik untuk menilai kemudahan penggunaan media. Berdasarkan hasil angket, diperoleh persentase kepraktisan **89,047%**, yang termasuk kategori **sangat praktis**. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik sebagai pengguna langsung.

Hasil uji coba kelompok besar.

Tabel. 5 Hasil analisis uji kelompok besar

Tse	832
Tsh	1000
Sajian perhitungan	$\frac{832}{1000} \times 100\%$
Skor %	83,2%
Kategori kelayakan	Sangat valid

Setelah pelaksanaan uji coba skala kecil, penelitian dilanjutkan dengan uji coba skala besar untuk mengetahui tanggapan peserta didik secara lebih luas terkait kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 20 peserta didik kelas VII.1 SMP Negeri 2 Situjuh Gadang pada materi *Andalusia: Kota Peradaban Islam di Barat*.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 83,2%, yang termasuk dalam kategori **sangat praktis**. Temuan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan oleh peserta didik dengan beragam kemampuan, serta mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar mereka terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada materi *Andalusia: Kota Peradaban Islam di Barat* untuk peserta didik kelas VII dilakukan melalui model ADDIE, yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pemilihan *Google Sites* didasarkan pada kriteria pemilihan media menurut Azhar Arsyad (Azhar Arsyad: 2017), yakni media harus mendukung isi materi dan mudah diperoleh. *Google Sites* dinilai memenuhi kedua aspek

tersebut karena mampu menyajikan materi secara terstruktur, interaktif, serta mudah diakses tanpa perangkat khusus.

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, kebutuhan pembelajaran, fasilitas sekolah, serta analisis terhadap materi melalui wawancara dengan guru dan peserta didik. Selanjutnya pada tahap desain, media dirancang dengan mengacu pada prinsip desain menurut Ridhoo (Naufal Fikri: 2024) yang mencakup aspek edukatif, teknik pembuatan, dan keindahan, serta menyusun instrumen penelitian berupa angket validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan kelompok besar. Pada tahap pengembangan, media disusun menjadi delapan halaman utama, mulai dari halaman beranda, petunjuk penggunaan, absensi, tujuan pembelajaran, materi, latihan soal, video pembelajaran, hingga profil penyusun. Tahap selanjutnya adalah validasi oleh delapan validator yang terdiri atas tiga ahli media, tiga ahli materi, dan dua ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek penyajian memperoleh skor 0,768 (cukup valid), aspek kelayakan isi dan keakuratan memperoleh skor 0,879 (sangat valid), sedangkan aspek kebahasaan memperoleh skor 0,652 (cukup valid). Masukan dari validator terkait ukuran huruf, pemilihan font, serta warna tampilan kemudian dijadikan dasar revisi untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Setelah dilakukan revisi, media diuji cobakan dalam uji coba kelompok kecil yang melibatkan enam peserta didik dan memperoleh nilai kepraktisan 89,047% (sangat praktis), serta uji coba kelompok besar pada 20 peserta didik dengan nilai 83,2% (sangat praktis). Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* mudah diakses, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi SKI. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan refleksi dan perbaikan secara formatif dan sumatif untuk memastikan bahwa media tidak hanya layak secara isi dan tampilan, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Media berbasis *Google Sites* ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan literasi digital peserta didik karena tampilannya interaktif, menarik, serta mudah diakses kapan saja tanpa memerlukan perangkat khusus. Meskipun demikian, kendala seperti akses internet yang kurang stabil masih menjadi tantangan dalam implementasi di lapangan. Upaya pengembangan ini sejalan dengan nilai-nilai Islam, sebagaimana firman Allah dalam QS. Ar-Ra'd ayat 11 yang menegaskan bahwa perubahan harus dimulai dari

usaha manusia itu sendiri. Dengan demikian, penggunaan *Google Sites* menjadi bentuk ikhtiar meningkatkan kualitas pembelajaran yang adaptif, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Google Sites* berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE dan telah melalui tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan baik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori *sangat valid* dari aspek materi (0,879), *cukup valid* dari aspek media (0,768), dan *cukup valid* dari aspek bahasa (0,652), sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

Uji kepraktisan oleh peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 89,047% dan pada uji coba kelompok besar memperoleh 83,2%, yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Selain itu, media pembelajaran berbasis *Google Sites* juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, ditandai dengan meningkatnya ketuntasan belajar hingga mencapai 83,2%. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PAI di tingkat SMP.

DAFTAR REFERENSI

- Abadi, F. S. (2022). *Model penelitian pengembangan (R&D)*. IAIN Sunan Kalijogo Malang.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo.
- Ayu, M. F. M. S., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan guru dalam penggunaan website grammar sebagai media pembelajaran selama pandemi. *Al-Mu'awanah*, 2(1).
- Fatira, M. (2021). *Pembelajaran digital*. Widina Persada.
- Fernando, S., & Sabri, T. (2022). Pengembangan bahan ajar berbasis web pada materi

- sistem pencernaan manusia kelas V sekolah. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1).
- Fikri, N. F., & Atiqoh. (2024). *Media pembelajaran dan tutorial pembuatan Google Sites*. Arjuna Indonesia Mendunia.
- Hamdan, H. B. (2021). *Media pembelajaran digital*. Remaja Rosdakarya.
- Hasan, M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Heka, A. A. B., & Susanti, S. D. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbantuan Google Sites dengan pendekatan induktif pada materi fluida dinamis. *Prosiding Seminar Fisika*, 13.
- Kurniawan, N., & Sanjaya, R. (2010). *Websites gratis dengan Google Sites*. Elex Media Komputindo.
- Mutiara, W. M., Puspita, Y. B. N., & Anggraini, Z. D. (2020). Media pembelajaran fisika berbasis web menggunakan Google Site pada materi listrik statis. *FKIP E-Proceeding*, 5(1).
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Guningsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1).
- Nora, D. I. (2025). Pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan Kinemaster pada pokok bahasan ibadah haji dan umrah kelas IX di SMPN 5 Bukittinggi. *Moral: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Nurmaidah. (2021). *Pembelajaran PAI di sekolah: Problematika & diskursus*. Sanabil Publishing.
- Prasetya, T. P. (2025, January 28). *Google Sites: Pengertian, kegunaan, tutorial, dan contohnya*. IDwebhost. <https://idwebhost.com/blog/google-sites/>
- Rachmat, D. G., & Dinur, S. S. (2020). Digitalisasi pendidikan hukum dan prospeknya pasca pandemi Covid-19. *Ahwal Al-Syaksiya: Jurnal Hukum Keluarga dan Peradilan Islam*, 1(2).
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. (2002). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sugiono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syahputra, R. (2014). Media pembelajaran berbasis IT. *JISMA*, 3(2).
- Wulandari, A. (2022). Interactive multimedia development using Google Sites to improve student learning outcomes and energy. *Edusains*, 14(2).