

**PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PAI
BERBASIS *GOOGLE SITES* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK UPTD SMPN 8
PAREPARE**



Tesis Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Agama Islam (M.Pd.) pada
Pascasarjana IAIN Parepare

TESIS

Oleh:

KHAERANI NASIR
NIM: 2220203886108002

**PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PAREPARE**

TAHUN 2024

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khaerani Nasir
NIM : 2220203886108002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)
Judul Tesis : Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh keasadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusunan sendiri. Tesis ini, sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gerak akademil di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 19 Juli 2024

Mahasiswa,



KHAERANI NASIR

NIM. 2220203886108002

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Penguji penulisan Tesis Saudari Khaerani Nasir, NIM: 2220203886108002, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam.

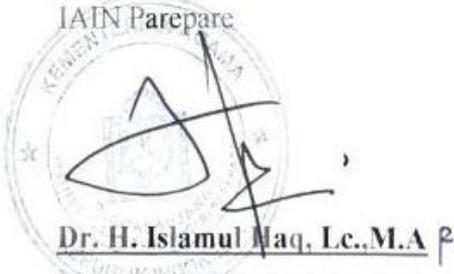
Ketua	: Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si	 (.....)
Sekretaris	: Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag	 (.....)
Penguji I	: Dr. Usman, M.Ag	 (.....)
Penguji II	: Dr. Muh. Dahlan, M.A	 (.....)

Parepare, 26 Juli 2024

Diketahui oleh

Direktur Pascasarjana

IAIN Parepare


Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A

NIP. 19840312 201503 1 004

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ
أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah swt., atas nikmat hidayat dan inayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat tersusun Tesis ini sebagaimana yang ada di hadapan pembaca. Salam dan salawat atas Rasulullah saw., sebagai suri tauladan sejati bagi umat manusia dalam melakoni hidup yang sempurna, dan menjadi *reference* spiritualitas dalam mengemban misi *khalifah* di alam persada

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda Dra. Hj. Nurliana D., MA. dan Ayahanda Drs. Muhammad Nasir, M.Pd. dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare, Bapak Dr. H. Saepuddin, S.Ag., M.Pd., Bapak Dr. Firman, M.Pd., dan Bapak Dr. M. Ali Rusdi, S.Th.I., M.H.I. masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Bapak Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.Ag. selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan layanan akademik kepada penulis dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Bapak Dr. Usman, M.Ag. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan fasilitas kepada penulis untuk melanjutkan studi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare.

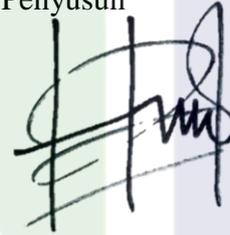
4. Ibu Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si. dan Ibu Dr. Hj. Marhani, Lc., M.Ag., masing-masing sebagai pembimbing I dan II, dengan tulus membimbing, mencerahkan dan mengarahkan penulis dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk Tesis ini.
5. Bapak Dr. Usman, M.Ag. dan Bapak Dr. Muh. Dahlan, M.A., masing-masing sebagai penguji I dan II, telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat bagi penulis.
6. Bapak Muhammad Saleh, S.Pd. sebagai Kepala UPTD SMPN 8 Parepare yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
7. Pimpinan dan Pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada penulis dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan ilmu dan tuntunan kepada penulis.
9. Segenap civitas akademik di lingkungan Pascasarjana IAIN Parepare yang telah banyak membantu dalam berbagai urusan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian Tesis ini.
10. Kepada saudara saya Khaerullah Nasir, serta seluruh keluarga besar yang telah memberikan segenap do'a dan dukungan dalam proses penyelesaian studi ini.
11. Kepada Adillah Kasmir, S.Si. dan Dzul Asri Rizkaini, S.Pd. yang telah membantu dan menemani penulis hingga penyelesaian Tesis ini.
12. Kepada teman-teman seperjuangan penulis pada program studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2022, terima kasih atas motivasi dan pengalaman yang tak terlupakan selama masa perkuliahan berlangsung.

13. Kepada seluruh guru, teman, saudara dan seperjuangan penulis yang tidak sempat disebut namanya satu persatu yang memiliki kontribusi besar dalam penyelesaian studi penulis.

Semoga Allah swt. Senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu penulis dalam penyelesaian studi Magister pada Pascasarjana IAIN Pareare, semoga naskah Tesis ini bermanfaat.

Parepare, 26 Juli 2024

Penyusun



KHAERANI NASIR

NIM 2220203886108002



DAFTAR ISI

SAMPUL.....	i
PERNTARAAN KEASLIAN TESIS	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
PEDOMAN TRANSLITERASI	xii
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian.....	7
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
BAB II TINJAUAN TEORITIS	10
A. Penelitian yang Relevan	10
B. Dekripsi Teori	13
C. Kerangka penelitian	26
D. Bagan Kerangka Pikir	27
E. Hipotesis.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	29
A. Langkah-Langkah Penelitian	29
B. Metode Penelitian Tahan I.....	34
1. Populasi Sampel/Sumber Data.....	34
2. Teknik Pengumpulan Data.....	35
3. Intrumen Penelitian	36
4. Teknik Analisis Data.....	36
5. Perencanaan Desain Produk.....	37
6. Validasi Desain	37
C. Metode Penelitian Tahap II.....	38

1. Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji.....	38
2. Populasi dan Sampel/Sumber Data	39
3. Teknik Pengumpulan Data.....	39
4. Intrumen Peneltian	41
5. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Desain Awal Produk	51
B. Hasil Pengujian tahap Pertama.....	98
C. Revisi Produk.....	99
D. Hasil Pengujian Tahap Kedua.....	104
E. Penyempurnaan Produk	108
F. Pembahasan Produk	132
BAB V PENUTUP.....	144
A. Simpulan	144
B. Rekomendasi.....	145
DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN.....	152
BIODATA PENULIS	180

PAREPARE

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Persamaan dan Perbedaan Antara Penelitian Relevan dengan Penelitian	12
Tabel 2 : Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3 : Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	41
Tabel 4 : Kisi-Kisi Angket Respon Guru	42
Tabel 5 : Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	43
Tabel 6 : Aturan Pembobotan Skor	44
Tabel 7 : Klasifikasi Skor Kevalidan	45
Tabel 8 : Aturan pembobotan Skor	45
Tabel 9 : Klasifikasi Skor Kperaktisan	46
Tabel 10 : Pedoman Klasifikasi Penilaian Keefektifan.....	47
Tabel 11 : Desain Penelitian <i>One Group Posttest</i>	48
Tabel 12 : Skala Perhitungan <i>N-Gain</i>	50
Tabel 13 : <i>Icon</i> dan <i>Tools</i>	53
Tabel 14 : Hasil Validasi Ahli Materi	104
Tabel 15 : Klasifikasi Skor Kevalidan	106
Tabel 16 : Hasil Validasi Ahli Media	106
Tabel 17 : Klasifikasi Skor Kevalidan	107
Tabel 18 : Hasil Uji Respon Guru	133
Tabel 19 : Klasifikasi Skor Kepraktisan	134
Tabel 20 : Hasil Uji Skala Kecil	135
Tabel 21 : Klasifikasi Skor Kepraktisan	135
Tabel 22 : Hasil Uji Coba Skala Besar	136
Tabel 23 : Klasifikasi Skor Kepraktisan	137
Tabel 24 : Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	138
Tabel 25 : Hasil Uji Normalitas	139
Tabel 26 : Hasil Uji <i>t</i>	140
Tabel 27 : Hasil Uji <i>N-Gain</i>	141
Tabel 28 : Skala Perhitungan <i>N-Gain</i>	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Kerangka Pikir Penelitian	27
Gambar 2 : Tahap Pengembangan Model ADDIE	29
Gambar 3 : <i>Flowchart</i>	58
Gambar 4 : <i>Flowchart</i> Menu Utama	59
Gambar 5 : <i>Flowchart</i> Menu Petunjuk Penggunaan	60
Gambar 6 : <i>Flowchart</i> Menu CP dan TP	60
Gambar 7 : <i>Flowchart</i> Menu Materi	61
Gambar 8 : <i>Flowchart</i> Menu Video Pembelajaran	62
Gambar 9 : <i>Flowchart</i> Menu Quiz	62
Gambar 10 : <i>Flowchart</i> Menu Latihan Soal	63
Gambar 11 : <i>Flowchart</i> Menu Rujukan	63
Gambar 12 : <i>Storyboard</i> Menu Utama	65
Gambar 13 : <i>Storyboard</i> Menu Petunjuk Penggunaan	66
Gambar 14 : <i>Storyboard</i> Menu CP dan TP	67
Gambar 15 : <i>Storyboard</i> Menu Materi	68
Gambar 16 : <i>Storyboard</i> Menu Materi Islam Melarang Gibah	69
Gambar 17 : <i>Storyboard</i> Menu Materi Inspirasi Islam untuk Menghindari Gibah	70
Gambar 18 : <i>Storyboard</i> Menu Materi Islam Menganjurkan Tabayun	71
Gambar 19 : <i>Storyboard</i> Menu Materi Tabayun pada Informasi Media Sosial	72
Gambar 20 : <i>Storyboard</i> Menu Materi Memetik Hikmah dari Tabayun	73
Gambar 21 : <i>Storyboard</i> Menu Video Pembelajaran	74
Gambar 22 : <i>Storyboard</i> Menu Quiz	75
Gambar 23 : <i>Storyboard</i> Menu Latihan Soal	76
Gambar 24 : <i>Storyboard</i> Menu Rujukan	77
Gambar 25 : Tampilan Menu Utama (Sebelum Revisi)	78
Gambar 26 : Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan (Sebelum Revisi)	79
Gambar 27 : Tampilan Menu CP dan TP (Sebelum Revisi)	81
Gambar 28 : Tampilan Menu Materi (Sebelum Revisi)	82
Gambar 29 : Tampilan Menu Materi Islam Melarang Gibah (Sebelum Revisi)	83
Gambar 30 : Tampilan Menu Materi Inspirasi Islam untuk Menghindari Gibah (Sebelum Revisi)	85
Gambar 31 : Tampilan Menu Materi Islam Menganjurkan Tabayun (Sebelum Revisi)	87
Gambar 32 : Tampilan Menu Materi Tabayun pada Informasi Media Sosial (Sebelum Revisi)	90
Gambar 33 : Tampilan Menu Materi Memetik Hikmah dari Tabayun (Sebelum Revisi)	92
Gambar 34 : Tampilan Menu Video Pembelajaran (Sebelum Revisi)	93
Gambar 35 : Tampilan Menu Quiz (Sebelum Revisi)	94
Gambar 36 : Tampilan Menu Latihan Soal (Sebelum Revisi)	95

Gambar 37 : Tampilan Menu Rujukan Gibah (Sebelum Revisi).....	96
Gambar 38 : Perbaikan 1 dari Masukan Validator Ahli Materi.....	99
Gambar 39 : Perbaikan 2 dari Masukan Validator Ahli Materi.....	100
Gambar 40 : Perbaikan 3 dari Masukan Validator Ahli Materi.....	100
Gambar 41 : Perbaikan 1 dari Masukan Validator Ahli Media	101
Gambar 42 : Perbaikan 2 dari Masukan Validator Ahli Media	101
Gambar 43 : Perbaikan 3 dari Masukan Validator Ahli Media	102
Gambar 44 : Perbaikan 4 dari Masukan Validator Ahli Media	103
Gambar 45 : Perbaikan 5 dari Masukan Validator Ahli Media	103
Gambar 46 : Perbaikan 6 dari Masukan Validator Ahli Media	103
Gambar 47 : Gambar Tampilan Menu Utama (Setelah Revisi).....	108
Gambar 48 : Gambar Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan (Setelah Revisi)	109
Gambar 49 : Gambar Tampilan Menu CP dan TP (Setelah Revisi)	112
Gambar 50 : Gambar Tampilan Menu Materi (Setelah Revisi).....	113
Gambar 51 : Gambar Tampilan Menu Materi Islam Melarang Gibah (Setelah Revisi)	114
Gambar 52 : Gambar Tampilan Menu Materi Anjuran Islam untuk Menghindari Gibah (Setelah Revisi).....	117
Gambar 53 : Gambar Tampilan Menu Materi Islam Menganjurkan Tabayun (Setelah Revisi)	119
Gambar 54 : Gambar Tampilan Menu Materi Tabayun pada Informasi Media Sosial (Setelah Revisi)	122
Gambar 55 : Gambar Tampilan Menu Materi Memetik Hikmah Tabayun (Setelah Revisi)	124
Gambar 56 : Gambar Tampilan Menu Video Pembelajaran (Setelah Revisi). ..	125
Gambar 57 : Gambar Tampilan Menu Quiz (Setelah Revisi).....	127
Gambar 58 : Gambar Tampilan Menu Latihan Soal (Setelah Revisi)	128
Gambar 59 : Gambar Tampilan Menu Profil Pengembang (Setelah Revisi)...	129
Gambar 60 : Gambar Tampilan Menu Rujukan (Setelah Revisi).....	131

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

A. Transliterasi Arab – Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin

dapat dilihat pada table berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba	B	Be
ت	ta	T	Te
ث	ṡ	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	jim	J	Je
ح	ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	Kh	ka dan ha
د	dal	D	De
ذ	ḏal	Ḑ	zet (dengan titik di atas)
ر	ra	R	Er
ز	zai	Z	Zet
س	sin	S	Es
ش	syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḏad	ḏ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	gain	G	Ge
ف	fa	F	Ef
ق	qaf	Q	Qi
ك	kaf	K	Ka
ل	lam	L	El
م	mim	M	Em
ن	nun	N	En
و	wau	W	We
ه	ha	H	Ha
ء	hamzah	’	Apostrof
ي	ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dgn tanda (').

2. Vokal

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

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut :

Tanda	Nama	HurufLatin	Nama
أ	fatḥah	A	A
إ	Kasrah	I	I
أ	ḍammah	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	HurufLatin	Nama
أى	fathāhdanyā'	Ai	a dani
أو	fathāhdanwau	Au	a danu

Contoh:

كَيْفَى : kaifa

هَوْلٌ : haula

3. Maddah

Maddah atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu :

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا... آ	fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ي... إ	kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و... ؤ	ḍammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh :

مَاتَ : māta

رَمَى : ramā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ : yamūtu

4. Tā' marbūṭah

Transliterasi untuk tā' marbūṭah ada dua, yaitu: tā' marbūṭah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan ḍammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan tā' marbūṭah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā' marbūṭah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā' marbūṭah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : raudaḥ al-aṭfāl

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-ḥikmah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

الْحَقُّ : al-ḥaqq

نُعِمُّ : nu‘ima

عَدُوُّ : ‘aduwwun

Jika huruf **ي** ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf **ال** (alif lam ma‘arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis men-datar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalzalah (bukan az-zalzalah)

الفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-biladu

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arabia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an, Alhamdulillah, dan Munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh :

Fī Zilāl al-Qur'ān

Al-Sunnah qabl al-tadwīn

9. Lafẓ al-jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ بِالله *dīnullāh billāh*
 هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf capital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf capital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa māMuḥammadun illārasūl

Innaawwalabaitinwuḍī’ alinnāsi lallaẓī bi Bakkatamubārakan

SyahruRamaḍān al-laḏīunzila fīh al-Qurān

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Abū naṣr al-Farābī

Al-Gazālī

Al-Munqiz min al-Ḍalāl

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari Abū) dan (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu

Abūal-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)
NaṣrḤāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, NaṣrḤāmid (bukan: Zaīd, NaṣrḤāmid Abū)

harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
QS .../ ...:4	=	QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli ‘Imrān/3: 4
PAI	=	Pendidikan Agama Islam
UPTD	=	Unite Pelaksana Teknis Daerah
SMP	=	Sekolah Menengah Pertama
HR	=	Hadis Riwayat
LCD	=	<i>Liquid Crystal Display</i>
ADDIE	=	<i>Analysis, design, development, implementation, evaluation</i>

ABSTRAK

Nama : Khaerani Nasir
NIM : 2220203886108002
Judul Tesis : Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* yang dikembangkan untuk digunakan pendidik agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran yang lebih praktis dan menarik.

Penelitian ini dilakukan dengan mengadopsi model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Deveelopment, Implementation, Evaluation*) meliputi: (1) tahap analisis, (2) tahap desain, (3) tahap pengembangan, (4) tahap implementasi, (5) tahap evaluasi. Modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* yang telah dikembangkan dilakukan pengujian oleh validator ahli materi dan ahli media, serta uji coba kelayakan berdasarkan respon peserta didik kelas VII UPTD SMPN 8 Parepare sebanyak 24 peserta didik.

Hasil penelitian dan pengembangan di antaranya: 1) tingkat kevalidan analisis data dari ahli materi yakni 91,76%, ahli media yakni 91,25%, masing-masing dengan kategori “sangat valid”. 2) Tingkat kepraktisan didapatkan analisis uji respon guru yakni 95% dengan kategori sangat praktis. Respon siswa kelompok kecil yakni 93% dengan kategori sangat praktis. Dan respon siswa kelompok besar yakni 97,69% dengan kategori sangat praktis. 3) Hasil uji efektifitas diperoleh dari *pretest* dan *posttest* peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 67,29. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 97,92. Pada Uji t nilai *Asymp. Sig (2-tailed) = 0,000 < 0,05* menunjukkan terdapat perbedaan terdapat perbedaan yang signifikan oleh peserta didik setelah menggunakan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*. Kemudian skor rata-rata N-Gain sebesar $0,95 > 0,70$ yang artinya tinggi atau sangat efektif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik valid, praktis dan efektif. Modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini, dapat diakses pada link <https://sites.google.com/view/pendidikanagamaislam7>

Kata Kunci: *Modul Pembelajaran PAI, Google Sites, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

Name : Khaerani Nasir
NIM : 2220203886108002
Title : Development of PAI Learning Modules Based on Google Sites to Improve Student Learning Outcomes at UPTD SMPN 8 Parepare

This study aims to develop Pendidikan Agama Islam (PAI) learning modules based on Google Sites, designed to help educators deliver more practical and engaging learning materials.

The research adopts the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), which includes: (1) the analysis stage, (2) the design stage, (3) the development stage, (4) the implementation stage, and (5) the evaluation stage. The Google Sites-based PAI learning modules were validated by subject matter experts and media experts and tested for feasibility based on the responses of 24 seventh-grade students at UPTD SMPN 8 Parepare.

The results of the research and development include: (1) The validity level of data analysis from subject matter experts is 91.76%, and from media experts, it is 91.25%, both categorized as "very valid." (2) The practicality level, based on teacher response analysis, is 95%, categorized as very engaging. The small group student response is 93%, categorized as very engaging, while the large group student response is 97.69%, also categorized as very engaging. (3) The effectiveness test results obtained from pre-test and post-test scores show an average pre-test score of 67.291 and an average post-test score of 97.92. The t-test result with an Asymp. Sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$ indicates a significant difference in student learning outcomes after using the Google Sites-based PAI learning modules. The average N-Gain score is $0.95 > 0.70$, which is considered high or very effective. From these results, it can be concluded that the Google Sites-based PAI learning modules are valid, practical, and effective in improving student learning outcomes. The PAI learning modules can be accessed at the following link: <https://sites.google.com/view/pendidikanagamaislam7>

Keywords: PAI Learning Modules, Google Sites, Learning Outcomes.

تجريد البحث

الإسم : خيراني ناصر
 رقم التسجيل : 2220203886108002
 موضوع الرسالة : تطوير الوحدة التعليمية القائمة على مواقع غوغل للتربية الدينية الإسلامية في تحسين نواتج التعلم لدى طلاب المدرسة المتوسطة الأولى الحكومية الثامنة باريباري

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وحدة التربية الدينية الإسلامية التعليمية القائمة على مواقع جوجل التي تم تطويرها للمعلمين لاستخدامها لتسهيل تقديم مواد تعليمية أكثر عملية وتشويقاً.

تم إجراء هذا البحث من خلال اعتماد نموذج التطوير ADDIE (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم) بما في ذلك: (1) مرحلة التحليل، (2) مرحلة التصميم، (3) مرحلة التطوير، (4) مرحلة التنفيذ، (5) مرحلة التقييم. وقد تم اختبار وحدة التربية الدينية الإسلامية التعليمية القائمة على مواقع جوجل التي تم تطويرها من قبل خبراء التحقق من صحة المواد وخبراء الإعلام، بالإضافة إلى تجارب الجدوى بناءً على استجابات طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الأولى الحكومية الثامنة باريباري الذين يصل عددهم إلى 24 طالباً.

وتشمل نتائج البحث والتطوير ما يلي: (1) بلغ مستوى صلاحية تحليل البيانات من خبراء المواد 91.76%، وخبراء الإعلام 91.25%، ولكل منهما تعدد "صالحاً جداً". (2) مستوى التطبيق العملي الذي تم الحصول عليه من تحليل اختبار استجابة المعلم هو 95% تعدد "صالحاً جداً". وتبلغ نسبة استجابة طلاب المجموعة الصغيرة 93% تعدد "صالحاً جداً". واستجابة طلاب المجموعات الكبيرة هي 97.69% تعدد مثيرة للاهتمام للغاية. (3) تُظهر نتائج اختبار الفعالية التي تم الحصول عليها من الاختبار القبلي والبعدي للطلاب قيمة متوسطة قدرها 67.291. بينما تظهر نتائج الاختبار البعدي قيمة متوسطة قدرها 97.92. في اختبار t، أظهرت قيمة $Asymp. Sig (tailed) = 0,05 < 0,000$ تشير إلى وجود فرق كبير من قبل الطلاب بعد استخدام وحدة التربية الدينية الإسلامية التعليمية القائمة على مواقع جوجل. ثم إن متوسط درجة N-Gain هو $0.70 < 0.95$ وهو ما يعني أن درجة N-Gain عالية أو فعالة جداً. من هذه النتائج، يمكن استنتاج أن وحدة التربية الدينية الإسلامية التعليمية القائمة على مواقع جوجل في تحسين مخرجات تعلم الطلاب صالحة وعملية وفعالة. يمكن الوصول إلى الوحدة التعليمية القائمة على مواقع جوجل على الرابط <https://sites.google.com/view/pendidikanagamaislam7>.

الكلمات الرئيسية: وحدة التربية الدينية الإسلامية التعليمية، مواقع جوجل، نتائج التعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha terencana dan disadari yang dapat menciptakan suasana belajar secara efektif dalam proses belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri secara aktif. Fokus pendidikan tidak hanya pada pengembangan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga pada pengembangan spiritual dalam agama, penemuan diri, kepribadian yang kuat, kecerdasan, kemuliaan, dan keterampilan yang diperlukan untuk sukses dalam kehidupan sehari-hari dan di kalangan masyarakat umum. Terdapat proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam berbagai bidang seperti spiritualitas, keterampilan, kestabilan emosi, kestabilan akademik, dan bidang terkait lainnya guna menghasilkan generasi baru yang mampu memberikan cahaya harapan bagi nusa dan bangsa.

Upaya pendidik dalam memberikan inovasi internal tidak luput dari perubahan pada bidang pendidikan. Kemampuan peserta didik dalam pembelajaran dapat difasilitasi dengan menyelenggarakan pembelajaran dan menerapkan inovasi pembelajaran secara berkelanjutan. Salah satu cara pendidik untuk memajukan bidang pendidikan adalah melalui pemanfaatan teknologi. Pendidikan di era teknologi menghadapi beberapa tantangan penting. Salah satunya adalah bagaimana memanfaatkan teknologi dengan baik untuk meningkatkan pembelajaran dan pengajaran. Sementara teknologi dapat memberikan akses keberbagai sumber daya dan informasi yang luas, kita juga harus memastikan bahwa teknologi digunakan secara efektif dan bertanggung jawab.

Pendidik perlu mengikuti perkembangan teknologi informasi dan memanfaatkannya dalam pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, pendidik juga perlu memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan peserta didik. Pendidikan di era saat ini bertujuan untuk membina karakter positif, memberikan pengetahuan akademis, dan menempa keterampilan peserta didik sejak dini. Di era saat ini juga menjadi perhatian penting tentang ketergantungan yang berlebihan pada teknologi. Peserta didik mungkin cenderung mengandalkan teknologi untuk belajar, tanpa mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah atau komunikasi interpersonal. Dengan adanya teknologi, peserta didik sekarang dapat mengakses sumber daya pendidikan secara online dari mana saja, kapan saja. Oleh karena itu, penting untuk menemukan keseimbangan yang tepat antara penggunaan teknologi dan pengembangan keterampilan esensial lainnya.

Untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik diperlukan media pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat terlaksana dengan baik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana untuk membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berupa slide dan media papan tulis saja tetapi juga bisa dibuat dalam bentuk *web* yang bisa diakses di *smartphone* maupun komputer yang dimiliki oleh peserta didik yang mampu menunjang pembelajaran secara mandiri. Media merupakan alat bantu untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat digunakan dalam modul untuk mendukung aktivitas pembelajaran. Modul pembelajaran adalah suatu alat atau bahan ajar yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Modul ini biasanya berisi rangkaian materi pembelajaran yang

terstruktur dengan tujuan tertentu. Modul pembelajaran dapat berbentuk fisik (seperti buku, lembar kerja, atau perangkat cetak lainnya) atau berbasis teknologi (seperti materi pembelajaran dalam bentuk digital atau platform pembelajaran online).

Sebagai seorang guru yang menjadi salah satu tokoh yang memiliki peran penting dalam pendidikan, mengharuskan guru mempunyai kemampuan dalam merancang pembelajaran yakni salah satunya dalam merancang sebuah modul pembelajaran yang selaras dengan teknologi. Maka dalam era digital ini, keterampilan menggunakan teknologi menjadi kompetensi tambahan yang harus dimiliki dan dikuasai seorang guru. Situasi ini membuat guru dituntut menggunakan serta mengembangkan modul pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi karena perkembangan teknologi yang akan terus meningkat.

Salah satu inovasi pembelajaran di era digital adalah dengan mengembangkan sebuah modul pembelajaran berbasis *web*. Modul pembelajaran berbasis web merupakan bagian dari pemanfaatan kecanggihan teknologi dalam dunia pendidikan yang implementasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media website yang dapat digunakan melalui jaringan internet. Modul pembelajaran berbasis web merupakan inovasi yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap transformasi perubahan proses pembelajaran. Hal ini juga memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi peserta didik sehingga menjadikan proses pembelajaran dapat lebih bervariasi, interaktif, dan inovatif yang dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Modul pembelajaran berbasis web dapat menggunakan elemen interaktif seperti multimedia, video, animasi, dan permainan edukatif. Ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Google Sites dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat menulis peserta didik di era digital saat ini. Sebagai salah satu produk *Google*, *Google Sites* adalah alat pembuatan situs web yang dapat digunakan untuk keperluan pribadi maupun kelompok. Pengguna baru akan menemukan *Google Sites* mudah dikelola karena tata letak dan fitur-fiturnya yang familiar. Selain itu, *Google Sites* dapat terintegrasi dengan produk *Google* lainnya seperti *Google Docs*, *Google Form*, *Google Sheet*, *Google Drive*, *Google Calendar*, *YouTube*, dan lainnya. Penggunaan *Google Sites* gratis dan aman dari virus, sehingga materi pembelajaran tetap terjaga. Pembelajaran berbasis web dengan *Google Sites* bersifat fleksibel karena dapat diakses melalui *smartphone*, laptop, atau tablet.¹

Google Sites memberikan kemudahan akses di mana pun dan kapan pun karena tersedia dalam satu platform *web* yang terintegrasi. Penggunaannya yang simpel dan praktis karena berbasis *website* membuatnya mudah digunakan oleh peserta didik. Mereka hanya perlu membuka tautan yang diberikan guru melalui *web browser* di *smartphone* mereka tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan. *Google Sites* memungkinkan penyediaan dan pengumpulan berbagai materi pembelajaran sehingga peserta didik tetap terhubung. Diharapkan dengan *Google Sites*, proses pembelajaran menjadi lebih mudah, sederhana, dan menarik bagi peserta didik dan guru.²

¹ Widya Mutiara Mukti, Yudhia Bella Puspita, and Zanetti Dyah Anggraeni, "Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis," *Webinar Pendidikan Fisika 2020* 5, no. 1 (2020): 51–59, <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>.

² Ria Saputra, Yusuf Nungky Diandita, and Heri Maria Zulfiati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 3327–38, <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada UPTD SMPN 8 Parepare, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah guru menjelaskan materi pembelajaran masih menggunakan media papan tulis sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran, hal ini disebabkan banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung peserta didik hanya mengandalkan informasi yang diberikan guru sehingga menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran tersebut.

Masalah lain juga terjadi ketika guru menggunakan slide dengan bantuan LCD proyektor dalam pembelajaran diantaranya waktu yang terbatas untuk mempersiapkan presentasi LCD, selain itu perangkat keras atau perangkat lunak terkadang tidak berfungsi dengan baik sehingga dapat menyulitkan proses persiapan dan memakan waktu lebih banyak.

Media pembelajaran yang menggunakan papan tulis dan slide tidak dapat diakses oleh peserta didik ketika berada di luar sekolah sehingga mengharuskan peserta didik menyalin materi yang diberikan oleh guru. Sementara di era perkembangan teknologi ini, minat menulis peserta didik berkurang. Karena dibandingkan menulis, peserta didik lebih memilih memotret materi pembelajaran yang diberikan. Minat menulis yang rendah dapat menyebabkan peserta didik tidak sepenuhnya terlibat dalam proses menulis, sehingga mengurangi potensi untuk memperdalam pemahaman mereka. Hal ini menjadi penyebab menurunnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Selain itu materi pembelajaran yang monoton dan kurang variasi dapat menyebabkan kebosanan dan penurunan hasil belajar, juga peserta didik yang saat ini tumbuh dalam era teknologi di mana informasi dapat dengan mudah diakses

melalui internet. Hal ini dapat mengurangi minat mereka dalam menulis catatan tradisional, karena mereka lebih suka mencari informasi secara online daripada mencatat dari papan tulis atau buku teks.

Situasi yang terjadi sekarang di UPTD SMPN 8 Parepare terdapat aturan yang melarang peserta didik membawa *smartphone* ke sekolah kecuali izin dari guru. Namun masih banyak peserta didik yang melanggar aturan tersebut, mereka membawa *smartphone* tanpa seizin dan sepengetahuan guru sehingga beberapa guru mengeluh dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik menggunakan *smartphone* di luar proses pembelajaran seperti bermain game, saling bertukaran pesan, dan lainnya sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran yang berlangsung, oleh karena itu guru harus menciptakan situasi pembelajaran yang dapat memanfaatkan *smartphone* sehingga peserta didik tidak akan menggunakan *smartphone* di luar kapasitas pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis tertarik meneliti terkait “Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare.”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas modul pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik UPTD SMPN 8 Parepare?
2. Bagaimana kepraktisan modul pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik UPTD SMPN 8 Parepare?
3. Bagaimana keefektifan modul pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik UPTD SMPN 8 Parepare?

C. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Penelitian

1. Definisi Operasional

a. Modul Pembelajaran PAI

Modul pembelajaran PAI merupakan alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran PAI secara mandiri dan dapat digunakan dalam berbagai tingkat pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, dan nilai-nilai yang berkaitan dengan agama Islam.

b. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu disiplin ilmu dan praktik pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, dan nilai-nilai yang berkaitan dengan agama Islam. Khususnya yang terdapat dalam muatan kurikulum PAI Kelas VII UPTD SMPN 8 Parepare, yaitu materi tentang larangan bergibah dan anjuran bertabayun.

c. *Google Sites*

Google Sites merupakan produk *Google* untuk membuat situs *web* dimana pembelajarannya dapat diakses secara online, mudah dalam penggunaannya, terdapat banyak fitur yang bisa digunakan dan memiliki banyak kelebihan.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk perubahan perilaku. Hasil belajar dan perubahan perilaku yang diharapkan dalam penelitian ini mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian tentunya memiliki sebuah batasan dan ruang lingkup, hal ini bertujuan untuk membatasi pembahasan dalam tesis yang

ditulis dan tidak terlalu luas. Maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah berfokus kepada pengembangan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*.

Modul pembelajaran PAI yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan *google sites* yang dapat diakses di *browser* atau laman *google*. Modul yang dikembangkan nantinya berisi tentang materi pembelajaran larangan bergibah dan anjuran bertabayun yang dilengkapi dengan video pembelajaran dan quiz pada setiap materi untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII UPTD SMPN 8 Parepare. Tentunya dalam proses pembuatan modul yang dikembangkan nantinya akan melewati tahap validasi ahli media dan validasi ahli materi PAI yang berkompeten pada bidangnya masing-masing.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mendeskripsikan validitas modul pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik UPTD SMPN 8 Parepare.
- b. Untuk mendeskripsikan kepraktisan modul pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik UPTD SMPN 8 Parepare.
- c. Untuk mendeskripsikan keefektifan modul pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik UPTD SMPN 8 Parepare.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Bagi peneliti
Sebagai syarat untuk memperoleh gelar magister, serta menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan modul pembelajaran berbasis *google sites*.

b. Bagi peserta didik

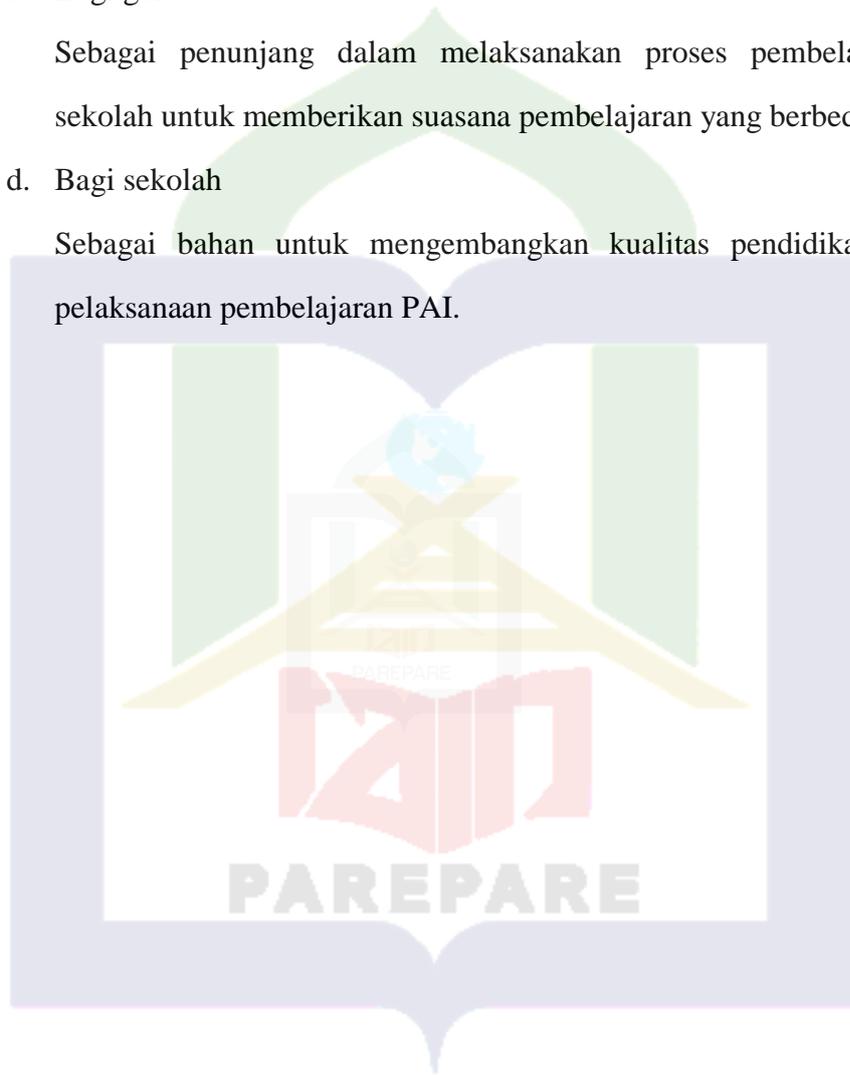
Untuk menambah variasi media agar pembelajaran tidak monoton, dan lebih menarik.

c. Bagi guru

Sebagai penunjang dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah untuk memberikan suasana pembelajaran yang berbeda.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan untuk mengembangkan kualitas pendidikan dalam pelaksanaan pembelajaran PAI.



BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. Penelitian yang Relevan

Banyak peneliti telah melakukan penelitian mereka pada pengembangan modul PAI berbasis *google sites* ataupun web. Temuan mereka disajikan secara berurutan di bawah ini.

1. Hafidho Mufidah dengan judul penelitiannya “Pengembangan Modul Elektronik (*E-Modul*) Matematika Berbasis *Google Sites* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Tulis Siswa”. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini membuktikan bahwa modul elektronik (*E-Modul*) matematika berbasis *Google Sites* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis tulis siswa valid, praktis dan efektif. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Hafidho Mufidah dengan penelitian ini adalah keduanya mengembangkan sebuah modul pembelajaran berbasis *google sites*.³
2. Mira Isnaini Rezeki dengan judul penelitiannya “Pengembangan *E-Modul* Fisika Menggunakan *Google Sites* Terintegrasi al-Qur’an dengan Model *Discovery Learning* pada Materi Induksi Elektromagnetik dan Rangkaian Arus Bolak Balik”. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model penelitian 4-D. Pada penelitian tersebut, hanya melakukan 3 tahapan saja yaitu *define, design, dan development*,

³ Hafidho Mufidah, “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Matematika Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Tulis” (UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER, 2023).

sedangkan tahap *disseminate* tidak dilaksanakan dikarenakan waktu dan dana yang terbatas. Penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan *e-modul* fisika menggunakan *google sites* terintegrasi al-Qur'an dengan model *discovery learning* pada materi induksi elektromagnetik dan rangkaian arus bolak balik telah valid dan praktis. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Mira Isnaini Rezeki dengan penelitian ini adalah keduanya mengembangkan sebuah modul pembelajaran berbasis *google sites*.⁴

3. Silvi Andriani dengan judul penelitiannya “Pengembangan Modul Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Menggunakan *WEB Anyflip* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Sekaran”. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan modul pembelajaran menggunakan *web anyflip* menunjukkan hasil peningkatan motivasi belajar yang signifikan, karena di dalam *web anyflip* terdapat audio dan juga gambar yang menarik yang disesuaikan dengan usia peserta didik kelas III SD. Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Silvi Andriani dengan penelitian ini adalah keduanya mengembangkan modul pembelajaran PAI.⁵

Adapun persamaan dan perbedaan antara penelitian relevan dengan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

⁴ Mira Isnaini Rezeki, “Pengembangan E-Modul Fisika Menggunakan Google Sites Terintegrasi Al-Qur'an Dengan Model Discovery Learning Pada Materi Induksi Elektromagnetik Dan Rangkaian Arus Bolak Balik,” *Journal of Economic Perspectives* (2022).

⁵ Silvi Andriani, “Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Menggunakan Web Anyflip Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Di SD Negeri 1 Sekaran,” *IAIN Kediri* (2023).

Tabel 1. Persamaan Dan Perbedaan Antara Penelitian Relevan dengan Penelitian Ini

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Hafidho Mufidah	Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Matematika Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Tulis peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE - Produk yang dihasilkan adalah sebuah modul berbasis <i>google sites</i> - Subyek yang diteliti adalah peserta didik kelas VII SMP 	<ul style="list-style-type: none"> - Mata pelajaran yang digunakan adalah matematika - Menggunakan variabel terikat kemampuan komunikasi matematis tulis peserta didik
2	Mira Isnaini Rezeki	Pengembangan <i>E-Modul</i> Fisika Menggunakan <i>Google Sites</i> Terintegrasi al-Qur'an dengan Model <i>Discovery Learning</i> pada Materi Induksi Elektromagnetik dan Rangkaian Arus Bolak Balik	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan - Produk yang dihasilkan adalah sebuah modul menggunakan <i>google sites</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D - Mata pelajaran yang digunakan adalah fisika - Modul yang dikembangkan terintegrasi al-Qur'an dengan model <i>discovery learning</i> Subyek yang diteliti adalah peserta didik

Lanjutan Tabel 1

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3	Silvi Andriani	Pengembangan Modul Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Menggunakan <i>WEB Anyflip</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Sekaran	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE - Produk yang dihasilkan adalah sebuah modul pembelajaran PAI 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan variabel terikat motivasi belajar - Subyek penelitian adalah peserta didik kelas III SD

Sumber : hasil pengamatan dan observasi penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan

B. Deskripsi Teori

1. Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran merupakan suatu bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuannya, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri.⁶ Modul merupakan salah satu komponen yang harus ada dalam proses pembelajaran, karena merupakan komponen yang harus dipelajari, diperiksa, dan dijadikan bahan yang akan dikuasai peserta didik dan dapat memberikan pedoman dalam belajar. Tanpa bahan ajar, pembelajaran tidak akan menghasilkan apa-apa. Bahan pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran.

Bahan pembelajaran dapat berperan sebagai bahan belajar mandiri, apabila bahan pembelajaran didesain secara lengkap. Bahan pembelajaran ini dilengkapi dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai, materi

⁶ Ina Magdalena et al., "Analisis Pengembangan Bahan Ajar," *Ejournal.Stitpn.Ac.Id* 2, no. 2 (2020): 170–87, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/805>.

pembelajaran yang diuraikan dalam kegiatan belajar, ilustrasi media, prosedur pembelajaran, latihan yang harus dikerjakan dilengkapi rambu jawaban, tes formatif dilengkapi dengan kunci jawaban, umpan balik, daftar pustaka. Unsur-unsur tersebut penting untuk menjamin modul pembelajaran tuntas dan dapat memberikan pedoman dalam pembelajaran. Modul pembelajaran hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuannya, sehingga mereka dapat belajar secara mandiri.⁷

Modul pembelajaran adalah salah satu alat atau sumber belajar yang dirancang secara terstruktur dan sistematis untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih efektif. Modul pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai tingkat pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dan bahkan dalam pengembangan profesional. Modul pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri atau pembelajaran dalam kelompok, dan sering kali digunakan sebagai alat bantu dalam pendidikan jarak jauh. Modul pembelajaran dapat dikembangkan dengan menggunakan berbagai pendekatan, seperti pendekatan saintifik, pendekatan berbasis diskusi, atau e-modul interaktif berbasis Android.⁸

Berikut langkah-langkah umum membuat modul pembelajaran⁹:

a. Melakukan studi pendahuluan

Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, target audiens, dan materi pelajaran yang akan dibahas dalam modul pembelajaran.

⁷ Laras Oktavia Andreas and Rara Nafhalia Rizal, "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Modul Digital Interaktif Pada Elemen Dasar Konstruksi Bangunan Dan Perumahan," *Cived* 10, no. 1 (2023): 267, <https://doi.org/10.24036/cived.v10i1.121371>.

⁸ La Aba et al., "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Bagi Dosen Dan Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris IAIN Sultan Amai Gorontalo," *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 194–203, <https://doi.org/10.55606/jurripen.v1i2.368>.

⁹ Aliyah, "Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis Modul" 2, no. 3 (2022): 139–47, <http://ejournal.baleliterasi.org/index.php/kasta>.

- b. Merancang modul pembelajaran
Menyusun struktur dan format modul pembelajaran, meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, ilustrasi media, prosedur pembelajaran, latihan, tes formatif, umpan balik, dan daftar pustaka.
- c. Mengembangkan modul pembelajaran
Membuat isi modul pembelajaran berdasarkan desain yang telah dikembangkan. Isinya harus mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuannya.
- d. Uji modul pembelajaran
Melakukan uji lapangan modul pembelajaran untuk mengevaluasi efektivitas dan kelayakannya. Tes dapat dilakukan dengan cara menyebarkan modul pembelajaran kepada sampel peserta didik dan mengumpulkan umpan balik dari mereka.
- e. Merevisi modul pembelajaran
Berdasarkan masukan yang diperoleh dari uji lapangan, merevisi modul pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya.
- f. Menghasilkan produk akhir
Setelah modul pembelajaran direvisi, menghasilkan produk akhir dalam bentuk format cetak, elektronik, atau online.

Penggunaan modul pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan, antara

lain:

- a. Fleksibilitas
Modul pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai suasana pembelajaran, seperti pembelajaran di kelas, pembelajaran jarak jauh, atau pembelajaran mandiri.
- b. Kemandirian
Modul pembelajaran dapat membantu peserta didik belajar mandiri, karena memberikan panduan belajar dan dapat digunakan sebagai bahan belajar mandiri.

- c. Kustomisasi
Modul pembelajaran dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan spesifik peserta didik, karena dapat dirancang sesuai dengan tingkat pengetahuan dan gaya belajar mereka.
- d. Interaktivitas
Modul pembelajaran dapat dirancang interaktif, yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik.
- e. Efektivitas
Modul pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, keterampilan literasi sains, keterampilan berpikir kritis, dan retensi materi akademik.
- f. Kepraktisan
Modul pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbagai pendekatan, seperti pendekatan saintifik, pendekatan berbasis diskusi, atau e-modul interaktif berbasis Android, yang dapat menjadikan pembelajaran lebih praktis dan tidak membosankan.
- g. Aksesibilitas
Modul pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik dan guru, karena dapat didistribusikan dalam berbagai format, seperti cetak, elektronik, atau online.¹⁰

Menurut Vembriarto dalam Aliyah mengemukakan kekurangan penggunaan modul, antara lain:

- a. Kesukaran pada peserta didik tidak segera dibatasi.
- b. Tidak semua peserta didik dapat belajar sendiri, melainkan membutuhkan bantuan guru.
- c. Tidak semua bahan dapat dimodulkan dan tidak semua guru mengetahui cara pelaksanaan pembelajaran menggunakan modul.
- d. Kesukaran penyiapan bahan dan memerlukan banyak biaya dalam pembuatan modul.
- e. Adanya kecenderungan peserta didik untuk tidak mempelajari modul secara baik.¹¹

Kekurangan-kekurangan di atas dapat diatasi dengan menciptakan sebuah modul pembelajaran yang menarik. Salah satunya dengan mengembangkan sebuah modul pembelajaran berbasis elektronik dan didesain dengan baik oleh guru, untuk itu guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan sebuah modul tersebut dan mampu memanfaatkan teknologi dalam pengembangan modul. Dengan memanfaatkan teknologi, pengembangan modul pembelajaran tidak

¹⁰ Aliyah.

¹¹ Aliyah.

memerlukan banyak biaya, selain itu peserta didik juga sudah tidak asing lagi teknologi, sehingga dengan mengembangkan sebuah *e-modul* peserta didik akan lebih tertarik untuk mempelajari modul tersebut.

Oleh karena itu, modul pembelajaran merupakan alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri dan dapat digunakan dalam berbagai tingkat pendidikan. Mereka memiliki tujuan untuk meningkatkan kemandirian peserta didik, memudahkan pemahaman materi, dan mendukung pemecahan masalah. Meskipun memiliki banyak kelebihan, modul pembelajaran juga memiliki keterbatasan, dan pilihan penggunaan mereka harus dipertimbangkan dengan cermat dalam konteks pembelajaran yang spesifik.

2. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang diajarkan diberbagai lingkungan pendidikan, termasuk pendidikan formal. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan pemahaman tentang ajaran Islam, serta membantu mereka mengembangkan keimanan dan nilai-nilai moral.¹²

Pendidikan Agama Islam adalah suatu disiplin ilmu dan praktik pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, dan nilai-nilai yang berkaitan dengan agama Islam. Tujuan utama dari pendidikan agama Islam adalah untuk membentuk individu Muslim yang taat, memiliki pemahaman yang mendalam tentang ajaran Islam, dan mampu menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Allah Swt. berfirman dalam QS. At-Taubah 9/122, sebagai berikut:

¹² Farid Setiawan et al., "Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam," *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 4, no. 1 (2021): 1–22, <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.2809>.

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٠﴾

Terjemahnya:

Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.

Dalam ayat ini, Allah mengingatkan kaum Muslimin tentang pentingnya memiliki orang-orang yang memahami agama (Islam) dengan baik dan dapat memberikan nasihat dan peringatan kepada komunitas mereka. Ayat ini menyoroti bahwa semua orang Muslim tidak harus pergi ke medan perang bersama-sama. Sebaliknya, sebagian harus tinggal di komunitas untuk memahami agama dan mendidik yang lainnya. Mereka yang memiliki pemahaman agama yang kuat dan pengetahuan tentang ajaran Islam diperintahkan untuk memberikan peringatan kepada sesama Muslim ketika mereka kembali dari medan perang. Ini penting untuk memastikan bahwa kesadaran agama tetap ada di komunitas dan agar mereka dapat mempraktikkan agama mereka dengan benar.

Makna ayat ini adalah untuk menekankan pentingnya pengetahuan agama, pendidikan agama, dan peran para ulama dan pemimpin agama dalam membimbing komunitas Muslim dalam memahami dan menjalankan ajaran Islam dengan benar.

Adapun tujuan Pendidikan Agama Islam secara umum adalah:

- a. Membekali peserta didik dengan pengetahuan dan pemahaman tentang ajaran Islam, termasuk prinsip-prinsip dasar teologi Islam, sejarah Islam, rukun Islam, etika dan moralitas Islam, hukum dan fiqh Islam, spiritualitas dan tasawuf Islam, serta seni dan budaya Islam.
- b. Membantu peserta didik mengembangkan keimanan dan nilai-nilai moral, termasuk pemahaman mereka tentang keesaan Tuhan, peran Tuhan dalam kehidupan manusia, dan pentingnya kejujuran, keadilan, kasih sayang, dan rasa hormat terhadap orang lain.
- c. Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, termasuk kemampuan menganalisis dan mengevaluasi ajaran Islam serta relevansinya dengan isu-isu kontemporer.

- d. Membantu peserta didik mengembangkan keterampilan komunikasinya, termasuk kemampuan mengungkapkan ide dan pendapatnya tentang ajaran Islam serta relevansinya dengan kehidupan sehari-hari.
- e. Untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial mereka, termasuk kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain dengan cara yang penuh hormat dan toleran, terlepas dari latar belakang agama atau budaya mereka.
- f. Untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kepemimpinan mereka, termasuk kemampuan mereka untuk mengambil tanggung jawab atas tindakan mereka dan berkontribusi pada kemajuan komunitas dan masyarakat.¹³

Tujuan tersebut dapat dicapai melalui berbagai metode pengajaran dan kegiatan pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, kerja kelompok, kunjungan lapangan, dan proyek pengabdian masyarakat. Tujuan Pendidikan Agama Islam juga dapat diselaraskan dengan tujuan pendidikan nasional dan prinsip pembelajaran humanistik, yang menekankan pada pengembangan kesejahteraan intelektual, emosional, dan sosial peserta didik secara holistik.¹⁴

Pendidikan Agama Islam adalah bagian integral dalam kehidupan umat Muslim, membentuk keyakinan, nilai, dan praktik keagamaan mereka. Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan perilaku individu Muslim serta kontribusi mereka dalam masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan mengapresiasi nilai dari pendidikan agama Islam dalam masyarakat modern.

3. *Google Sites*

Google Sites adalah *platform* berbasis *web* yang memungkinkan pengguna membuat dan berbagi situs *web* dan halaman *web*. Ini adalah alat yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk membuat media pembelajaran,

¹³ Bagus Akbar Saputra, "Konsep Konvergensi Menurut Ki Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Tujuan Pendidikan Agama Islam," 2017.

¹⁴ Saputra.

menyampaikan instruksi, dan mempromosikan produk atau layanan.¹⁵ *Google Sites* merupakan *platform* sederhana dan intuitif yang memungkinkan pengguna untuk membuat situs web dengan mudah tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman atau desain web yang mendalam. *Google Sites* adalah bagian dari paket layanan *Google Workspace* (sebelumnya *G Suite*), yang mencakup berbagai alat produktivitas seperti *Google Docs*, *Sheets*, dan *Slides*.

Google Sites digunakan sebagai media pembelajaran oleh para pendidik di sekolah. *Google Sites* digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. *Google Sites* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan aktivitas dan kemampuan numerasi peserta didik, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, dan dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran. *Google Sites* memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai jenis media ke situs web, seperti teks, gambar, video, dan presentasi, sehingga memudahkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.¹⁶

Adapun manfaat *google sites* dalam proses pembelajaran adalah: meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, mudah digunakan, gratis aksesibilitas, kolaborasi dan media yang kaya.¹⁷

¹⁵ Atika Aini Nasution and Baginda Harahap, "Socialization of the Utilization of Google Sites as a Promotional Media for Lasak Donuts in Medan City," *International Journal of Community Service (IJCS)* 1, no. 2 (2022): 206–18, <https://doi.org/10.55299/ijcs.v1i2.245>.

¹⁶ RIRIN PUJI UTAMI, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar," *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 2 (2023): 394–401, <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.400>.

¹⁷ First Gerald Noviano, Yatim Riyanto, and Hari Sugiharto Setyaedhi, "Efektivitas Penggunaan Media E-Learning Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Fotografi," *Akademika* 12, no. 01 (2023): 39–46, <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2670>.

Berikut adalah beberapa fitur utama *Google Sites* yang dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil penelitian yang ada:

- a. Mudah digunakan: *Google Sites* memiliki antarmuka yang mudah digunakan dan intuitif, sehingga memudahkan pengguna untuk membuat dan mengelola situs web tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi.
- b. Gratis: *Google Sites* adalah layanan gratis yang disediakan oleh Google, sehingga dapat digunakan oleh siapa saja tanpa biaya.
- c. Aksesibilitas: *Google Sites* dapat diakses dari mana saja dan kapan saja dengan koneksi internet, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses situs web dari rumah atau di mana saja.
- d. Kolaborasi: *Google Sites* memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dan berbagi situs web dengan mudah, sehingga memudahkan pengguna untuk bekerja sama dalam proyek atau tugas.
- e. Media yang kaya: *Google Sites* memungkinkan pengguna untuk menambahkan berbagai jenis media ke situs web, seperti teks, gambar, video, dan presentasi, sehingga memudahkan pengguna untuk membuat situs web yang menarik dan interaktif.
- f. Responsif: *Google Sites* dirancang untuk responsif, sehingga situs web yang dibuat dengan *Google Sites* dapat diakses dengan mudah dari berbagai perangkat, termasuk desktop, laptop, tablet, dan ponsel.
- g. Integrasi dengan *Google Workspace*: *Google Sites* terintegrasi dengan *Google Workspace*, sehingga pengguna dapat dengan mudah menambahkan dokumen, *spreadsheet*, dan presentasi *Google* ke situs web mereka.¹⁸

Adapun langkah-langkah yang perlu dilalui untuk membuat website dengan *Google Sites*:

- a. Pilih template: Pilih template yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah digunakan oleh peserta didik.
- b. Tambahkan halaman: Tambahkan halaman ke situs web, seperti halaman depan, halaman tentang, dan halaman konten.
- c. Tambahkan konten: Tambahkan konten ke halaman, seperti teks, gambar, video, dan presentasi. Pastikan konten yang ditambahkan relevan dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh peserta didik.
- d. Organisasi konten: Organisasikan konten ke dalam halaman yang mudah dinavigasi oleh peserta didik. Buat menu navigasi yang jelas dan mudah dipahami.

¹⁸ Rizki Ridwan, Adhi Susano, and Reko Syarif Hidayatulloh, "Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Pemodelan LMS Menggunakan Google Sites Pada SMK Letris Indonesia" 2, no. 1 (2023): 117–22.

- e. Gunakan fitur kolaborasi: Gunakan fitur kolaborasi *Google Sites* untuk memungkinkan peserta didik berkontribusi pada situs web. Berikan akses edit kepada peserta didik yang dipercaya untuk menambahkan konten atau mengedit situs web.
- f. Responsif: Pastikan situs web yang dibuat dengan *Google Sites* responsif dan dapat diakses dengan mudah dari berbagai perangkat, termasuk desktop, laptop, tablet, dan ponsel.
- g. Publikasikan situs web: Setelah selesai membuat situs web, publikasikan situs web agar dapat diakses oleh peserta didik dan orang lain.¹⁹

Berikut ini merupakan kelebihan *Google Sites*, yaitu:

- a. Mudah digunakan: *Google Sites* dirancang agar mudah digunakan, bahkan oleh pengguna yang tidak memiliki latar belakang dalam desain web.
- b. Kolaborasi: Kemampuan untuk berkolaborasi dengan anggota tim dalam pengembangan situs web.
- c. Integrasi *Google*: Integrasi dengan layanan *Google* lainnya memungkinkan pengguna untuk menyisipkan konten dengan mudah.
- d. Gratis: Sebagian besar fitur *Google Sites* dapat digunakan secara gratis.²⁰

Adapun kekurangan *Google Sites*, yaitu:

- a. Keterbatasan Desain: *Google Sites* mungkin tidak cocok untuk proyek-proyek yang membutuhkan desain web yang sangat kustom dan kompleks.
- b. Terbatas dalam Fitur: Dibandingkan dengan platform pengembangan web yang lebih canggih, *Google Sites* memiliki keterbatasan dalam hal fitur yang tersedia.²¹

Untuk itulah dalam mengatasi kekurangan diatas, guru dituntut kreatif dan inovatif untuk memanfaatkan fitur-fitur *Google Sites* dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik.

4. Hasil Belajar

Dalam Kamus Bahasa Inggris seperti yang dikemukakan oleh Hilgrad dan Bower dalam Fudyartanto secara etimologis pengertian belajar adalah 1) memperoleh pengetahuan, pemahaman, atau penguasaan melalui pengalaman atau

¹⁹ Ridwan, Susano, and Hidayatuloh.

²⁰ Murdilawati, "Tantangan Pembelajaran Daring," *LEMMA: Letters of Mathematics Education* 9, no. 1 (2022): 1–7.

²¹ Murdilawati.

pembelajaran, 2) memantapkan dalam pikiran atau ingatan, menghafal; 3) untuk memperoleh sebuah pengalaman, 4) diubah dari bentuk mencari tahu.

Secara definisi, belajar mempunyai arti memperoleh ilmu atau telah memperoleh ilmu melalui mengalami, mengingat kembali, menguasai pengalaman, dan memperoleh informasi atau menemukan. Secara etimologis belajar mempunyai arti dasar adalah kegiatan atau aktivitas, dan penguasaan sesuatu.²²

Pembelajaran adalah salah satu aspek terpenting dalam pendidikan di semua mata pelajaran dan tingkatan. Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan pada akhirnya bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang dijalani peserta didik, baik di sekolah maupun di rumah. Oleh karena itu, pengetahuan hanya dapat diperoleh melalui pembelajaran.²³ Pembelajaran yang efektif adalah tercapainya tujuan pembelajaran secara kualitatif dan kuantitatif, idealnya didasarkan pada tujuan program yang telah ditetapkan, khususnya pengembangan ideal potensi siswa dalam hal sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran yang efektif bukanlah tentang membebani siswa, melainkan tentang bagaimana mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang mudah dan menyenangkan.²⁴

Hasil belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar. Kriteria keberhasilan belajar peserta didik diukur dari seberapa banyak materi yang dapat dikuasai peserta didik. Proses pembelajaran yang dilaksanakan bervariasi dengan kriteria keberhasilan berdasarkan seberapa besar peserta didik dapat menggunakan potensi otaknya untuk memecahkan masalah.

²² Ki Rbs Fudyartanto, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Jogjakarta: Global Ilmu Pustaka, 2002).

²³ Ali Günay Balım, "The Effect of Discovery Learning on Student's Success and Inquiry Learning Skills," *Eurasian Journal of Educational Research* 9, no. 35 (2009): 1–20.

²⁴ Hamdanah Said, "Pengembangan Model Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Madrasah Negeri Di Kota Parepare," *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 1 (2014): 18–33, <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a2>.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil usaha guru dalam mendorong dan menciptakan kondisi bagi kegiatan belajar di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan usaha guru dinilai dari hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu guru perlu mengetahui hasil belajar apa saja yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran agar dapat mengatasi sejauhmana tujuan telah tercapai.

Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk perubahan perilaku. Hasil belajar dan perubahan perilaku yang diharapkan mencakup 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Hasil belajar ranah kognitif yaitu penilaian tes tertulis mengenai materi yang diajarkan
- b. Hasil belajar ranah afektif yaitu berupa penilaian lembar pengamatan sikap yang terdiri dari penilaian aspek jujur, disiplin, percaya diri, dan kerja sama dalam menentukan waktu belajar.
- c. Hasil belajar ranah psikomotorik berupa penilaian lembar pengamatan yaitu penilaian kinerja atau keterampilan dalam membuat suatu percobaan.²⁵

Taksonomi Bloom, yang dikembangkan oleh Benjamin Bloom pada tahun 1956, menyusun kerangka kerja untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan dan pencapaian belajar siswa. Terdiri dari tiga domain utama - kognitif, afektif, dan psikomotorik - fokus utamanya adalah pada domain kognitif. Domain kognitif ini dibagi menjadi enam tingkat hierarkis yang mencerminkan pemahaman yang semakin kompleks:

- a. Pengetahuan (*Knowledge*): Mengingat fakta dasar dan informasi.
- b. Pemahaman (*Comprehension*): Memahami makna informasi.
- c. Penerapan (*Application*): Menggunakan informasi dalam situasi praktis.
- d. Analisis (*Analysis*): Mempilah informasi menjadi bagian-bagian dan memahami hubungannya.
- e. Sintesis (*Synthesis*): Menggabungkan elemen informasi menjadi kesatuan baru.

²⁵ D.M. Saborit, J.A.P., Fernández-Río, J., Cecchini Estrada, J.A., Méndez-Giménez, A., Alonso, "Teachers' Attitude and Perception towards Cooperative Learning Implementation: Influence of Continuing Training," *Teaching and Teacher Education* 59 (2016): 438–445.

- f. Evaluasi (*Evaluation*): Membuat penilaian berdasarkan kriteria tertentu.²⁶

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

Dengan memanfaatkan Taksonomi Bloom, para pendidik dapat merumuskan tujuan pembelajaran yang terstruktur, membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Peserta didik yang mempunyai motivasi yang kuat dan tinggi akan meningkatkan usaha dan aktivitasnya untuk mencapai hasil belajar yang tinggi. Iskandarsyah dan Imam Ghozali menyimpulkan bahwa beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah gaya belajar peserta didik, gaya mengajar guru, struktur pembelajaran, dan fasilitas belajar mengajar.²⁷

Muryono juga mengungkapkan bahwa ada dua hal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu: 1) faktor internal seperti faktor fisiologis dan psikologis; dan, 2) faktor eksternal seperti lingkungan keluarga (yaitu status ekonomi keluarga, pendidikan, perhatian orang tua), dan lingkungan sekolah (termasuk sarana dan prasarana, kompetensi pengajar, kurikulum, dan mutu pembelajaran) serta lingkungan sosial yang terkait. terhadap sosial budaya dan partisipasi dalam pembelajaran. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan

²⁶ Ihwan Mahmudi et al., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.

²⁷ Doddy dan Imam Ghozali Iskandarsyah, "Analysis of Factors That Affect Student's Achievement in Studying Intermediate Accounting Course: Empirical Studies on Regular Students of Accounting Department, Faculty of Economics and Bussiness, Diponegoro University," *Diponegoro Journal of Accounting* 1, no. 2 (2012): 1–13.

peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.²⁸ Peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah, memberikan bukti nyata adanya kemampuan guru dalam pengelolaan proses pembelajaran yang terlihat dari kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, serta pemahaman dan keterampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.²⁹

Untuk meningkatkan hasil belajar, berbagai strategi dapat diterapkan baik oleh pendidik maupun peserta didik. Pendidik dapat menggunakan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif, dan penggunaan teknologi pendidikan. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang baru, peserta didik dapat menemukan dan mencoba hal-hal baru, sehingga meningkatkan motivasinya dalam pembelajaran dan hasil belajar juga dapat meningkat.

Berdasarkan argumen tersebut, maka penting untuk mempelajari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Tujuannya adalah untuk menemukan solusi yang lebih baik dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.

C. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka berpikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan

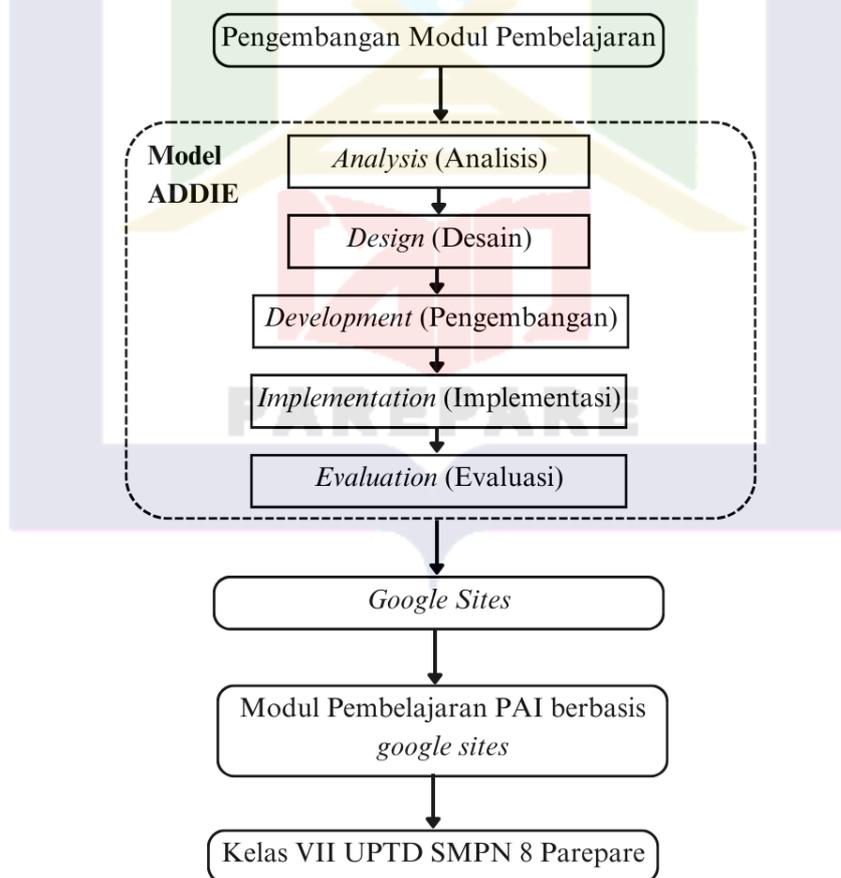
²⁸ Tasya Nabillah and Prasetyo Agung Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Sesiomadika*, 2019.

²⁹ Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16.

dasar dalam penelitian. Uraian dalam kerangka berpikir menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel penelitian. Variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.

Dalam menjalankan sebuah penelitian yang membutuhkan kerangka pikir penelitian, sebaiknya menggambarkan secara teoritis maksud dari penelitian yang dilakukan, serta menjelaskan hubungan antar variabel yang ada. Kerangka pikir pada penelitian ini berupa penjelasan tentang pengembangan modul pembelajaran berbasis *google sites* menggunakan model pengembangan *ADDIE* dengan 5 langkah pengembangan.

D. Bagan Kerangka Pikir



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

E. Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti dibawah dan “*thesa*” yang berarti kebenaran. Hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian hingga terbukti melalui data yang diperoleh. Dengan demikian, terdapat keterkaitan antara perumusan masalah dan hipotesis, karena rumusan masalah merupakan pertanyaan-pertanyaan yang berasal dari masalah yang ada dalam penelitian.³⁰

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka pikir sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik UPTD SMPN 8 Parepare sebelum dan sesudah menggunakan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik UPTD SMPN 8 Parepare sebelum dan sesudah menggunakan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*.

³⁰ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana, 2011).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Langkah-Langkah Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model *ADDIE*. *ADDIE* adalah model yang digunakan dalam mengembangkan produk, salah satunya produk dalam pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).³¹



Gambar 2. Tahap Pengembangan Model ADDIE

1. *Analysis* (Analisis)

Dalam model penelitian pengembangan *ADDIE*, pada tahap awal adalah melakukan analisis terkait pengembangan produk baru dan memberikan evaluasi kelayakan serta syarat-syarat pengembangannya. Dalam konteks pengembangan produk, masalah dapat muncul ketika produk yang ada atau telah diterapkan tidak lagi relevan dengan kebutuhan target pengguna, lingkungan belajar,

³¹ Endang Widi Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

perkembangan teknologi, karakteristik peserta didik dan sebagainya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan tidak memilah integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami prosesnya, untuk hal lain memahami cara kerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya.³²

Secara keseluruhan, tahapan analisis yang dilakukan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap analisis kebutuhan, langkah pertama yang dilakukan adalah melihat kondisi bahan ajar yang digunakan kemudian mengevaluasi adanya bahan ajar tersebut untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran. Dalam langkah ini, peneliti menentukan bahan ajar yang dibutuhkan untuk dikembangkan guna membantu peserta didik dalam proses belajar.³³

b. Analisis Kurikulum

Tahap analisis kurikulum ini peneliti akan memperhatikan kurikulum yang sedang digunakan di sekolah. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan produk yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Setelah itu, peneliti mengkaji kompetensi dasar (KD) yang ada dalam kurikulum untuk membuat rumusan indikator-indikator dalam pencapaian pembelajaran yang relevan dengan produk yang dikembangkan.³⁴

³² Yudi Hari Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020).

³³ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.

³⁴ Yamtinah, A.A.I.N Marhaeni, and I Wayan Lasmawan, "Pengembangan Instrumen Keterampilan Menulis Karangan Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Karangan Narasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5, no. 1 (2021): 94–104, https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.262.

c. Analisis Materi

Analisis ini bertujuan untuk menentukan materi yang disusun dalam bahan ajar yang dikembangkan. Langkah yang dilakukan dalam analisis materi adalah melakukan wawancara dengan guru pendidikan agama Islam yang berkompeten. Melalui pengamatan langsung, peneliti dapat memperoleh informasi yang relevan mengenai materi yang perlu dicakup dalam bahan ajar serta memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang kebutuhan guru dalam mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.³⁵

2. *Design* (Desain)

Desain merupakan langkah kedua dari model pembelajaran *ADDIE*. Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario, atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Langkah penting yang perlu dilakukan dalam desain adalah menentukan pengalaman belajar atau *learning experience* yang dimiliki peserta didik selama mengikuti aktifitas pembelajaran. Langkah desain harus mampu menjawab pertanyaan apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi kesenjangan performa (*performance gap*) yang terjadi pada diri peserta didik. Kesenjangan kemampuan yang dimaksud dalam hal ini adalah perbedaan yang diamati antara kemampuan yang dimiliki dengan kemampuan yang ada pada peserta didik.³⁶

³⁵ Dyara Atmy Febriyanti and Siti Qurratul Ain, "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1409–17, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/933>.

³⁶ UTAMI, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar."

3. *Development* (Pegembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap di mana produk yakni modul pembelajaran PAI direalisasikan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini, langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan meliputi implementasi desain, pembuatan konten, pengembangan fitur dan semua tahapan yang terkait dalam menghasilkan produk yang sesuai dengan rancangan.³⁷

Setelah modul pembelajaran PAI tersebut selesai dikembangkan, tahap selanjutnya adalah proses validasi oleh dosen ahli atau validator yang memiliki keahlian di bidang tersebut. Dalam proses validasi, validator menggunakan instrumen yang telah disusun sebelumnya pada tahap analisis dan perancangan. Instrumen tersebut digunakan untuk mengevaluasi dan memeriksa kelayakan modul pembelajaran PAI dari berbagai aspek yang telah ditetapkan sebelumnya, yakni layak atau tidaknya dalam aspek isi, bahasa, penyajian materi dan grafik.³⁸

Dalam tahap validasi, validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap modul pembelajaran PAI yang dikembangkan berdasarkan aspek-aspek kelayakan yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu, validator juga memberikan beberapa komentar beserta masukan terkait isi dalam modul pembelajaran PAI tersebut.³⁹ Saran dan komentar tersebut digunakan sebagai acuan untuk melakukan peninjauan kembali dan penyempurnaan modul pembelajaran PAI. Pada tahap validasi dilaksanakan secara berkelanjutan sampai

³⁷ Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*.

³⁸ Abdul Haris Panai and Dkk, "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains Pada Materi Organ Gerak Manusia Dan Hewan Di Kelas V SDN 1 Ponelo Kepulauan" 6 (2023): 1185–94.

³⁹ Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*.

modul pembelajaran PAI dinyatakan layak untuk diterapkan dalam belajar mengajar di sekolah.

Selanjutnya, dalam tahap pengembangan ini analisis data dalam penilaian modul pembelajaran PAI dilakukan oleh peneliti yang diperoleh dari validator. Analisis data dilaksanakan sebagai perolehan nilai kevalidan modul pembelajaran PAI.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap keempat dalam model penelitian adalah implementasi. Implementasi dilakukan secara terbatas pada sekolah yang telah ditunjuk sebagai tempat penelitian.⁴⁰ Implementasi dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan modul pembelajaran PAI yang telah dikembangkan. Sebelum memulai pembelajaran menggunakan Modul pembelajaran PAI, peserta didik mengikuti tes awal untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah itu, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Modul pembelajaran PAI.

Setelah selesai proses pembelajaran, peserta didik mengikuti tes akhir yang menggunakan soal yang telah disediakan. Soal tersebut disusun berdasarkan indikator ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya. Tujuan dari tes akhir ini adalah untuk melihat tingkat keefektifan penggunaan modul pembelajaran PAI yang telah dikembangkan dalam mencapai kompetensi yang ditargetkan.

Pada tahap implementasi, selain melakukan implementasi pembelajaran menggunakan modul pembelajaran PAI, peneliti juga melakukan penyebaran angket respon kepada peserta didik. Angket tersebut berisi butir-butir pernyataan yang berkaitan dengan penggunaan modul pembelajaran PAI dalam pembelajaran.

⁴⁰ Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*.

Tujuan dari penyebaran angket ini adalah untuk mendapatkan data yang relevan dan mengukur nilai kepraktisan penggunaan modul pembelajaran PAI.⁴¹

Setelah penyebaran angket respon dan pelaksanaan tes belajar kepada peserta didik, peneliti melanjutkan dengan melakukan analisis data. Analisis pertama yang dilakukan adalah analisis berdasarkan hasil angket respon. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui nilai kepraktisan modul pembelajaran PAI yang telah dikembangkan.

Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan penilaian terhadap keefektifan modul pembelajaran PAI. Data keefektifan diperoleh dari nilai tes hasil belajar peserta didik dengan menghitung berapa persen ketuntasan peserta didik berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan oleh sekolah.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah tahap implementasi, peneliti melakukan perbaikan tahap akhir terhadap modul pembelajaran PAI yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan umpan balik yang diperoleh dari peserta didik dan guru.⁴² Tujuan dari revisi ini adalah untuk memastikan bahwa modul pembelajaran PAI yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan dapat digunakan secara efektif oleh sekolah yang lebih luas.

B. Metode Penelitian Tahap I

1. Populasi Sampel / Sumber Data

Dalam sebuah penelitian, tidak akan terlepas dari adanya penetapan mengenai populasi dan sampel. Ini terjadi karena populasi dan sampel merupakan

⁴¹ Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*.

⁴² Haryanto, *Evaluasi Pembelajaran (Konsep Dan Manajemen)* (Yogyakarta: UNY Press, 2020).

subjek penelitian dan keduanya merupakan sumber data dalam sebuah penelitian. Berikut ini adalah populasi dan sampel dalam penelitian ini:

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴³ Sedangkan menurut Sanjaya populasi adalah keseluruhan yang menjadi target dalam menggeneralisasikan hasil penelitian. Populasi merupakan jumlah keseluruhan subjek atau target dalam sebuah penelitian.

b. Sampel

Sampel merupakan sebagian bagian dari populasi dalam artian hanya sebagian data dari populasi yang dapat kita jadikan sebagai sampel.⁴⁴ Apabila populasi sangat besar lalu peneliti tidak memungkinkan untuk mengambil secara keseluruhan karena disebabkan oleh tenaga, waktu, dana dan sebagainya maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.⁴⁵

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SMPN 8 Parepare yang beralamatkan di Jl. Wekke'e No. 10, Lompoe, Kec. Bacukiki, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 bulan untuk melakukan desain, pengembangan aplikasi, dan proses validasi dan juga uji coba produk.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian. Teknik pengumpulan data sangat penting agar data yang diperoleh valid dan menghasilkan kesimpulan yang valid. Setiap pengumpulan data ditentukan oleh

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2014).

⁴⁴ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Citra, 2005).

⁴⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: CV. Alfabeta, 2002).

beberapa jumlah variabel penelitian.⁴⁶ Apabila semua data telah terkumpul, langkah berikutnya melakukan pengolahan data.

3. Instrumen Penelitian

a. Lembar validasi

Lembar validasi merupakan lembar yang digunakan untuk mencari kevalidan instrumen yang akan digunakan. Adapun jenis validasi yang digunakan pada penelitian ini adalah:

- 1) Lembar validasi validator ahli materi
- 2) Lembar validasi validator ahli media
- 3) Lembar validasi angket respon guru
- 4) Lembar validasi angket respon peserta didik

Keempat lembar validasi ini yang akan digunakan dalam proses penelitian untuk memudahkan peneliti dalam menjawab permasalahan yang diangkat pada penelitian ini.⁴⁷

b. Lembar angket penelitian

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi, digunakan untuk memvalidasi pengembangan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif pada proses evaluasi pengembangan, analisis ini digunakan untuk menganalisis data yang terkumpul dari angket.⁴⁸ Data kuantitatif diperoleh pada

⁴⁶ Sandu Siyoto and Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).

⁴⁷ Ilham Muhammad et al., "Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Materi Relasi Dan Fungsi," *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)* 4, no. 1 (2022): 2655–7762, <https://doi.org/10.37058/jarme.v4i1.3958>.

⁴⁸ Siyoto and Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*.

tahap pengembangan berupa validasi desain dan konten, serta pada tahap implementasi berupa angket data respon peserta didik terhadap penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *Google Sites*.

5. Perencanaan Desain Produk

Desain produk adalah rangkaian usaha untuk mempelajari dan merencanakan benda pakai yang fungsional, ergonomis dan estetis sehingga menjadi lebih bernilai dan bermanfaat bagi penggunanya. Desain produk terdiri dari dua kata yaitu desain dan produk. Dalam KBBI, desain berarti kerangka bentuk atau rancangan.⁴⁹ Sedangkan produk adalah barang atau jasa yang dibuat dan ditambah guna atau nilainya kemudian di proses produksi tersebut. Jadi pengertian desain produk secara leksikal adalah aktivitas merancang suatu benda yang akan diolah dan diproduksi menjadi benda yang bernilai dan bermanfaat.

Dalam penelitian ini perencanaan desain produk akan dilakukan dengan mengadopsi model pengembangan Dick *and* Carry dimana terdapat 5 tahap pengembangan, hal ini tentunya sesuai dengan kebutuhan peneliti. Desain modul pembelajaran PAI yang akan dibuat nantinya akan diolah melalui *google sites* sehingga menjadi modul pembelajaran.⁵⁰

6. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan. Dengan demikian alat inipun harus dinilai keefektifannya dalam hal ini untuk menilai alat ini evaluasi produkpun dilakukan oleh para ahli. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga

⁴⁹ KBBI, "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)," 2021, <https://kbbi.web.id/desain..>

⁵⁰ Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*.

ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk.⁵¹ Dalam penelitian ini peneliti yang menjadi subjek penelitian adalah:

a. Subjek Uji Validasi

Subjek uji validasi modul pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* ini terdiri dari ahli media yaitu Bapak Ahmad Zuhudi Bahtiar, M.Pd. dan ahli materi PAI yaitu Bapak Dr. H. Mukhtar Yunus, Lc., M.Th.I. Subjek dipilih dengan berdasarkan kriteria akademisi dan memiliki keahlian dalam hal media serta memiliki pengalaman mengajar kurang lebih selama 3 tahun.

b. Subjek Implementasi (Uji Coba) Produk

Subjek uji coba produk modul pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* ini adalah peserta didik kelas VII UPTD SMPN 8 Parepare dengan mengambil sampel sebanyak 24 orang, peserta didik tersebut akan mengisi angket penilaian respon yang akan diberikan setelah proses uji coba.

3. Metode Penelitian Tahap II

a. Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji

Setelah melakukan tahap validasi produk, dilakukan uji coba produk. Dalam proses validasi dibutuhkan validator yang merupakan dosen dari IAIN Parepare. Setelah itu dilakukan revisi tahap satu. Kemudian melakukan uji coba kepada kelompok kecil yang terdiri dari 6 peserta didik secara acak. Modul yang telah diterapkan pada kelompok kecil dilakukan revisi tahap kedua sesuai dengan hasil uji coba pada kelompok kecil tersebut. Setelah melakukan revisi tahap kedua maka modul diuji coba kepada kelompok besar yakni satu ruang kelas VII SMP/MTs.

⁵¹ Muhammad et al., "Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Materi Relasi Dan Fungsi."

b. Populasi Sampel/Sumber Data

Penelitian ini melibatkan 24 peserta didik dari kelas VII.3 di UPTD SMPN 8 Parepare sebagai sampel penelitian. Peserta didik ini dijadikan subjek penelitian untuk mengetahui respon mereka terhadap modul pembelajaran PAI yang dikembangkan serta mengukur tingkat keefektifan modul tersebut.

Dalam penelitian ini, ada dua jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Data kualitatif berupa masukan dan saran dari pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan para ahli.
- 2) Data kuantitatif, didapatkan dari tahapan validasi dan praktikalitas.

c. Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Lembar Validasi

Lembar validasi modul pembelajaran PAI oleh ahli materi diberikan kepada dosen yang memiliki keahlian dan spesifikasi dalam materi yang dikembangkan. Instrumen ini dirancang untuk menilai kevalidan modul pembelajaran PAI berdasarkan aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan keterlaksanaan, dengan tujuan untuk memastikan bahwa modul tersebut memenuhi standar dan kualitas yang diharapkan dalam konteks materi yang diajarkan.

Penilaian lembar validasi modul pembelajaran PAI oleh ahli media kepada dosen yang memiliki keahlian di bidang media. Instrumen ini digunakan untuk menilai kevalidan modul pembelajaran PAI berdasarkan aspek *Usability* (kemudahan penggunaan), *Information Quality* (kualitas informasi), *Service Interaction Quality* (kualitas interaksi) dan *User Satisfaction* (kepuasan pengguna). Dosen ahli media memberikan penilaian dan tanggapan terhadap

modul pembelajaran PAI tersebut, dengan tujuan untuk memastikan bahwa modul tersebut memenuhi standar kevalidan dalam hal penggunaan media dan kepuasan pengguna.⁵²

2) Angket

a) Angket Respon Guru

Dalam penelitian ini, angket respon guru digunakan sebagai instrumen untuk mengetahui tanggapan guru terhadap kemudahan dan keterbantuan pembelajaran menggunakan modul pembelajaran PAI yang telah dikembangkan. Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai persepsi dan pendapat guru terhadap penggunaan modul dalam pembelajaran.

b) Angket Respon Peserta didik

Angket respon peserta didik digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data mengenai respon dan tanggapan peserta didik terhadap modul pembelajaran PAI yang telah dikembangkan. Instrumen ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kepuasan, pemahaman dan pengalaman peserta didik dalam menggunakan modul dalam proses pembelajaran.

3) Tes

Tes diberikan kepada peserta didik pada awal pembelajaran sebelum diberlakukan pembelajaran berbasis Modul sebagai pengukuran kemampuan awal peserta didik dalam materi yang dipelajari. Tes ini bertujuan untuk menilai pemahaman awal peserta didik terhadap materi tersebut sebelum mereka menggunakan Modul pembelajaran PAI.

Setelah penggunaan Modul dalam pembelajaran, peneliti melakukan tes hasil belajar pada akhir pembelajaran (*posttest*). *Posttest* ini bertujuan untuk melihat hasil belajar mengenai pemahaman peserta didik setelah menggunakan

⁵² La Aba et al., "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Bagi Dosen Dan Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris IAIN Sultan Amai Gorontalo."

Modul pembelajaran PAI. Dengan melakukan perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana hasil peserta didik meningkat setelah menggunakan Modul dalam pembelajaran.

d. Instrumen Penelitian

1) Intrumen Validasi

Tabel 2. Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian KI dan KD
		Kekuratan materi
		Kegiatan yang mendukung
2.	Kelayakan penyajian	Teknik penyajian
		Pendukung penyajian
		Koherensi dan Keruntutan alur pikir
3.	Keterlaksanaan	Isi modul pembelajaran PAI berbasis <i>Google Sites</i>

Sumber Data : Modifikasi dari BSNP, 2016

Tabel 3. Kisi-Kisi validasi Ahli Media

No.	Variabel	Indikator
1.	<i>Usability</i> (Kegunaan)	Kemudahan pengoperasian
		Interaksi dengan <i>website</i> jernih dan dimenegrti
		Kemudahan navigasi
		Tampilan menarik
		Tampilan sesuai dengan jenis <i>website</i>
		Adanya tambahan pengetahuan tentang informasi <i>website</i>
		Tepat dalam penyusunan tata letak informasi
		Kemudahan untuk menemukan alamat <i>website</i>
2.	<i>Information Quality</i> (Kualitas Informasi)	Menyajikan informasi yang dapat dipercaya
		Menyajikan informasi yang up to date
		Menyajikan informasi yang mudah dibaca dan dimengerti
		Menyajikan informasi dengan detail
		Menyajikan informasi yang relevan
		Menyajikan informasi yang akurat
		Menyajikan informasi dalam format yang sesuai

Lanjutan Tabel 3

No.	Variabel	Indikator
3.	<i>Service Interaction Quality</i> (Kualitas Interaksi Pelayanan)	Mempunyai reputasi yang baik
		Menyediakan keamanan untuk melengkapi transaksi
		Rasa aman dalam menyampaikan data pribadi
		Adanya suasana komunitas
		Kemudahan untuk menarik minat dan perhatian
		Kemudahan berkomunikasi
		Kepercayaan layanan
4.	<i>User Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna)	Keberhasilan sistem
		Kepuasan penggunaan

Sumber Data : Modifikasi dari Hafidho Mufidah, 2023

2) Angket

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No.	Aspek	Pernyataan
1.	Format	Kesesuaian warna, tulisan dan gambar pada modul pembelajaran PAI
		Judul kegiatan ditampilkan jelas sehingga peserta didik dapat menggambarkan isi modul pembelajaran PAI
		Tata letak (judul, teks, gambaran video) pada modul pembelajaran konsisten dengan pola tertentu
		Jenis huruf sesuai dan jelas
2.	Tampilan	Tampilan halaman awal (cover) modul pembelajaran PAI menarik
3.	Bahasa	Modul pembelajaran PAI menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pendidikan peserta didik
		Modul pembelajaran PAI menggunakan bahasa yang komunikatif
		Modul pembelajaran PAI menggunakan struktur kalimat yang jelas
		Modul pembelajaran PAI menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami
4.	Isi	Indikator, KI dan KD pada modul pembelajaran PAI sesuai
		Materi yang disajikan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran

Lanjutan Tabel 4

No.	Variabel	Indikator
		Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik
		Modul pembelajaran PAI memfasilitasi peserta didik untuk menggali informasi yang dibutuhkan
		Modul pembelajaran PAI mendorong peserta didik untuk berdiskusi dan bekerja sama
		Modul pembelajaran PAI disajikan berdasarkan masalah sehari-hari dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik
		Masalah yang diberikan mudah untuk dipahami
5.	Kemudahan penggunaan	Modul pembelajaran PAI mudah diimplementasikan pada pembelajaran
6.	Kemanfaatan	Modul pembelajaran PAI membantu peserta didik untuk memahami materi

Sumber Data : Modifikasi dari Hafidho Mufidah, 2023

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Respon peserta Didik

No.	Aspek	Pernyataan
1.	Kualitas isi	Materi yang ada di dalam modul pembelajaran PAI disajikan dengan lengkap
		Petunjuk pengerjaan jelas dan mudah dipahami
		Saya dapat memahami langkah-langkah kegiatan pada modul
		Saya dapat dengan mudah memahami materi dengan adanya modul pembelajaran PAI
2.	Rasa senang	Saya bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran PAI
3.	Tampilan	Tampilan modul pembelajaran PAI menarik
4.	Tata bahasa	Saya dapat membaca tulisan modul pembelajaran PAI dengan jelas
5.	Manfaat	Saya dapat menggunakan modul pembelajaran PAI dengan mudah
		Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan modul pembelajaran PAI

Sumber Data : Modifikasi dari Hafidho Mufidah, 2023

e. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data digunakan untuk mendapatkan modul pembelajaran PAI yang layak digunakan dan berkualitas. Data yang diperoleh dari berbagai instrumen dianalisis secara terpisah berdasarkan jenis datanya, dengan tujuan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Analisis data dari masing-masing instrumen dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis Kevalidan

Lembar validasi modul pembelajaran PAI digunakan untuk memperoleh data mengenai kevalidan modul yang telah dikembangkan. Data kevalidan ini diperoleh melalui penilaian dari dua kelompok validator, yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media.

Pada lembar validasi, penggunaan skala *Likert* digunakan sebagai metode penilaian. Skala *Likert* ini terdiri dari lima alternatif jawaban yang digunakan oleh para validator untuk menilai modul.⁵³ Alternatif jawaban sebagaimana dalam tabel 6 berikut:

Tabel 6. Aturan Pembobotan Skor

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber Data : Yudi Rayanto dan Sugianti, 2020

⁵³ Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*.

Kemudian dianalisis menggunakan rumus seperti berikut ini.

$$p = \frac{L}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase data yang didapatkan

L = jumlah skor yang didapatkan

n = jumlah seluruh skor⁵⁴

Skor yang diberikan oleh setiap ahli dalam proses validasi menentukan kevalidan yang dikembangkan. Selanjutnya data yang telah diperoleh dihitung dan dianalisis menggunakan pedoman klasifikasi skor kevalidan sebagaimana dalam tabel 7 berikut:

Tabel 7. Klasifikasi Skor Kevalidan

Penilaian	Klasifikasi
$85\% \leq x < 100\%$	Valid dengan nilai sangat bagus
$65\% \leq x < 84\%$	Valid dengan nilai bagus
$45\% \leq x < 64\%$	Valid dengan nilai cukup
$0\% \leq x < 44\%$	Tidak valid

Sumber Data : Wardathi, 2019

2. Analisis Kepraktisan

Dalam melakukan analisis praktikalitas langkah yang digunakan yaitu berupa membagikan angket. Angket yang diberikan guru dan peserta didik dijawab apabila telah mengikuti pembelajaran menggunakan modul.⁵⁵ Data hasil tanggapan guru dan peserta didik dianalisa menggunakan rumus:

Tabel 8. Aturan Pembobotan Skor

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: alfabeta, 2018).

⁵⁵ Rayanto and Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*.

Lanjutan Tabel 8

Keterangan	Skor
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber Data : Yudi Rayanto dan Sugianti, 2020

Kemudian data tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut⁵⁶.

$$\text{Persentase skor peserta didik} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Selanjutnya data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan klasifikasi skor kepraktisan sebagaimana tabel berikut ini.

Tabel 9. Klasifikasi Skor Kepraktisan

Penilaian	Klasifikasi
$81\% \leq x < 100\%$	Sangat praktis/menarik
$61\% \leq x < 80\%$	Praktis/menarik
$41\% \leq x < 60\%$	Cukup praktis/menarik
$21\% \leq x < 40\%$	Tidak praktis/menarik
$0\% \leq x < 20\%$	Sangat tidak praktis/menarik

Sumber Data : Riduwan, 2012

3. Analisis Kefektifan

Hasil belajar merupakan salah satu parameter untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam menempuh pembelajaran.⁵⁷ Tes hasil belajar digunakan untuk mendapatkan nilai keefektifan modul pembelajaran PAI. Data tersebut didapatkan dengan menganalisis hasil tes hasil belajar yang dilakukan

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2018.

⁵⁷ Nur Rizka Sari and Yulhendri Yulhendri, "Pengaruh Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Dan Intensitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 5 Padang Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2018/2019," *Jurnal Ecogen* 3, no. 1 (2020): 61.

oleh peserta didik pada akhir pembelajaran. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut⁵⁸:

- 1) Memberikan skor pada tes hasil belajar setiap peserta didik
- 2) Menghitung skor tes hasil belajar setiap peserta didik
- 3) Menghitung nilai yang diperoleh setiap peserta didik
- 4) Mengkategorikan nilai berdasarkan nilai KKM yakni 75
- 5) Menganalisis data dan menyajikan dalam bentuk tabel
- 6) Menghitung persentase ketuntasan tes peserta didik, dengan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{L}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = persentase data yang didapatkan

L = jumlah skor yang didapatkan

n = jumlah seluruh skor⁵⁹

- 7) Melakukan konversi perhitungan ketuntasan dengan menggunakan pedoman klasifikasi skor keefektifan sebagaimana dalam tabel 10 berikut:

Tabel 10. Pedoman Klasifikasi Penilaian Keefektifan

Persentase keterlaksanaan	Kategori
$X > 80\%$	Sangat Baik (SB)
$61\% \leq x < 80\%$	Baik (B)
$41\% \leq x < 60\%$	Cukup (C)
$21\% \leq x < 40\%$	Kurang (K)
$x \leq 20\%$	Sangat Kurang (SK)

Sumber Data : Riduwan, 2018

⁵⁸ Marzuki Marzuki, Sadrina Sadrina, and Helmawati Helmawati, "Penerapan Metode Pembelajaran Kreatif-Produktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4, no. 1 (2023): 365–74, <https://doi.org/10.24036/jpte.v4i1.153>.

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2018.

Keefektifan modul pembelajaran PAI dapat dievaluasi melalui analisis statistik yang membandingkan hasil belajar PAI peserta didik sebelum dan setelah penerapan Modul Pembelajaran PAI. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua hasil tersebut, maka dapat dikatakan bahwa Modul Pembelajaran PAI memiliki pengaruh yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik⁶⁰

Dalam penelitian ini, digunakan desain penelitian One Group Pretest Posttest. Desain ini melibatkan satu kelompok subjek yang diukur hasil belajar PAInya sebelum dan setelah penerapan Modul Pembelajaran PAI. Desain penelitian One Group Pretest Posttest sebagaimana dalam tabel 11 berikut:

Tabel 11. Desain Penelitian *One Group Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Sumber Data : Sugiyono, 2018

Keterangan :

O₁ = *Pretest* (Tes Awal)

O₂ = *Posttest* (Tes Akhir)

X = *Treatment* (Penerapan Modul Pembelajaran PAI)⁶¹

Setelah diperoleh data *pretest* dan *posttest* dilakukan analisis data dengan melakukan beberapa uji untuk mengetahui keektifan modul Modul Pembelajaran PAI

c. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas

⁶⁰ Winarni, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*.

⁶¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2018.

dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik SPSS 26. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan tingkat signifikansi 5%.⁶²

Perumusan hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi pengujiannya lebih besar atau sama dengan 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sebaliknya apabila nilai signifikansi pengujiannya kurang dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Jika data terbukti berdistribusi normal, maka pengujian selanjutnya dapat dilakukan menggunakan uji T-Test.

d. Uji T-Tes

Dalam melakukan uji t sampel berpasangan, terdapat beberapa langkah yang harus diikuti. Pertama, hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara dua kelompok sampel, sementara hipotesis alternatif (H_1) menyatakan adanya perbedaan signifikan antara dua kelompok sampel.⁶³

Untuk menguji hipotesis tersebut, nilai probabilitas atau signifikansi (sig.) dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) digunakan sebagai acuan. Jika nilai probabilitas atau sig (2-tailed) kurang dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok sampel dan hipotesis nol (H_0) dinyatakan tidak diterima sementara hipotesis alternatif (H_1) dinyatakan diterima. Namun, jika nilai probabilitas atau sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok sampel dan hipotesis nol (H_0) diterima sementara hipotesis alternatif (H_1) ditolak.⁶⁴

⁶² Mayang Ayu Sunami and Aslam Aslam, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1940–45, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>.

⁶³ Budi Darma, *Statistiks Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)* (Jakarta: Guepedia, 2021).

⁶⁴ Noviano, Riyanto, and Setyaedhi, "Efektivitas Penggunaan Media E-Learning Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Fotografi."

e. Uji N-Gain

Setelah melalui pengujian menggunakan uji T-Test untuk mengevaluasi perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data menggunakan *normalized gain* (*g*). *Normalized gain* (*g*) adalah sebuah metode untuk mengukur peningkatan atau perubahan dalam pembelajaran sebelum dan sesudah intervensi atau perlakuan. Metode ini berguna untuk menentukan sejauh mana pembelajaran telah berdampak pada peningkatan pemahaman atau kemampuan peserta didik. Dapat dihitung menggunakan rumus⁶⁵:

$$\text{Normalized gain} = \frac{(\text{Nilai posttest} - \text{Nilai pretest})}{(\text{Nilai maksimal} - \text{Nilai pretest})}$$

Kemudian diukur menggunakan skala perhitungan *N-Gain* sebagaimana tabel berikut.

Tabel 12. Skala Perhitungan N-Gain

Skor	Kriteria
$N\text{-Gain} > 0,70$	Sangat Efektif / Tinggi
$0,30 < N\text{-Gain} \leq 0,70$	Efektif / Sedang
$N\text{-Gain} \leq 0,30$	Kurang Efektif / Rendah

Sumber Data : Lestari dan Nagara, 2017

⁶⁵ Mirani Oktavia, Aliffia Teja Prasasty, and Isroyati, "Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test," *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, no. November (2019): 596–601, <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Desain Awal Produk

Desain awal produk pada penelitian ini disusun berdasarkan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).⁶⁶ Namun, sebelum membuat desain awal produk yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah:

a. *Analysis* (Analisis)

Penelitian pendahuluan dilakukan di UPTD SMPN 8 Parepare. Penelitian awal bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik terkait materi pembelajaran larangan bergibah dan anjuran bertabayun serta media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan di sekolah tersebut, khususnya sumber belajar yang berbasis multimedia.

a. Analisis Kebutuhan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan sumber belajar dan media pembelajaran digunakan sebagai data acuan untuk melakukan pengembangan modul pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi. Dari data observasi yang dilakukan didapatkan data, bahwa sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan pada kelas VII UPTD SMPN 8 Parepare sudah cukup memadai, namun untuk pengembangan sebuah sumber belajar dan media pembelajaran yang berbasis IT masih perlu dikembangkan.

Sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi di dalam kelas meliputi buku paket, papan tulis dan slide

⁶⁶ Hidayat and Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."

power point. Hal ini membuat peserta didik tidak dapat mengakses materi pembelajaran selain di dalam kelas.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kelas VII UPTD SMPN 8 Parepare, membutuhkan modul atau media pembelajaran yang berbasis IT untuk peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya sesuai yang akan dikembangkan yaitu materi tentang larangan bergibah dan anjuran bertabayun, hal ini sesuai dengan asumsi peneliti bahwa semua peserta didik kelas VII UPTD SMPN 8 Parepare menyukai modul pembelajaran yang berbasis IT karena dapat diakses dimana dan kapan saja.

b. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik

Dari observasi yang dilakukan, diperoleh bahwa peserta didik lebih sering menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-harinya dibanding dengan membaca atau membuka buku pelajaran. Peserta didik menjelaskan bahwa penyampaian materi dengan menggunakan papan tulis kurang menyenangkan, sehingga mereka cepat jenuh dan sulit memahami materi yang disampaikan. Akibatnya, peserta didik bahkan bermain *smartphone* di kelas meski dalam proses pembelajaran.

Maka dari data ini peneliti akan mengembangkan sebuah modul pembelajaran yang berbasis *google sites* dengan materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Peserta didik dapat memanfaatkan *smartphone* yang mereka miliki dengan baik dalam proses pembelajaran.

c. Merumuskan Kompetensi Larangan Bergibah dan Anjuran Bertabayun

Larangan bergibah dan anjuran bertabayun merupakan salah satu materi yang diajarkan di kelas VII pada tingkat SMP sesuai dengan kurikulum merdeka. Materi yang ditampilkan nantinya akan disesuaikan dengan modul ajar yang telah disusun.

2. *Design* (Perancangan/Desain)

Setelah tahap analisis, langkah selanjutnya adalah perancangan atau desain awal modul pembelajaran PAI, dengan tahap sebagai berikut:

a. Pengumpulan Bahan Mentah dan perancangan Modul Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti akan mengumpulkan bahan mentah dan melakukan perancangan modul pembelajaran meliputi pemilihan warna, *background*, *icon* untuk menu, tata letak tombol, modul dan video, permainan berupa quiz, latihan soal, pemilihan model dan tulisan pada modul pembelajaran.

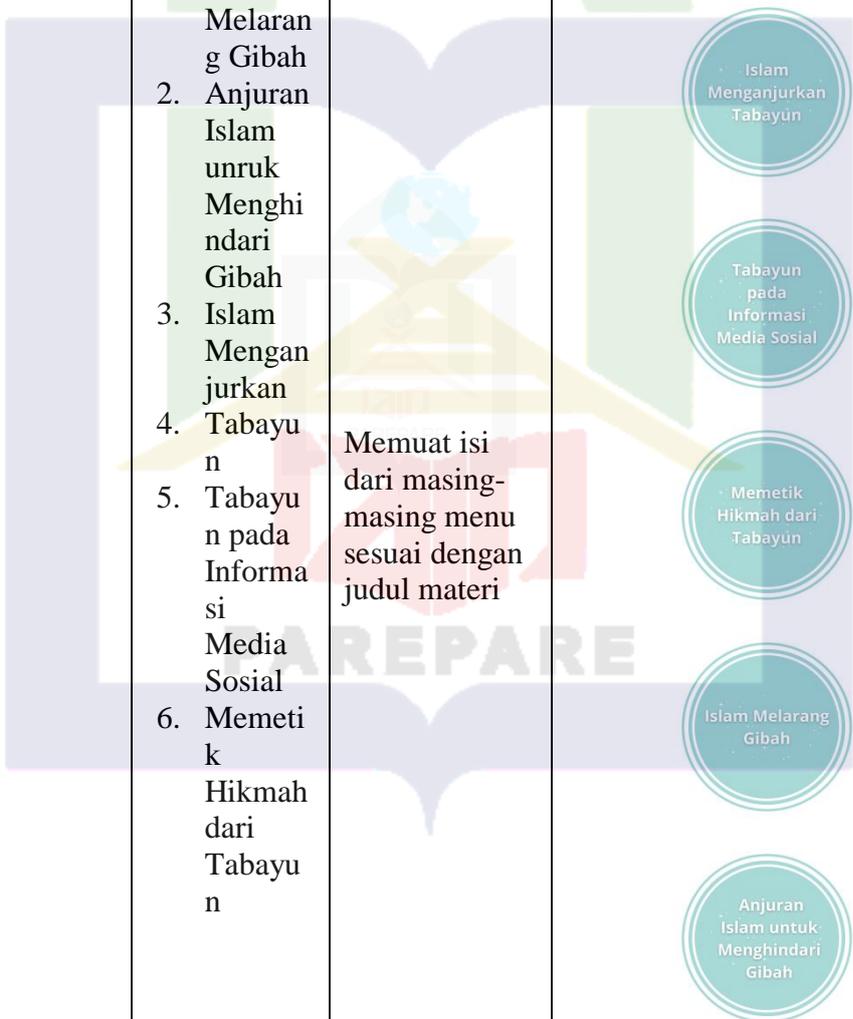
Tabel 13. *Icon dan Tools*

No	Menu	Bagian	Isi	Gambar
1.	Home	Cover	Judul pada Modul Pembelajaran	
		<i>Running Text</i>	Menampilkan teks selamat datang dipembelajaran PAI	Selamat Datang di Pembelajaran PAI Kelas VII

Lanjutan Tabel 13

No	Menu	Bagian	Isi	Gambar
	Home	Tombol petunjuk penggunaan, CP dan TP, materi, video pembelajaran, quiz, latihan, profil pengembang dan rujukan	Memuat isi dari masing-masing menu sesuai dengan identitas tombol	
2.	Petunjuk Pengguna an		Judul petunjuk penggunaan	
		Petunjuk Penggunaan	Uraian petunjuk penggunaan	
		Tombol Home	Kembali ke menu home	Home
		Sosial Media	Sosial Media Pengembang	
3.	CP dan TP	CP dan TP	Judul CP dan TP	Judul CP dan TP
			Uraian CP dan TP materi Larangan Bergibah dan Anjuran Bertayun kelas VII	

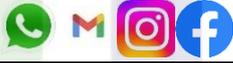
Lanjutan Tabel 13

No	Menu	Bagian	Isi	Gambar
		Tombol Home	Kembali ke menu home	Home
		Sosial Media	Sosial Media Pengembang	
4.	Materi	Materi	Gambar untuk 'Materi'	Judul Materi
		<p>Tombol Materi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Islam Melarang Gibah 2. Anjuran Islam untuk Menghindari Gibah 3. Islam Mengajukan Tabayun 4. Tabayun 5. Tabayun pada Informasi Media Sosial 6. Memetik Hikmah dari Tabayun 	<p>Memuat isi dari masing-masing menu sesuai dengan judul materi</p>	

Lanjutan Tabel 13

No	Menu	Bagian	Isi	Gambar
		Tombol Home	Kembali ke menu home	Home
		Sosial Media	Sosial Media Pengembang	
5.	Video Pembelajaran	Video Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Judul video pembelajaran • Kalimat pengantar sebelum menonton video pembelajaran • Link video Pembelajaran • Kalimat pengantar setelah menonton video pembelajaran 	
		Tombol Home	Kembali ke menu home	Home
		Sosial Media	Sosial Media Pengembang	
6.	Quiz	Quiz	<ul style="list-style-type: none"> - Judul quiz - Link quiz berupa game yang telah dibuat di <i>wordwall</i> 	 Judul Quiz
		Tombol Home	Kembali ke menu home	Home

Lanjutan Tabel 13

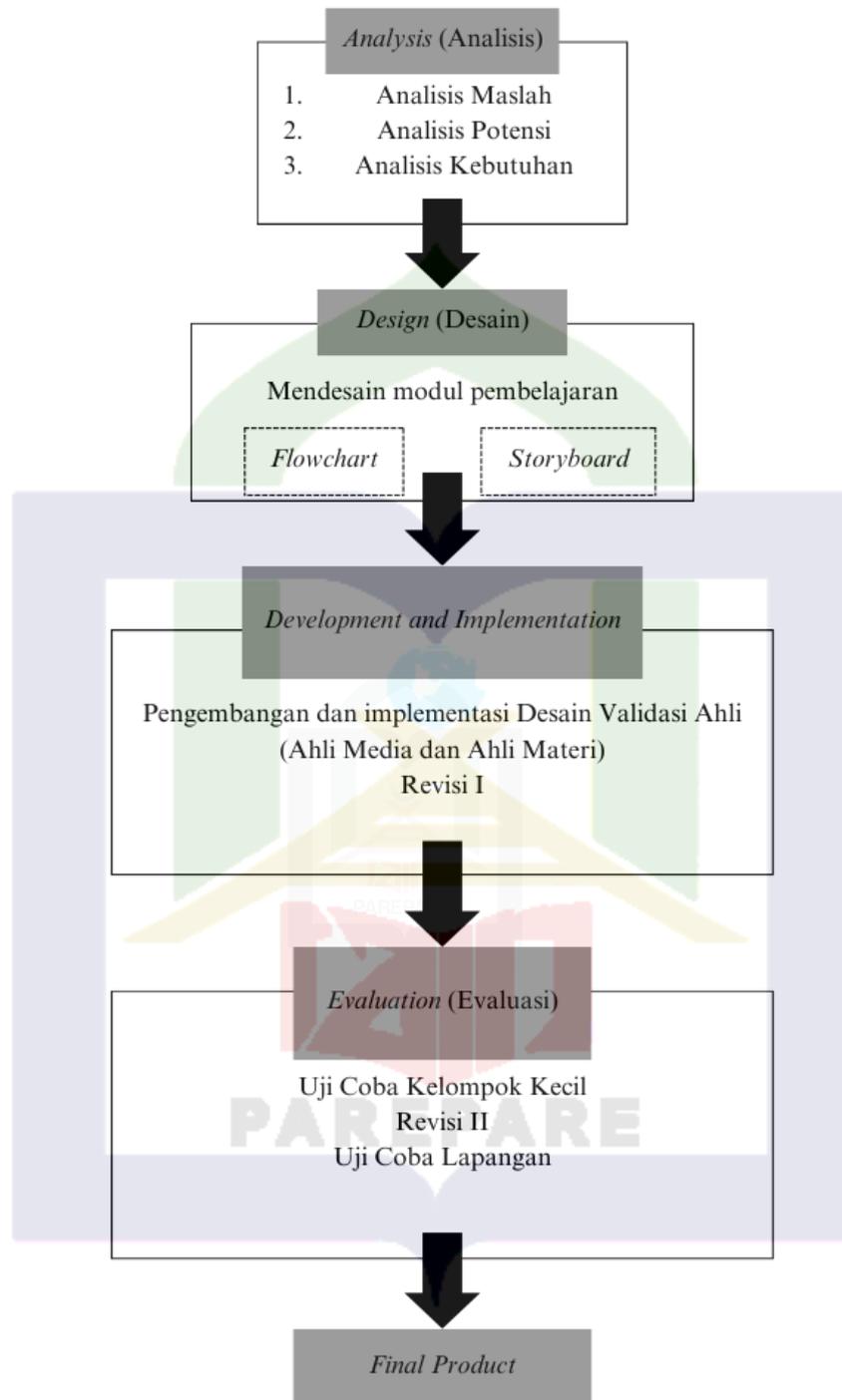
No	Menu	Bagian	Isi	Gambar
		Sosial Media	Sosial Media Pengembang	
7.	Latihan	Latihan Soal	- Judul latihan soal - Link latihan soal yang telah dibuat di <i>Quizizz</i>	
		Tombol Home	Kembali ke menu home	Home
		Sosial Media	Sosial Media Pengembang	
9.	Rujukan	Rujukan	- Judul rujukan - Daftar rujukan modul pembelajaran PAI	
		Sosial Media	Sosial Media Pengembang	

Sumber Data : Aplikasi Canva

b. Desain Data *Flowchart*

Desain data *flowchart* terdiri atas langkah dari proses yang digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol tertentu yang dihubungkan oleh garis penghubung dengan tujuan untuk memberikan gambaran jalannya data yang akan diimplementasikan menjadi sebuah program atau sistem sebenarnya.⁶⁷

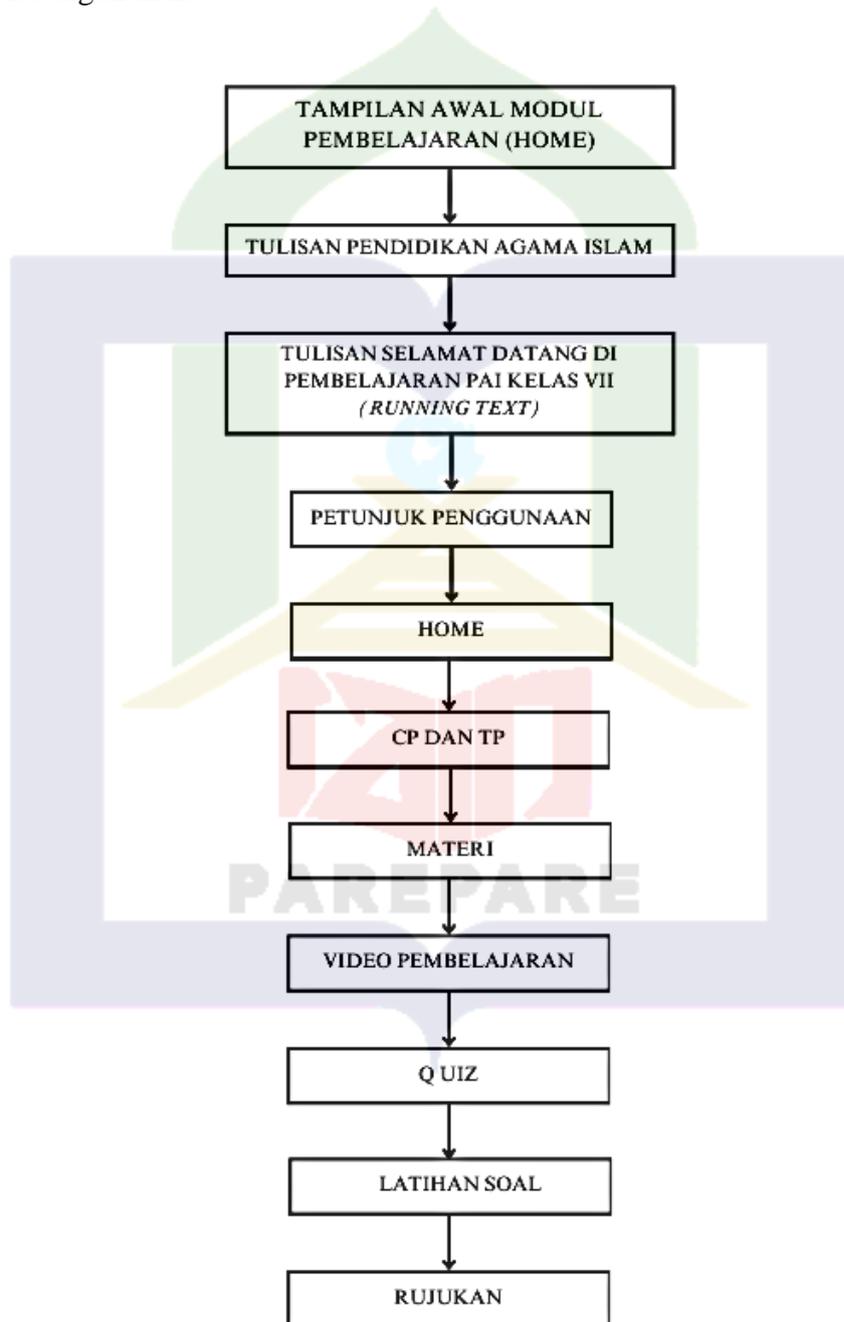
⁶⁷ Seprida Hanum Harahap, "Pemanfaatan Aplikasi Penggambar Diagram Alir (Flowchart) Sebagai Bahan Ajar Untuk Mata Kuliah Sistem Akuntansi Di Fakultas Ekonomi Pada Perguruan Tinggi Swasta Di Kota Medan," *Kitabah* I (2017): 14.



Gambar 3. *Flowchart*

Flowchart diatas menjelaskan bahwa dalam pengembangan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini dimulai dengan melakukan analisis, kemudian merancang desain, selanjutnya mengembangkan modul setelah itu

diujicobakan oleh ahli materi dan ahli media, jika diterima maka diujicobakan pada kelompok kecil, kemudian kelompok besar, dan setelah diujicobakan maka akan sampai pada tahap akhir yaitu implementasi dan evaluasi, setelah itu produk sudah bisa digunakan.



Gambar 4. Flowchart Menu Utama

Keterangan:

Flowchart diatas menjelaskan bahwa dalam halaman menu (*home*) ini berisi 8 menu untuk kehalaman selanjutnya yaitu, petunjuk pengguna, Home, CP dan TP, materi, video pembelajaran, quiz, latihan soal dan rujukan. Jika peserta didik mengklik salah satu menu, maka otomatis akan dialihkan ke menu tersebut.



Gambar 5. *Flowchart* Menu Petunjuk Penggunaan

Keterangan:

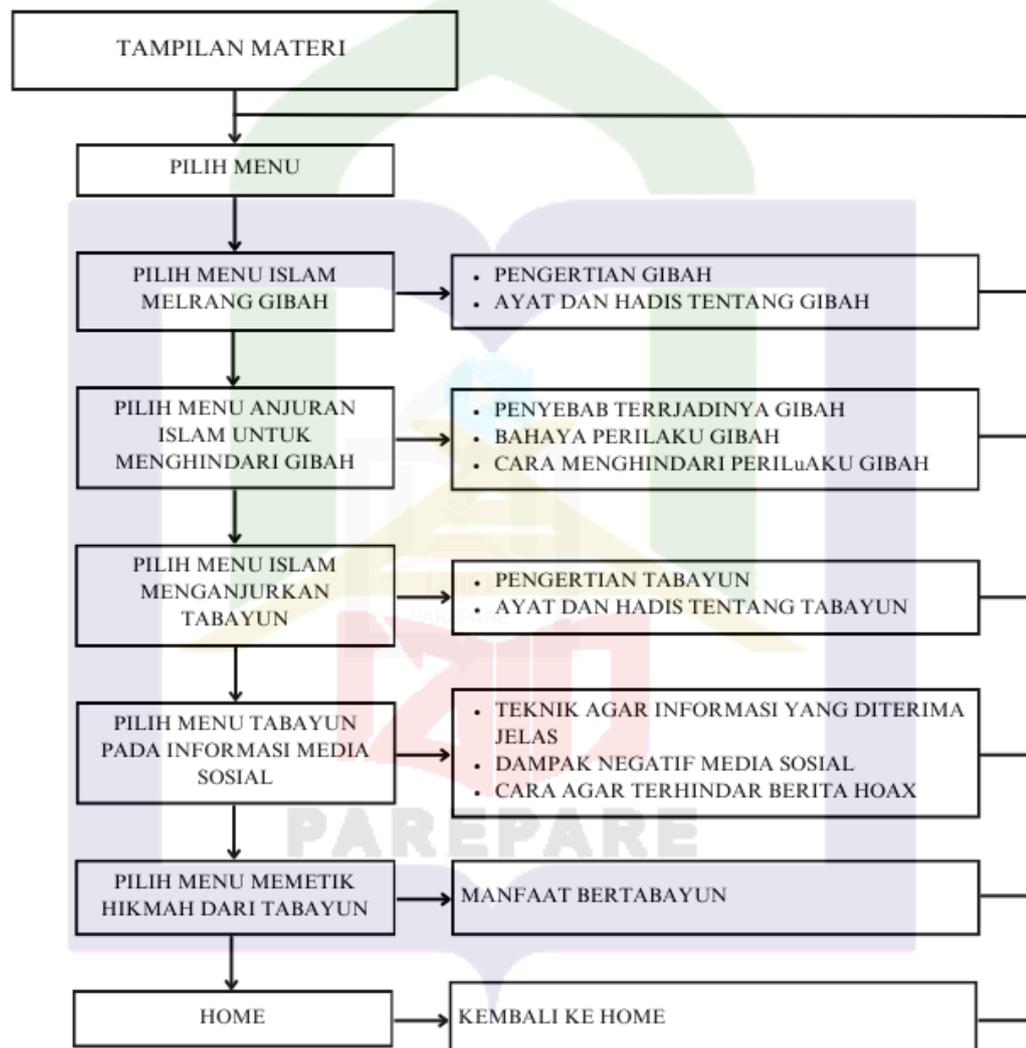
Pada *flowchart* dijelaskan bahwa pada halaman petunjuk penggunaan akan ditampilkan petunjuk penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini. Kemudian terdapat tombol home untuk kembali kehalaman menu awal.



Gambar 6. *Flowchart* Menu CP dan TP

Keterangan:

Pada *flowchart* dijelaskan bahwa pada halaman CP dan TP akan ditampilkan CP dan TP materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Kemudian terdapat juga tombol home untuk kembali ke halaman menu awal.



Gambar 7. *Flowchart* Menu Materi

Keterangan:

Pada *flowchart* dijelaskan bahwa pada halaman materi akan ditampilkan beberapa judul materi tentang larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Apabila

peserta didik mengklik salah satu judul tersebut maka akan tampil materi sesuai dengan judul yang dipilih. Kemudian terdapat juga tombol home untuk kembali kehalaman menu awal.



Gambar 8. *Flowchart* Menu Video Pembelajaran

Keterangan:

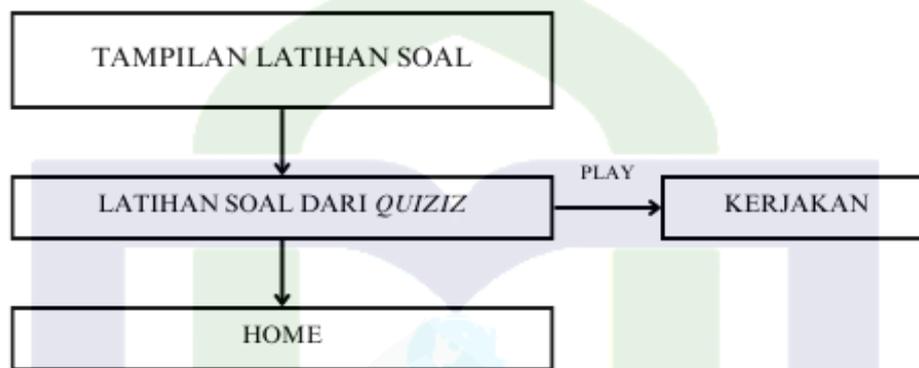
Pada *flowchart* dijelaskan bahwa pada halaman video pembelajaran akan ditampilkan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun untuk menguatkan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kemudian terdapat tombol home untuk kembali kehalaman menu awal.



Gambar 9. *Flowchart* Menu Quiz

Keterangan:

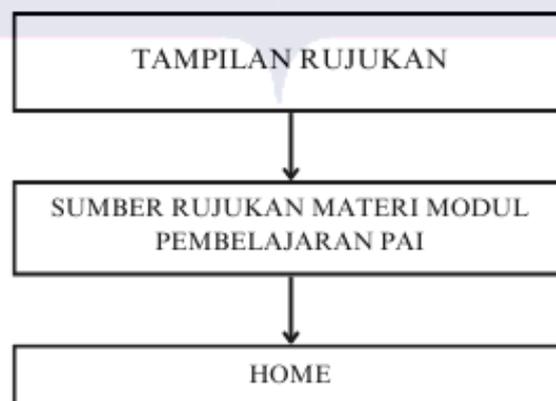
Pada *flowchart* dijelaskan bahwa pada halaman *quiz* akan ditampilkan petunjuk memainkan *quiz*. pada *flowchart* juga dijelaskan bahwa bentuk *quiz* berupa teka-teki silang. Kemudian terdapat juga tombol home untuk kembali kehalaman menu awal.



Gambar 10. *Flowchart* Menu Latihan Soal

Keterangan:

Pada *flowchart* dijelaskan bahwa pada halaman latihan soal akan tampil sebuah layar yang berisi soal-soal yang akan dikerjakan. Latihan soal ini dibuat dengan bantuan aplikasi *quiziz*. Latihan akan dimulai ketika peserta didik mengklik '*play now*'. Kemudian terdapat tombol home untuk kembali kehalaman menu awal.



Gambar 11. *Flowchart* Menu Rujukan

Keterangan:

Pada *flowchart* dijelaskan bahwa pada halaman rujukan akan ditampilkan beberapa sumber rujukan materi modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini. Kemudian terdapat tombol home untuk kembali kehalaman menu awal.

c. Desain *Storyboard*

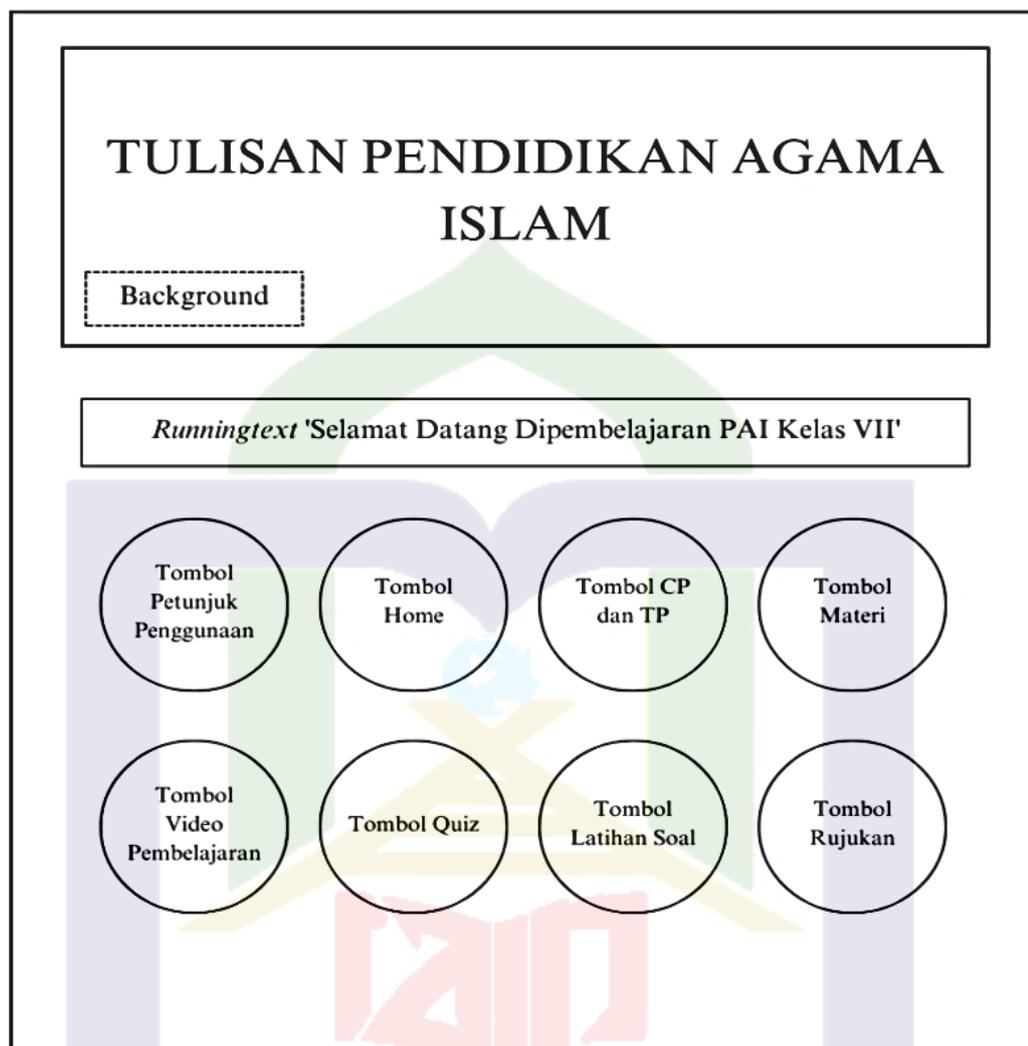
Desain *storyboard* adalah gambaran untuk struktur program, tahap desain *storyboard* dibuat untuk memudahkan peneliti menerjemahkan data ke dalam bahasa pemrograman. *Storyboard* adalah penyusun grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi grafik bergerak atau urutan media.⁶⁸ *Storyboard* membantu dalam merencanakan sebuah cerita seperti membuat sketsa kasar sebelum membuat objek aslinya.⁶⁹ *Storyboard* mencakup petunjuk pemrograman, skrip audio, serta penjelasan rinci mengenai elemen visual seperti teks, video, grafik, dan animasi. Berikut ini adalah desain *storyboard* produk modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* yang akan dibuat.

1) Desain Tampilan Home

Desain tampilan home terdiri dari tulisan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dengan tulisan pendidikan agama Islam dan terdapat *background*. Terdapat juga tulisan selamat datang dipembelajaran PAI kelas VII berbentuk *runningtext*. Serta terdapat 8 tombol navigasi yaitu tombol petunjuk penggunaan, tombol CP dan TP, tombol materi, tombol video pembelajaran, tombol quiz, tombol latihan soal, tombol profil pengembang dan tombol rujukan. Yang masing-masing apabila ditekan maka langsung kehalaman yang dipilih.

⁶⁸ Imbar Kunto et al., "Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4, no. 1 (2021): 108–20, <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>.

⁶⁹ Umi Khulsum, Yusak Hudyono, and Endang Dwi Sulistyowati, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma," *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 1, no. 1 (2018): 1–12, <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>.



Gambar 12. Storyboard Menu Utama

2) Desain Tampilan Petunjuk Penggunaan

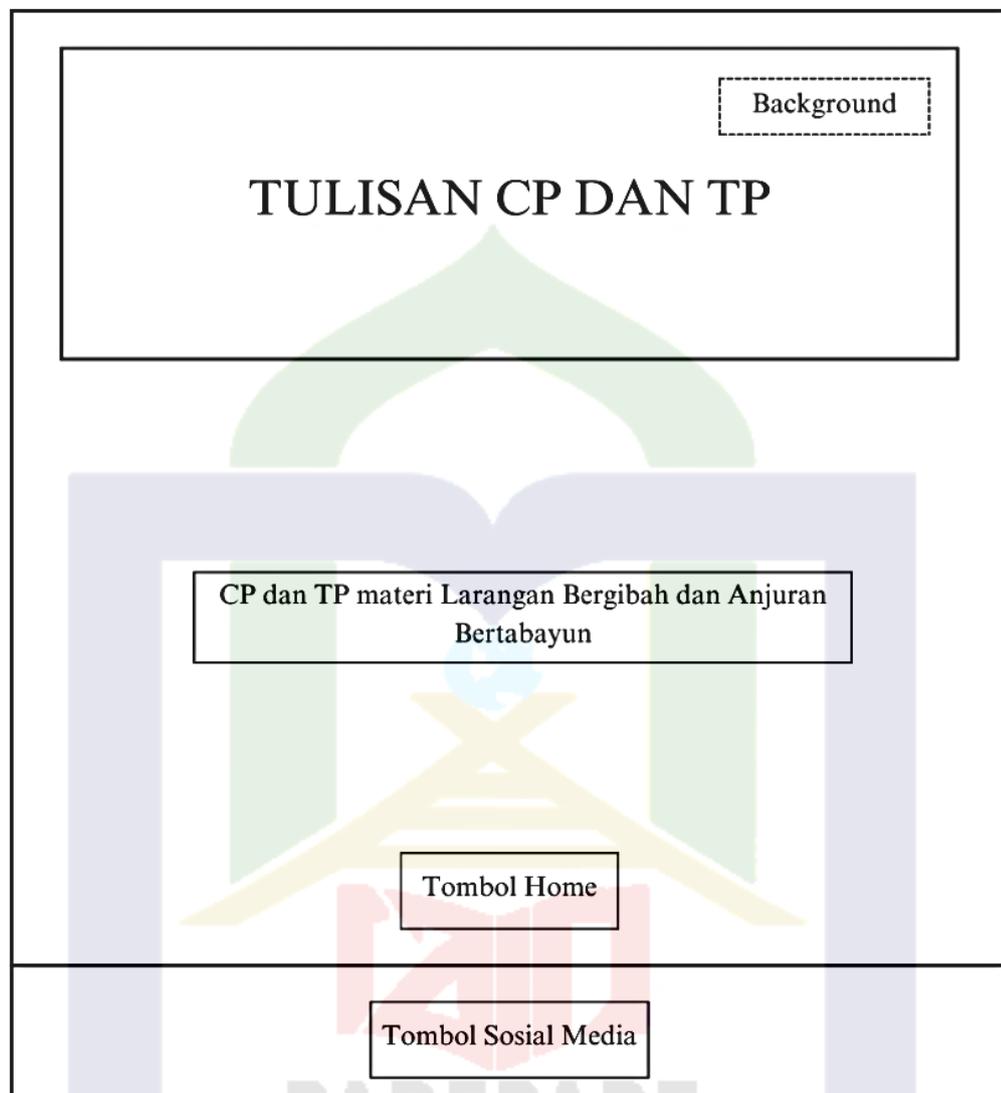
Desain tampilan petunjuk penggunaan berisi penjelasan dari 8 tombol navigasi yang terdapat pada halaman home sebelumnya, yakni tombol *home*, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran (CP dan TP), video pembelajaran, penjelasan terkait halaman quiz dan latihan soal, profil pengembang modul pembelajaran serta rujukan yang digunakan dalam pengembangan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini. Terdapat juga tombol Home untuk kembali ke halaman menu/home. serta 4 logo sosial media.



Gambar 13. *Storyboard* Menu Petunjuk Penggunaan

3) Desain Tampilan CP dan TP

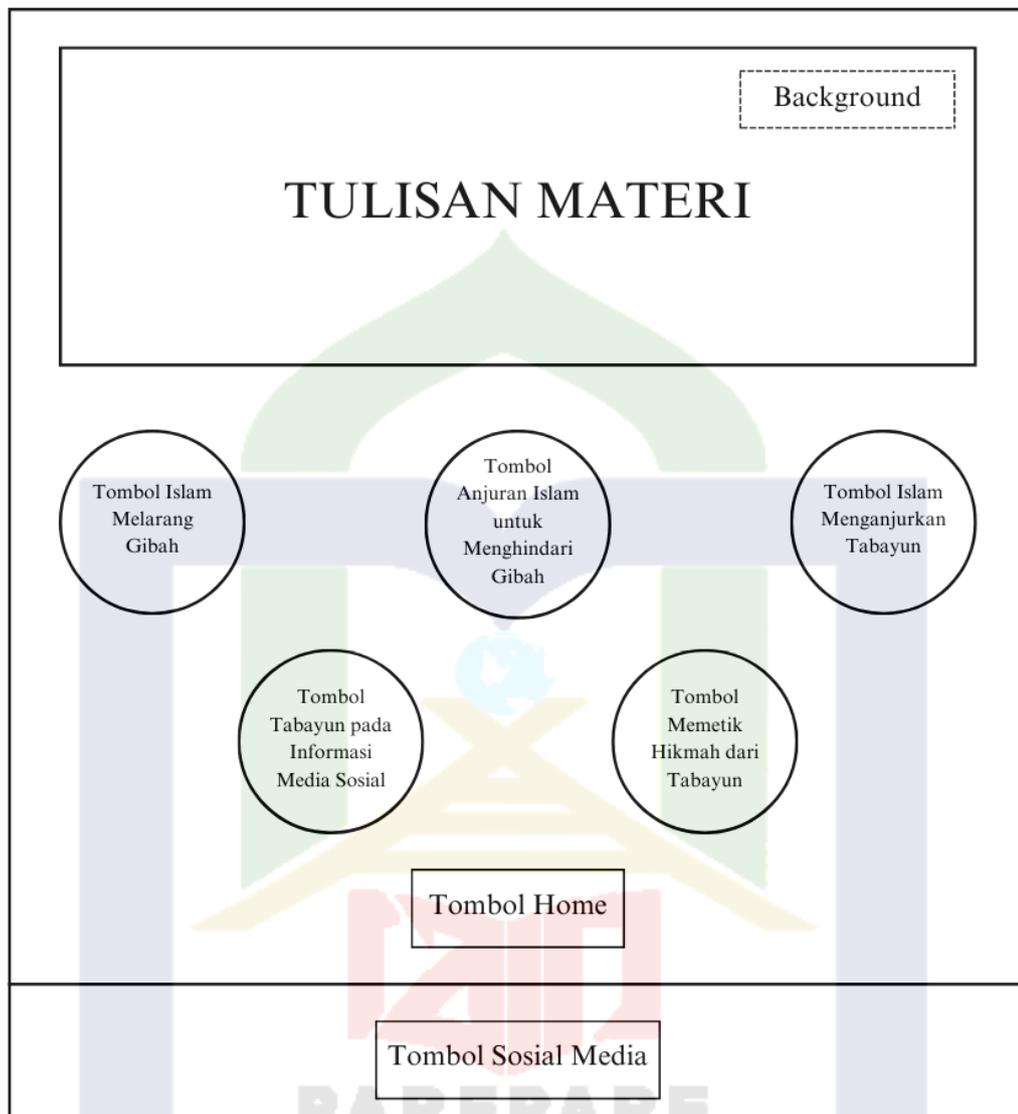
Desain tampilan ini berisi tentang penjelasan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. CP dan TP pada modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan, yaitu kurikulum merdeka. Terdapat juga tombol Home yang dapat mengembalikan kehalaman utama atau halaman awal dan 4 logo sosial media yang terhubung pada sosial media pengembang.



Gambar 14. *Storyboard* Menu CP dan TP

4) Desain Tampilan Materi

Desain tampilan ini berisi tombol judul materi tentang larangan bergibah dan anjuran bertabayun untuk materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Tombol tersebut adalah tombol Islam melarang gibah, tombol ajaran Islam untuk menghindari gibah, tombol Islam menganjurkan tabayun, tombol tabayun pada informasi media sosial dan tombol memetik hikmah dari tabayun. Apabila peserta didik mengklik salah satu judul tersebut maka akan tampil materi sesuai dengan judul yang dipilih. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



Gambar 15. *Storyboard* Menu Materi

5) Desain Tampilan Islam Melarang Gibah

Desain tampilan ini berisi materi Islam Melarang Gibah, materi yang dibahas diantaranya adalah pengertian gibah, ayat dan hadis yang membahas tentang gibah. Pada tampilan ini juga terdapat gambar ilustrasi perilaku gibah. Dibagian bawah materi, terdapat tombol 'back to materi' yang menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol untuk menuju kemateri selanjutnya. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



Gambar 16. *Storyboard* Menu Materi Islam Melarang Gibah

6) Desain Tampilan Inspirasi Islam untuk Menghindari Gibah

Desain tampilan ini berisi materi Inspirasi Islam untuk Menghindari Gibah, materi yang dibahas diantaranya adalah penyebab terjadinya gibah, bahaya perilaku gibah dan cara menghindari perilaku gibah. Pada tampilan ini juga terdapat gambar ilustrasi perilaku gibah. Dibagian bawah materi, terdapat tombol ‘back to materi’ yang menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol

untuk menuju kemateri sebelumnya dan materi selanjutnya. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



Gambar 17. *Storyboard* Menu Materi Inspirasi Islam untuk Menghindari Gibah

7) Desain Tampilan Islam Menganjurkan Tabayun

Desain tampilan ini berisi materi Islam Menganjurkan Tabayun, materi yang dibahas diantaranya adalah pengertian tabayun, ayat dan hadis tentang tabayun. Dibagian bawah materi, terdapat tombol 'back to materi' yang

menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol untuk menuju kemateri sebelumnya dan materi selanjutnya. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.

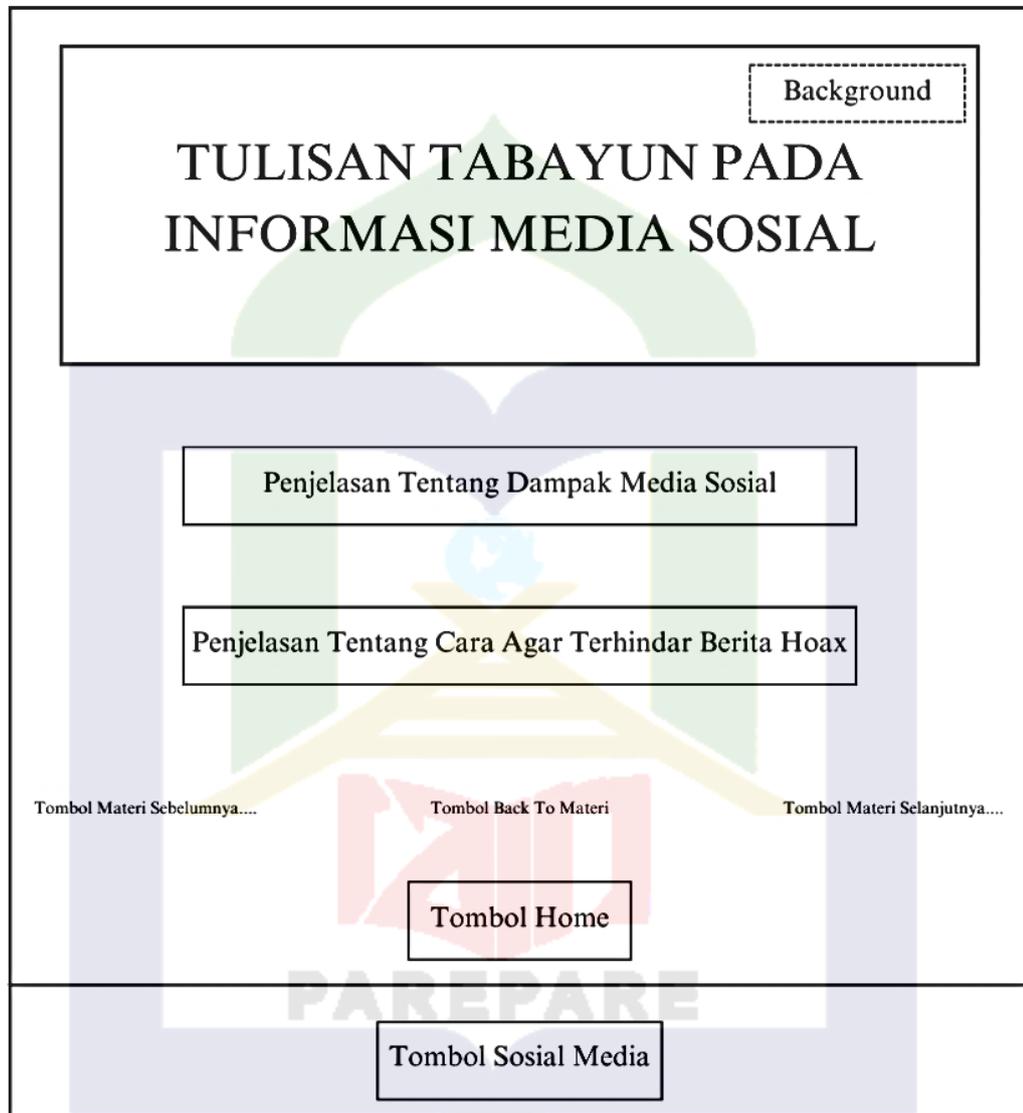


Gambar 18. *Storyboard* Menu Materi Islam Menganjurkan Tabayun

8) Desain Tampilan Tabayun pada Informasi Media Sosial

Desain tampilan ini berisi materi Tabayun pada Informasi Media Sosial, materi yang dibahas diantaranya adalah dampak media sosial dan cara agar terhindar dari berita hoax. Dibagian bawah materi, terdapat tombol 'back to materi' yang menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol untuk

menuju kemateri sebelumnya dan materi selanjutnya. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.

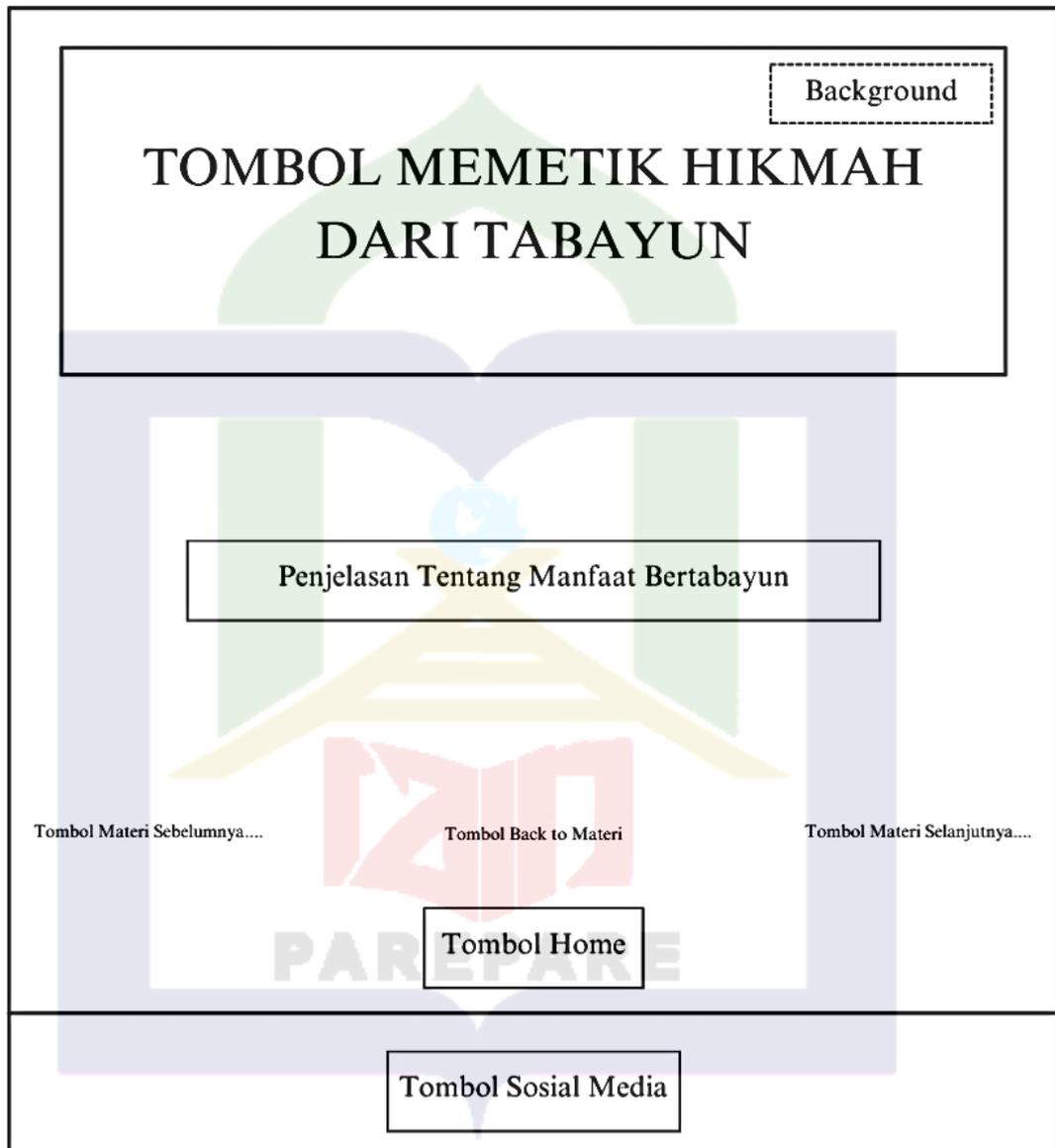


Gambar 19. *Storyboard* Menu Materi Tabayun pada Informasi Media Sosial

9) Desain Tampilan Memetik Hikmah dari Tabayun

Desain tampilan ini berisi materi Memetik Hikmah dari Tabayun, materi yang dibahas diantaranya adalah manfaat bertabayun. Dibagian bawah materi, terdapat tombol 'back to materi' yang menghubungkan kembali pada tampilan

materi, dan tombol untuk menuju ke materi sebelumnya. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.

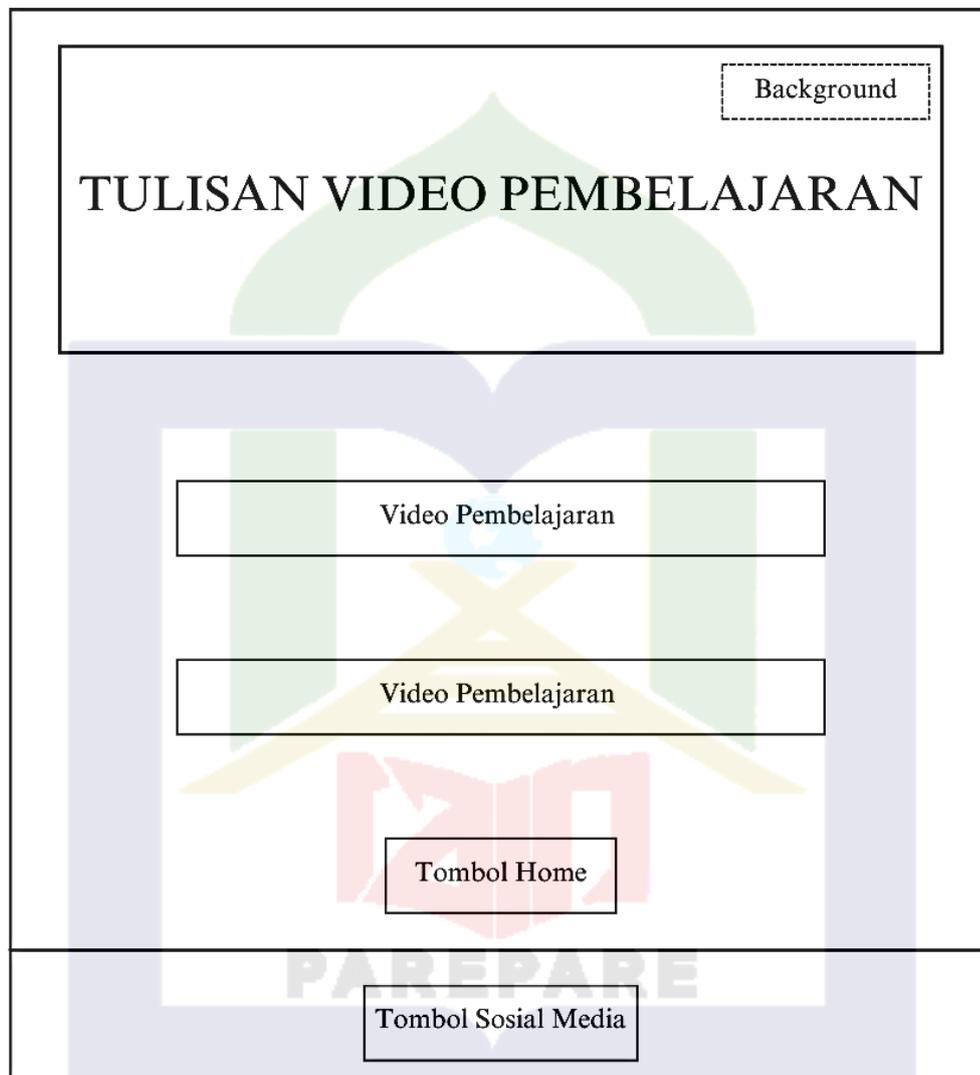


Gambar 20. *Storyboard* Menu Materi Memetik Hikmah dari Tabayun

10) Desain Tampilan Video Pembelajaran

Desain tampilan ini berisi video pembelajaran materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Terdapat beberapa penjelasan mengenai video pembelajaran. Serta terdapat 2 video pembelajaran yang akan ditampilkan pada

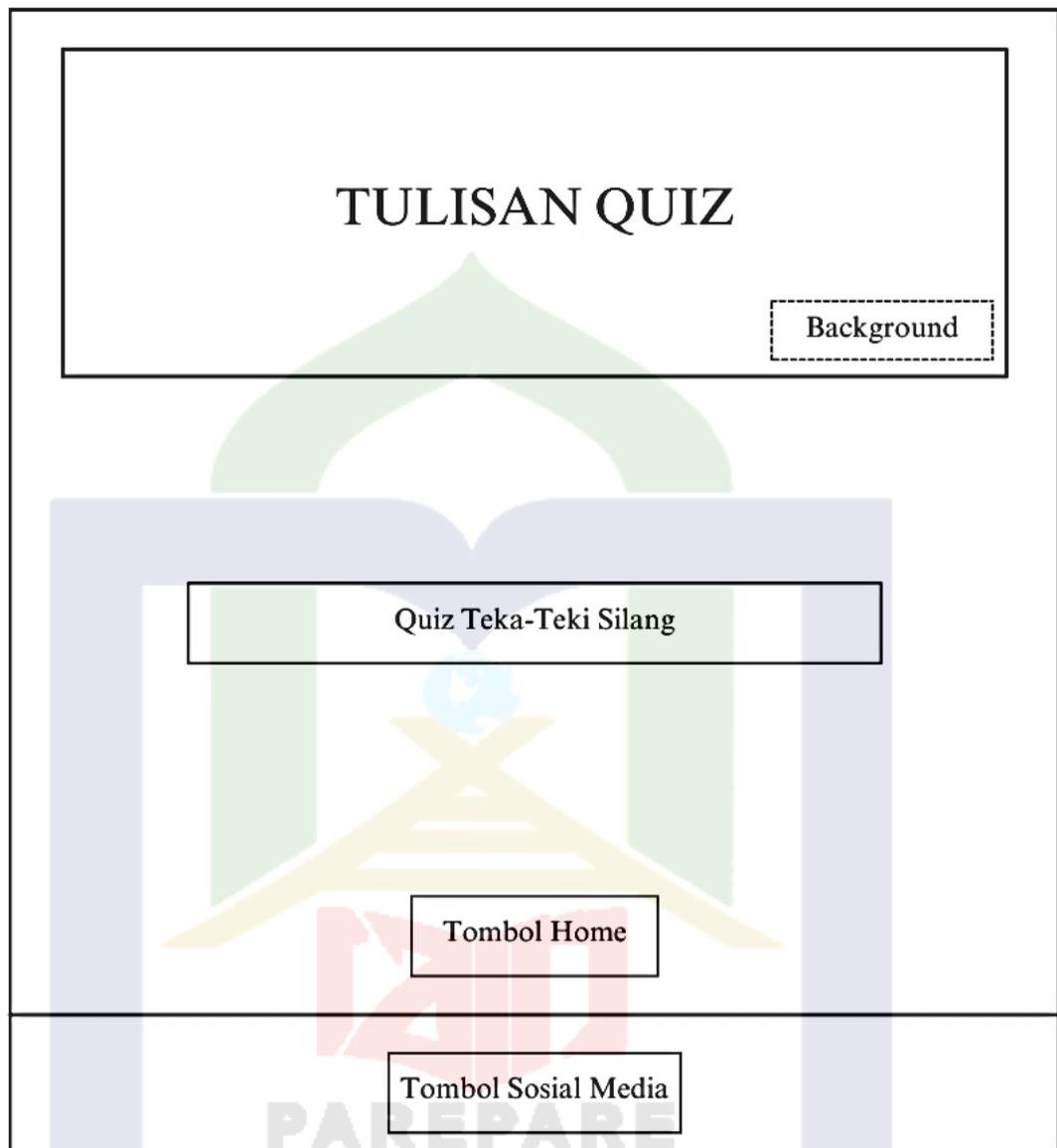
modul pembelajaran ini sesuai dengan materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun.. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



Gambar 21. *Storyboard* Menu Video Pembelajaran

11) Desain Tampilan Quiz

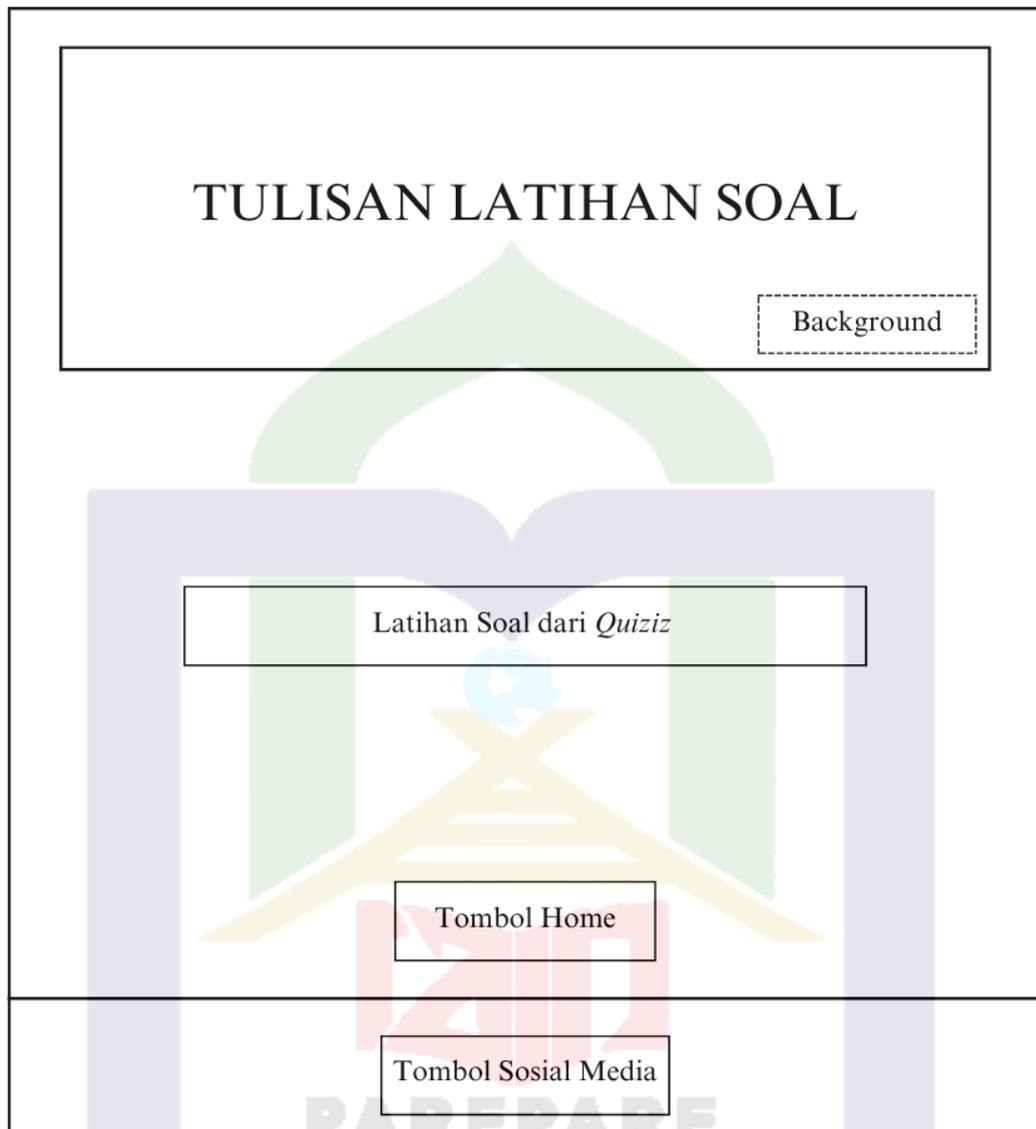
Desain tampilan ini berisi tentang penjelasan quiz materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Terdapat gambar yang menjelaskan tentang petunjuk memainkan quiz. Pada desain tampilan quiz terdapat quiz yang berbentuk teka-teki silang yang apabila peserta didik mengklik 'Play', maka quiz dimulai. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



Gambar 22. *Storyboard* Menu Quiz

12) Desain Tampilan Latihan Soal

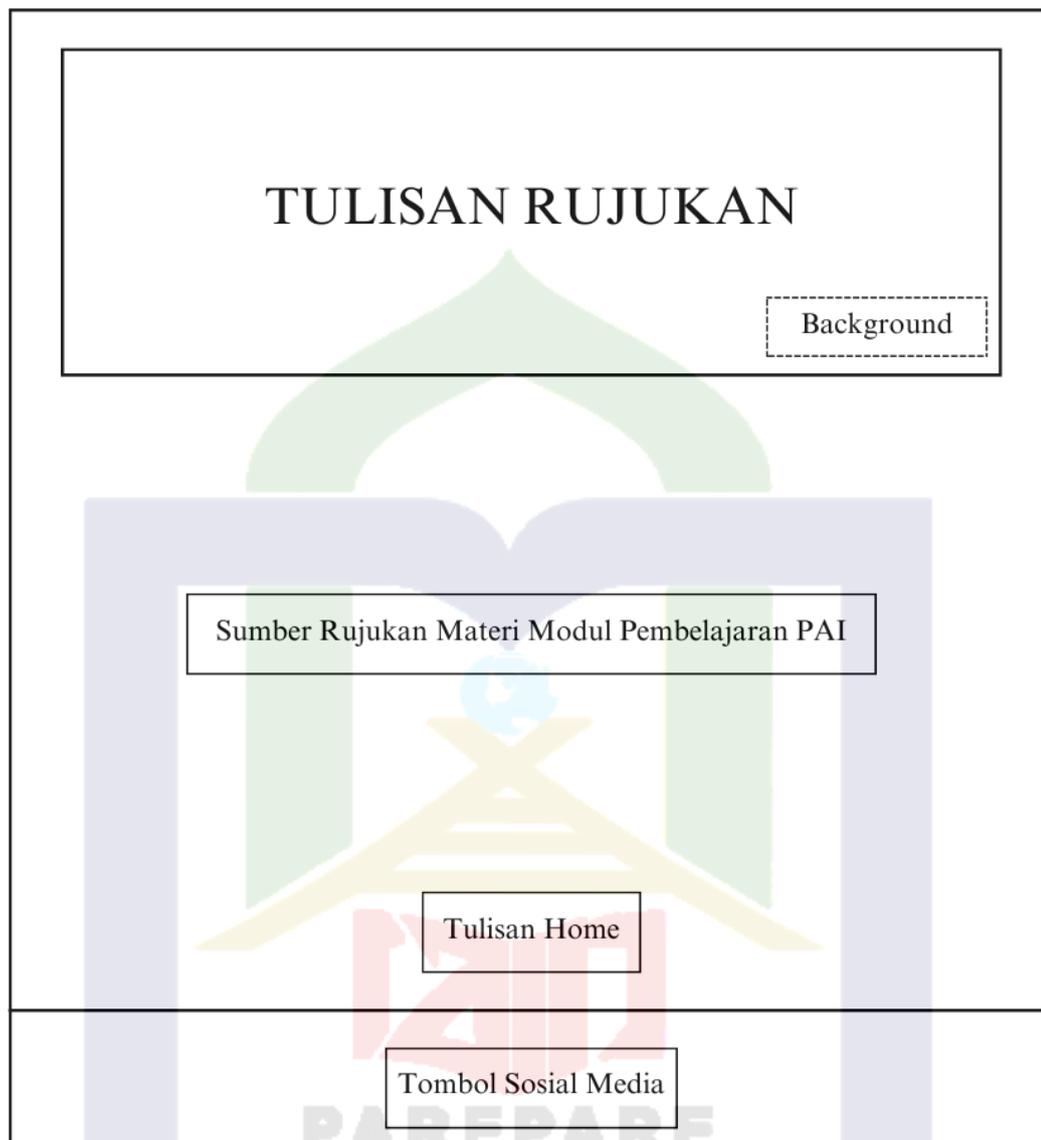
Desain tampilan ini berisi latihan soal yang dibuat sesuai dengan materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Latihan soal dengan bantuan aplikasi *quiziz* dengan materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Untuk mengerjakan latihan soal, Klik 'Play'. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



Gambar 23. *Storyboard* Menu Latihan Soal

13) Desain Tampilan Rujukan

Desain tampilan ini berisi rujukan atau sumber data yang digunakan dalam membuat modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Sumber data ini diperoleh dari berbagai referensi seperti buku, jurnal dan lain sebagainya. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



Gambar 24. *Storyboard* Menu Rujukan

3. Development (Pengembangan)

Setelah melakukan tahap perancangan, tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Tahap ini merupakan tahap pembuatan media animasi interaktif, validasi media, dan revisi media. Pengembangan diawali dengan validasi media dan konten aplikasi.⁷⁰ Pengembangan modul menggunakan *canva* untuk membuat

⁷⁰ Fadhli Ranuharja et al., "Development of Interactive Learning Media Edugame Using Addie Model," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 53–59, <https://doi.org/10.24036/tip.v14i1.412>.

desain yang telah dipilih dan disesuaikan dengan materi. Kemudian membuat quiz game menggunakan *website WordWall*. Sedangkan pembuatan latihan soal menggunakan *website Quiziz* dengan mengatur soal-soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik dengan berbagai pilihan bentuk soal. Untuk video pembelajaran berasal dari link *YouTube* yang sesuai dengan materi modul. Kemudian seluruhnya disisipkan di *Google Sites*.

Modul pembelajaran PAI yang berbasis *Google Sites* tersedia untuk diakses melalui tautan berikut: <https://sites.google.com/view/pendidikan-agamaislam7>

Adapun komponen-komponen modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dijelaskan sebagai berikut:

a. Menu Home

Menu home terdiri dari judul modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dan tulisan selamat datang dipembelajaran PAI kelas VII berbentuk *runningtext*. Serta terdapat 8 tombol navigasi yaitu tombol petunjuk penggunaan, tombol home, tombol CP dan TP, tombol materi, tombol video pembelajaran, tombol quiz, tombol latihan soal dan tombol rujukan. Setiap tombol tersebut memuat isi masing-masing menu. Berikut adalah tampilan menu home:





Gambar 25. Tampilan Menu Utama (Sebelum Revisi)

b. Menu Petunjuk Penggunaan

Menu petunjuk penggunaan terdapat judul petunjuk penggunaan, animasi mobil bergerak, dan kalimat motivasi dalam bentuk *runningtext*. Pada halaman ini berisi tentang uraian petunjuk penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*. Serta terdapat juga tombol Home yang apabila diklik, akan kembali ke halaman menu/home dan 4 logo sosial media. Berikut adalah tampilan menu petunjuk penggunaan:





Gambar 26. Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan (Sebelum Revisi)

c. Menu CP dan TP

Menu CP dan TP terdapat judul Capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, serta uraian CP dan TP materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Serta terdapat juga tombol Home yang apabila diklik, akan kembali ke halaman menu/home dan 4 logo sosial media. Berikut adalah tampilan menu CP dan TP:



Gambar 27. Tampilan Menu CP dan TP (Sebelum Revisi)

d. Menu Materi

Menu materi terdapat tombol judul materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Tombol tersebut adalah tombol Islam melarang gibah, tombol ajaran Islam untuk menghindari gibah, tombol Islam menganjurkan tabayun, tombol tabayun pada informasi media sosial dan tombol memetik hikmah dari tabayun. Apabila peserta didik mengklik salah satu judul tersebut maka akan tampil materi

sesuai dengan judul yang dipilih. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media. Berikut adalah tampilan menu materi:



Gambar 28. Tampilan Menu Materi (Sebelum Revisi)

1) Tombol Islam Melarang Gibah

Tampilan tombol Islam Melarang Gibah menjelaskan materi tentang pengertian gibah, ayat dan hadis yang membahas tentang gibah. Dibagian bawah materi, terdapat tombol 'back to materi' yang menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol untuk menuju kemateri selanjutnya. Terdapat juga

tombol Home yang apabila diklik, akan kembali ke halaman menu/home dan 4 logo sosial media. Berikut adalah tampilan tombol Islam Melarang Gibah:

The screenshot shows a digital learning interface. At the top, there is a navigation bar with the text "Pendidikan Agama Islam Kelas VII" and several menu items: "Home", "Petunjuk Penggunaan", "CP dan TP", "Materi", and "Lainnya". Below the navigation bar is a large circular graphic with the title "Pendidikan Agama Islam" and "Islam Melarang Gibah". The main content area has a light blue background with a mosque silhouette. It contains the following text:

SAATNYA KITA BELAJAR MATERI TENTANG GIBAH

Bacalah modul dibawah ini dengan seksama !

ISLAM MELARANG GIBAH

Gibah berarti menggunjing, membicarakan kejelekan dan kekurangan orang lain. Pada ghibah, terdapat pembicaraan mengenai kejelekan atau aib orang lain. Apabila dia tahu, dia tidak menyukainya.

Ghibah ini adalah penyakit hati yang apabila dibiarkan bisa merusak persaudaraan dan persatuan. Rasulullah menyeru umatnya agar menjauhi ghibah. Mereka yang menjauhi ghibah akan diganjar dengan perlindungan dari api neraka.

At the bottom of the screenshot, there is a cartoon illustration of two girls. One girl is drinking from a water bottle, and the other is looking at her with a speech bubble containing a question mark. Another speech bubble with dots is next to her, suggesting she is talking about someone else.

Perhatikan ayat berikut!

“

لَا يَأْتِيَنَّكُمْ أَمْثَلُ الَّذِي اتَّخَذَ
 كُنُوزَ الدُّنْيَا وَالْحَيَاةِ الدُّنْيَا
 قَدْحًا لِيَتَّخِذَ بَشَرًا مِنْكُمْ
 أَخَذًا وَإِنَّ لَكُمْ لَعِندَ اللَّهِ
 عَذَابًا مُرِيدًا

Dan ingatlah akan karunia Allah
 kepadamu dan perjanjian-Nya
 yang telah dikalikan kepadamu,
 ketika kamu mengatakan, "Kami
 mendengar dan kami menaat." Dan
 bertakwuh kepada Allah, sangkak,
 Allah Maha Mengatakan segala sesuatu.

QS. AL-HUJURAT/49 : 12

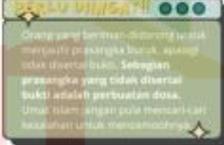
Islam melarang umatnya untuk gibah. Gibah diibaratkan memakan daging saudaranya sendiri yang telah mati.

QS. Al- Hujurat/49 : 12 menjelaskan bahwa gibah merupakan perbuatan keji. Orang yang gibah disamakan dengan orang yang makan daging bangkai saudaranya sesama muslim. Setiap orang pasti merasa jijik dan tidak senang memakan daging tersebut apalagi yang sudah mejadi mayat. Dengan akal sehatnya, orang pasti tidak akan mau memakan daging saudaraya, walaupun dagingnya segar dan sudah dimasak. Gibah merupakan perbuatan yang dilarang dan menjijikkan. Perbuatan ini harus dihindari.

Dijelaskan juga dalam buku *Dosa Kecil yang Terabaikan Penyebab Siksa Azab Kubur yang Maha Pedih* oleh Nur Aisyah Albantany, dosa ghibah lebih besar daripada zina. Hal ini berdasarkan sabda Rasulullah yang artinya:

"Ghibah itu lebih berat dari zina. Seorang sahabat bertanya, 'Bagaimana bisa?' Rasulullah SAW menjelaskan, 'Seorang laki-laki yang berzina lalu bertobat, maka Allah bisa langsung menerima tobatnya. Namun pelaku ghibah tidak akan diampuni sampai dimaafkan oleh orang yang dighibahnya.'" (HR. At Thabrani).

Kalian pernah mendengar ungkapan "lidah tak bertulang". Ungkapan ini mengisyaratkan bahwa lidah yang lunak ternyata dapat menyakiti hati. Pembicaraan yang menyakiti hati terkadang tidak disadari. Kita harus memahami pula, bahwa lidah dapat menyebabkan seseorang masuk surga ataupun neraka. Karena, setiap kata yang diucapkan akan dicatat oleh malaikat.



[Back to Materi](#)

[Inspirasi Islami untuk...](#)



Home



Gambar 29. Tampilan Menu Materi Islam Melarang Gibah (Sebelum Revisi)

2) Desain Tampilan Inspirasi Islam untuk Menghindari Gibah

Tampilan tombol Inspirasi Islam untuk Menghindari Gibah menjelaskan materi tentang penyebab terjadinya gibah, bahaya perilaku gibah dan cara menghindari perilaku gibah. Dibagian bawah materi, terdapat tombol 'back to materi' yang menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol untuk menuju kemateri sebelumnya dan materi selanjutnya. Terdapat juga tombol Home yang apabila diklik, akan kembali kahalaman menu/home dan 4 logo sosial media. Berikut adalah tampilan tombol Anjuran Islam untuk Menghindari Gibah:



Pendidikan Agama Islam Kelas VII

Home Petunjuk Penggunaan Ciri dan TP Materi Lainnya

Pendidikan Agama Islam

Inspirasi Islami
untuk Menghindari
Gibah

SAATNYA KITA BELAJAR MATERI TENTANG PENYEBAB, BAHAYA DAN CARA MENGHINDARI TERJADINYA GIBAH

Bacalah modul dibawah ini dengan seksama !

Penyebab Terjadinya Gibah

- Membicarakan keburukan orang lain dengan keinginan mengangkat derajat dirinya sendiri.
- Sikap iri terhadap keberhasilan dan kesuksesan orang lain
- Sikap egois yang cenderung merendahkan orang lain
- Balas dendam terhadap orang lain atas perilaku terhadap dirinya
- Marah yang tidak terkendali



- Bercanda tanpa disadari dengan merendahkan orang lain
- Di media televisi atau di media sosial lainnya kita sering melihat tayangan yang barangkali maksudnya adalah bergurau. Hanya saja gurauan tersebut dapat menyakiti orang lain. Oleh karena itu sebaiknya perlu diperhatikan bagaimana bergurau yang tidak membuat orang lain sakit hati.

Bahaya Perilaku Gibah

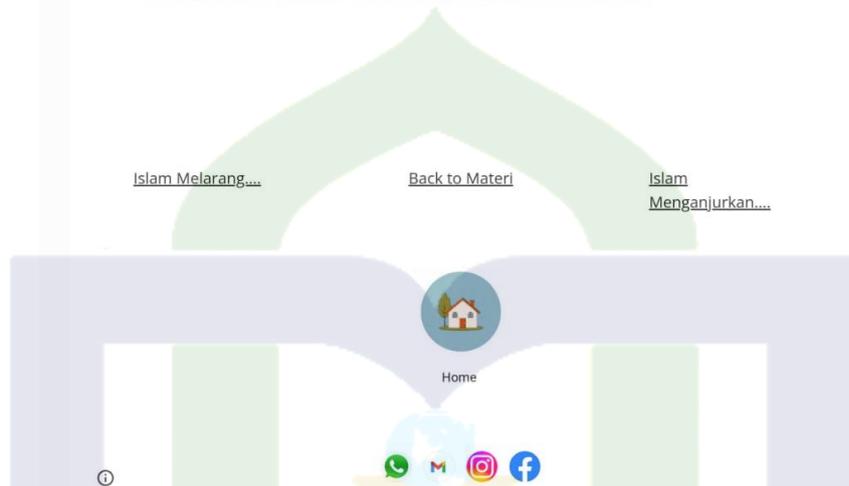


- Jika hal-hal yang dibicarakan adalah sesuatu yang tidak benar, maka bisa mendatangkan fitnah, dalam Al-Qur'an fitnah itu disebutkan lebih kejam daripada pembunuhan.
- Mendatangkan kerusakan/permusuhan atau sikap tidak senang kepada seseorang
- Tidak ada manfaatnya, waktu terbuang sia-sia

Cara Menghindari Perilaku Gibah

- Berkumpul dengan orang-orang saleh
- Menyadari diri bahwa Allah Swt. membenci seseorang yang menggunjing saudaranya
- Berintrospeksi diri dengan melihat aib diri sendiri dan selalu berusaha memperbaikinya
- Menjaga lisan. Gibah bisa disebabkan karena lidah dan mulut (ucapan) tidak dijaga dengan baik. Agar terhindar dari gibah, lebih baik membicarakan keburukan orang lain.

- Berpikir positif. Kita senantiasa dituntut untuk selalu berprasangka baik (*Husnudzan*).
- jangan mudah mempercayai informasi yang tidak jelas kebenarannya. Apalagi sampai ikut menyebarkannya. Tahan diri Anda untuk tidak berkomentar dan terlibat untuk gibah.
- Lakukan Tabayun pada setiap informasi yang diperoleh untuk menghindari perilaku gibah dan penyebaran berita *hoax*



Gambar 30. Tampilan Menu Materi Inspirasi Islam untuk Menghindari Gibah (Sebelum Revisi)

3) Desain Tampilan Islam Menganjurkan Tabayun

Tampilan tombol Islam Menganjurkan Tabayun menjelaskan materi tentang pengertian tabayun, ayat dan hadis tentang tabayun. Dibagian bawah materi, terdapat tombol 'back to materi' yang menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol untuk menuju kemateri sebelumnya dan materi selanjutnya. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media. Berikut adalah tampilan tombol Islam Menganjurkan Tabayun:



SAATNYA KITA BELAJAR MATERI TENTANG TABAYUN

Bacalah modul dibawah ini dengan seksama !

ISLAM MENGANJURKAN TABAYUN

Secara bahasa, tabayun berarti mencari kejelasan tentang sesuatu hingga jelas dan benar keadaannya. Adapun menurut istilah, tabayun adalah proses yang dilakukan untuk meneliti dan menyeleksi berita, dengan sikap tidak tergesa-gesa dalam memutuskan, sehingga permasalahan menjadi jelas dan benar. Tabayun sangat penting untuk memeriksa kebenaran informasi atau berita dengan teliti.



Perhatikan ayat berikut!

QS. AL-HUJURAT/49: 6

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنْ جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَنْ تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصِحِّبُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ

Wahai orang-orang yang beriman, jika seorang fasik datang kepadamu membawa berita penting, maka telitilah kebenarannya agar kamu tidak mencelakan suatu kaum karena ketidaktahuan(-mu) yang berakibat kamu menyesali perbuatanmu itu.

Informasi yang dibawa oleh orang fasik jangan langsung diterima. Akan tetapi, harus diteliti terlebih dahulu. Penelitian terhadap informasi tersebut meliputi kualitas, pembawa, dan kepentingan berita. Keputusan terhadap berita tersebut jangan langsung diambil, sebelum berita itu jelas kebenarannya. Berita yang tidak benar dengan tanpa dicari kejelasannya, dapat merusak diri dan masyarakat

Dalam penerapannya Rasulullah SAW telah banyak memberikan gambaran sikap ketika menghadapi problem demikian, sebagaimana diriwayatkan dalam hadis, baik ketika kaum Muslimin yang menjadi korbannya ataupun sebaliknya ketika kaum Non Muslim yang menjadi korban berita simpang siur yang dibawa oleh kaum Muslimin. Sebagai contoh sikap *Tabayyun* yang dilakukan oleh Rasulullah SAW terhadap Non Muslim, terdapat beberapa riwayat khususnya terkait kasus persengketaan antara Kaum Muslimin dengan Kaum Yahudi. Dalam hal ini yang berposisi sebagai korban kesimpangsiuran berita adalah Kelompok Yahudi Khaibar yang pada akhirnya menimbulkan persengketaan antara kedua belah pihak (Muslim dan Non Muslim). Suatu ketika terjadi persengketaan antara kaum Muslim dengan Yahudi yang dipicu oleh terbunuhnya salah seorang Muslim di wilayah Khaibar yang notabene dihuni oleh kaum Yahudi. Salah seorang kerabat korban

menuduh orang-orang Yahudi sebagai pembunuhnya walaupun ia sama sekali tidak benar-benar menyaksikan pembunuhan secara langsung. Kaum Yahudi tidak terima dengan tuduhan tersebut, karenatempa bukti yang betul-betul valid. Dalam kasus ini Rasulullah SAW mengambil sikap yang tepat dan bijak melalui proses *Tabayyun*, dimana berbagai pihak yang bersangkutan dalam kasus diajak berdialog untuk menemukan titik temu penyelesaian masalah.

Penting untuk menjaga sikap netral ketika menerima informasi untuk menghindari pilih kasih yang tidak adil dengan hanya mendengarkan informasi dari kelompok sendiri dan mengabaikan informasi dari kelompok lain. Dalam proses *Tabayyun* terdapat sikap kehati-hatian dan tidak terburu-buru dalam menyelesaikan permasalahan, serta dialog antar pihak menjadi pintu pemahaman permasalahan yang lebih jelas dan detail agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pengambilan keputusan. Penyebaran informasi yang ceroboh dan tergesa-gesa sudah menjadi tren di masyarakat saat ini. Oleh karena itu, di era ini kesadaran menerima atau mengirimkan informasi seharusnya sepuluh kali lebih penting dibandingkan kesadaran lainnya.



Gambar 31. Tampilan Menu Materi Islam Menganjurkan Tabayyun (Sebelum Revisi)

4) Desain Tampilan Tabayyun pada Informasi Media Sosial

Tampilan tombol Tabayyun pada Informasi Media Sosial menjelaskan materi tentang dampak media sosial dan cara agar terhindar dari berita hoax. Dibagian bawah materi, terdapat tombol ‘back to materi’ yang menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol untuk menuju kemateri sebelumnya dan materi selanjutnya. Terdapat juga tombol Home yang apabila diklik, akan

kembali ke halaman menu/home dan 4 logo sosial media. Berikut adalah tampilan tombol Tabayun pada Informasi Media Sosial:

Pendidikan Agama Islam Kelas VII Home Petunjuk Penggunaan CP dan TP Materi Lainnya

Pendidikan Agama Islam

Tabayun pada Informasi Media Sosial

SAATNYA KITA BELAJAR MATERI TENTANG BAGAIMANA BERTABAYUN PADA INFORMASI MEDIA SOSIAL

Bacalah modul dibawah ini dengan seksama !

Tabayun Pada Informasi Media Sosial

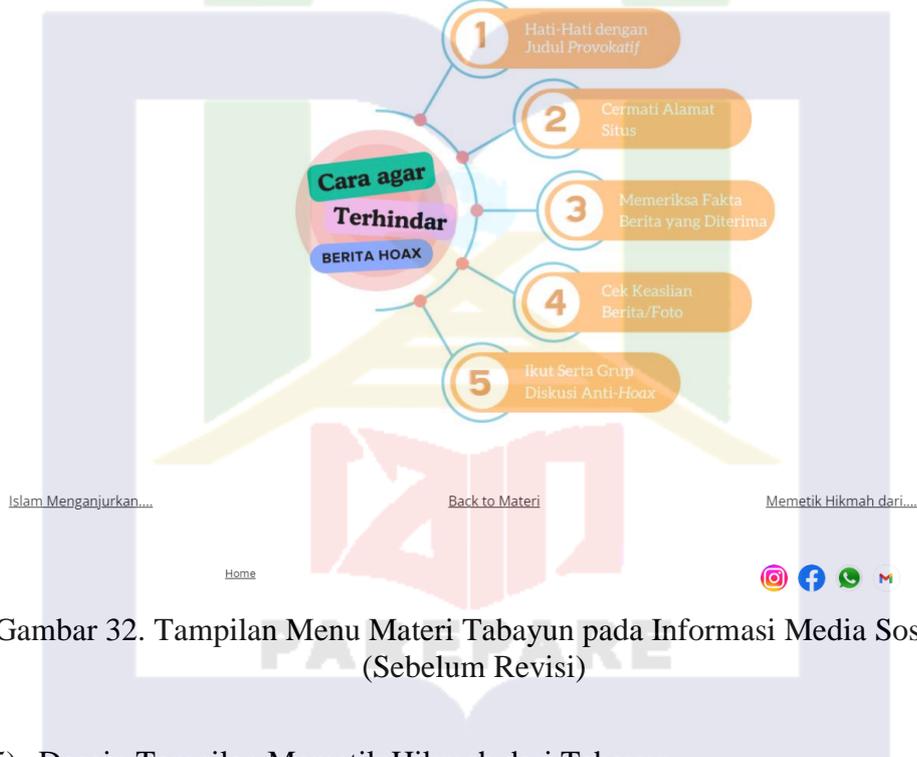
PAREPARE

Bagaimana kalian bertabayun dalam bermedia sosial? Media sosial yang online memudahkan saling komunikasi, partisipasi, berbagi informasi dan menciptakan isi. Kita telah mengenal beberapa platform media sosial. Media sosial ini telah menjadi sarana umum kehidupan individu untuk berkomunikasi dengan sesama, juga pada proses pembelajaran.

Lalu, bagaimana cara agar informasi yang diterima itu jelas? Berikut ini adalah beberapa teknik yang bisa digunakan.

- Sumber informasi dipastikan dengan benar. Hal ini dapat dilakukan dengan melihat kompetensi sumber yang dirujuk. Apakah ia memiliki kompetensi untuk menyampaikan informasi yang benar.
- Pastikan isi informasi berisi kebenaran.
- Pastikan tempat dan waktu informasi yang diperoleh adalah benar.

Penggunaan media sosial juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif itu diantaranya adalah:



Gambar 32. Tampilan Menu Materi Tabayun pada Informasi Media Sosial (Sebelum Revisi)

5) Desain Tampilan Memetik Hikmah dari Tabayun

Tampilan tombol Memetik Hikmah dari Tabayun menjelaskan materi tentang manfaat bertabayun. Dibagian bawah materi, terdapat tombol 'back to materi' yang menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol untuk menuju ke materi sebelumnya. Terdapat juga tombol Home yang apabila diklik, akan kembali ke halaman menu/home dan 4 logo sosial media. Berikut adalah tampilan tombol Memetik Hikmah dari Tabayun:



Gambar 33. Tampilan Menu Materi Memetik Hikmah dari Tabayun (Sebelum Revisi)

e. Menu Video Pembelajaran

Menu video pembelajaran materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Terdapat 2 video pembelajaran yang akan ditampilkan pada modul pembelajaran ini. Terdapat juga tombol Home yang apabila diklik, akan kembali

kahalaman menu/home dan 4 logo sosial media. Berikut adalah tampilan video pembelajaran:

Pendidikan Agama Islam Kelas VII Home Petunjuk Penggunaan CP dan TP Materi Lainnya

Pendidikan Agama Islam

VIDEO PEMBELAJARAN

Silahkan disimak video pembelajaran tentang larangan bergibah dan anjuran bertabayun berikut!

MATERI PAI KELAS VII (MENGHI...
5. Amarah yang tidak terkendali



Sumber: https://youtu.be/jx_0sLUX44sc7si=Ky1a68c45KI0KPs

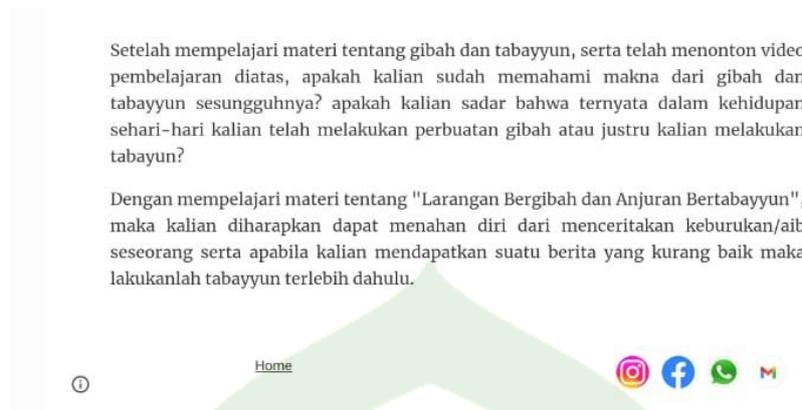
Untuk memperdalam pemahaman kalian tentang materi gibah, silahkan disimak video berikut tentang "Bahaya Gibah dan Contoh Perilaku Gibah dalam Kehidupan Sehari-Hari!"

Bahaya Ghibah!

BAHAYA GHIBAH!



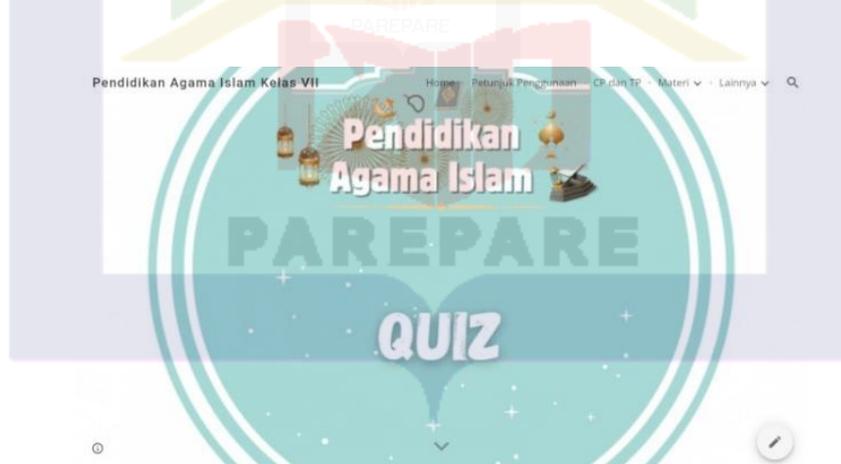
Sumber: <https://youtu.be/G3O5jhbEp6Q?si=sEc1CXQC48Ht2Y-8>



Gambar 34. Tampilan Menu Video Pembelajaran (Sebelum Revisi)

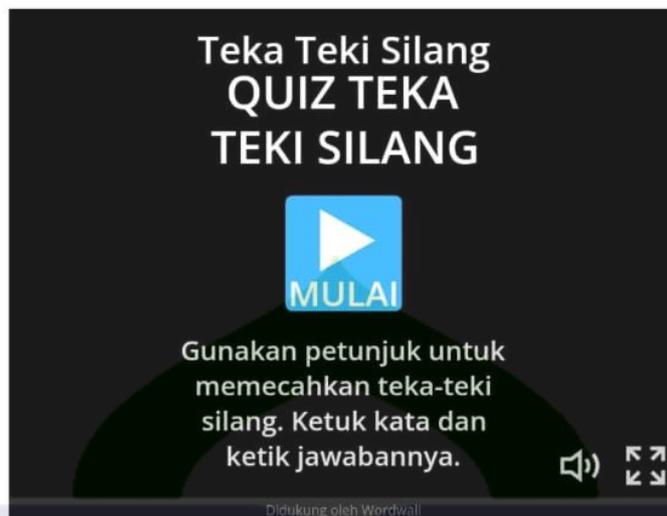
f. Menu Quiz

Menu quiz materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. *Quiz* dibuat dengan bantuan aplikasi *Wrodwall*, dengan desain tampilan *quiz* berbentuk teka-teki silang yang apabila peserta didik mengklik 'Play', maka *quiz* dimulai. Terdapat juga tombol Home yang apabila diklik, akan kembali ke halaman menu/home dan 4 logo sosial media. Berikut adalah tampilan menu *quiz*:



UNTUK MEMBERIKAN PENGALAMAN BELAJAR YANG SERU, MAKA SELANJUTNYA KITA AKAN BERMAIN GAME.

PETUNJUK : KLIK 'MULAI' UNTUK MEMAINKAN QUIZ TEKA TEKI SILANG BERIKUT, SETELAH SEMUA JAWABAN TERISI MAKA TEKAN IKON 'GARIS TIGA DIKIRI BAWAH' DAN PILIH 'KIRIM JAWABAN'.

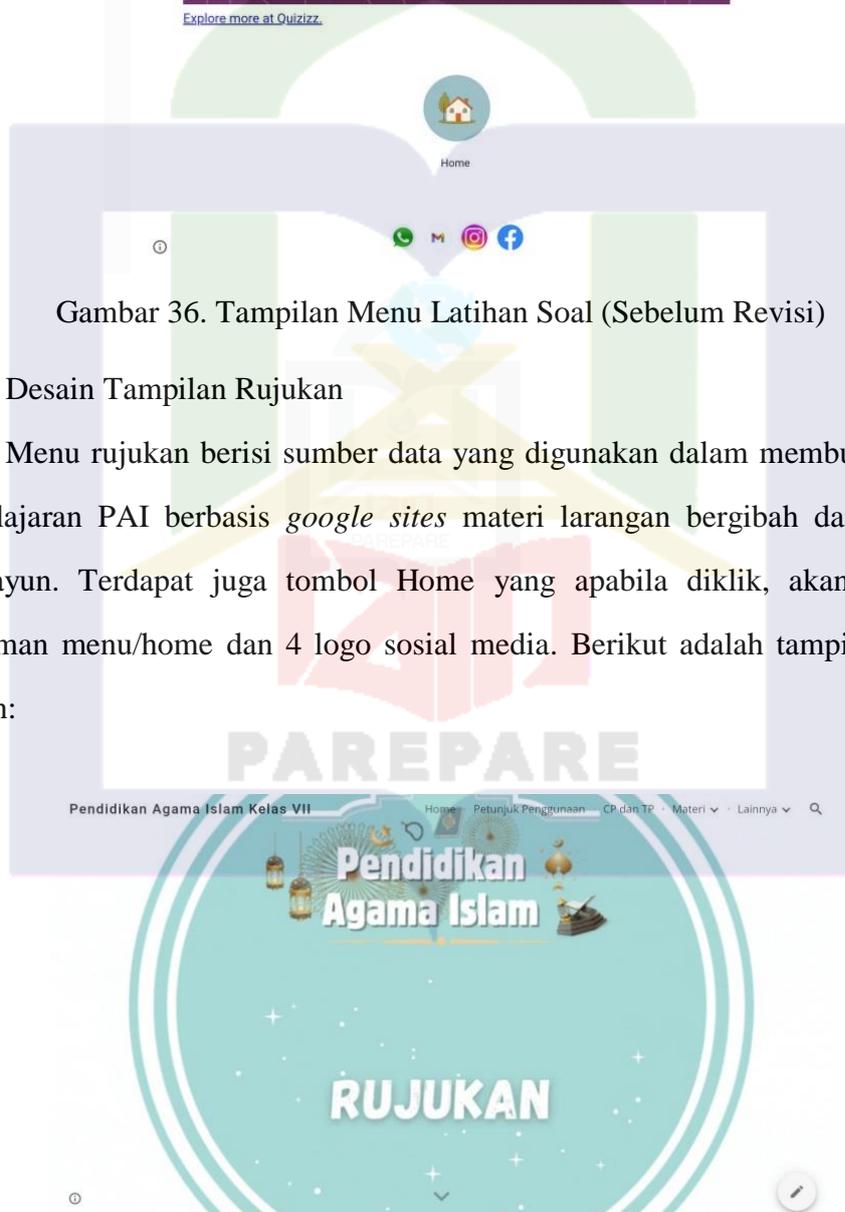


Gambar 35. Tampilan Menu Quiz (Sebelum Revisi)

g. Desain Tampilan Latihan Soal

Latihan soal pada modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini dibuat dengan bantuan aplikasi *quiziz* dengan materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Apabila peserta didik mengklik 'Play Now', maka latihan soal dimulai. Terdapat juga tombol Home yang apabila diklik, akan kembali ke halaman menu/home dan 4 logo sosial media. Berikut adalah tampilan menu latihan soal:





Gambar 36. Tampilan Menu Latihan Soal (Sebelum Revisi)

h. Desain Tampilan Rujukan

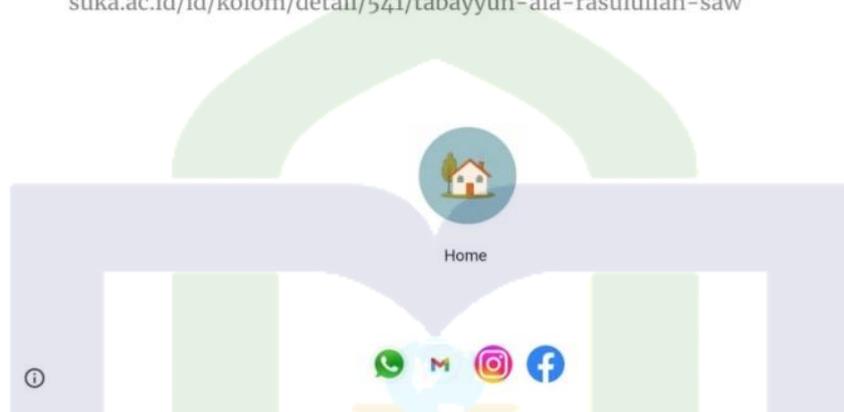
Menu rujukan berisi sumber data yang digunakan dalam membuat modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Terdapat juga tombol Home yang apabila diklik, akan kembali ke halaman menu/home dan 4 logo sosial media. Berikut adalah tampilan menu rujukan:

Buku Siswa Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas 7

Tim Humas Universitas Islam An Nur Lampung, (2022), Larangan Gosip (Ghibah) dalam Islam, diakses pada 1 Maret 2024 dari <https://an-nur.ac.id/larangan-gosip-ghibah-dalam-islam/>

Al Walidah, Iffah. "Tabayyun di era generasi millennial." *Jurnal Living Hadis* 2.2 (2017): 317-344.

Mukhamad Hasan, (2022), Tabayyun Ala Rasulullah Saw., diakses pada 3 Maret 2024 dari <https://ilmusyariahdoctoral.uin-suka.ac.id/id/kolom/detail/541/tabayyun-ala-rasulullah-saw>



Gambar 37. Tampilan Menu Rujukan Gibah (Sebelum Revisi)

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini, sebelum menerapkan modul pembelajaran berbasis *google sites*, peneliti terlebih dahulu membagikan soal *pretest* kepada peserta didik berbentuk *google form*, *pretest* dilakukan untuk menggali kemampuan awal peserta didik sebelum penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*. Langkah selanjutnya yakni proses implementasi penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dalam proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya peserta didik mengerjakan *posttest* untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Setelah melalui tahap implementasi, selanjutnya adalah tahap evaluasi. Evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran menggunakan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* yang telah dicapai. Terdapat

beberapa kendala dalam pembuatan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*, diantaranya:

- a. Penyusunan materi dan pembuatan desain yang membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan desain yang menarik dan terstruktur sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam membaca modul.
- b. Terdapat beberapa peserta didik memiliki kemampuan teknologi yang rendah sehingga sulit untuk memahami penggunaan modul.

B. Hasil Pengujian Tahap Pertama

1. Validasi Ahli Materi

Peneliti melakukan uji validasi materi, modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* pada tanggal 30 April 2024 kepada ahli materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun yang berpengalaman dibidang akhlak dan menjabat sebagai dosen di IAIN Parepare yaitu bapak Dr. H. Mukhtar Yunus, Lc., M.Th.I. Pada tahapan ini peneliti memperlihatkan materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun untuk diamati, dianalisis dan ditelaah.

Berdasarkan hasil pengujian tahap pertama oleh validator ahli materi, diperoleh beberapa arahan dan masukan, yaitu:

- a. Tambahkan hadis tentang gibah
- b. Perbaiki kata pada capaian pembelajaran
- c. Lengkapi tujuan pembelajaran, sesuai dengan modul ajar
- d. Perbaiki kata Inspirasi yang ada pada subjudul materi

2. Validasi Ahli Media

Peneliti melakukan uji validasi media, modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* pada tanggal 2 Mei 2024 kepada ahli media yang berpengalaman dibidang media pembelajaran dan menjabat sebagai dosen di IAIN Parepare yaitu

bapak Ahmad Zuhudi Bahtiar, M.Pd. Pada tahapan ini peneliti memberikan modul pembelajaran untuk diamati, dianalisis dan ditelaah.

Berdasarkan hasil pengujian tahap pertama oleh validator ahli materi, diperoleh beberapa arahan dan masukan, yaitu:

- a. Ketajaman gambar pada judul dihalaman *home* kurang
- b. Petunjuk penggunaan kurang jelas
- c. Tambahkan profil pengembang
- d. *Icon home* dihilangkan dari halaman *home/menu*
- e. Pada halaman yang terdapat kata *home* ditambahkan dengan *icon home*
- f. Tambahkan petunjuk memainkan *quiz/game* pada halaman *quiz*
- g. Tombol *facebook* tidak berfungsi

C. Revisi Produk

Setelah proses uji validasi materi dan uji validasi media, tahapan selanjutnya adalah revisi produk sesuai dengan arahan dan masukan dari masing-masing ahli

1. Ahli Materi

Berikut merupakan beberapa perbaikan dari arahan dan masukan validator ahli materi:



Gambar 38. Perbaikan 1 dari Masukan Validator Ahli Materi



Gambar 39. Perbaikan 2 dari Masukan Validator Ahli Materi

Gambar 38. Validator ahli memberikan masukan untuk menambahkan hadis tentang ghibah, sehingga dilakukanlah perbaikan sesuai dengan masukan tersebut. Gambar 39 merupakan perbaikan pada CP dan TP. Pada capaian pembelajaran, sebelumnya terdapat kalimat ‘Peserta didik mampu memahami pentingnya verifikasi (tabayun) informasi sehingga dia terhindar dari kebohongan dan berita palsu’ kemudian disarankan untuk diganti menjadi ‘Peserta didik mampu memahami pentingnya verifikasi (tabayun) informasi sehingga dia terhindar ghibah’. Dan pada tujuan pembelajaran ditambahkan poin penyebab terjadinya dan cara menghindari ghibah.



Gambar 40. Perbaikan 3 dari Masukan Validator Ahli Materi

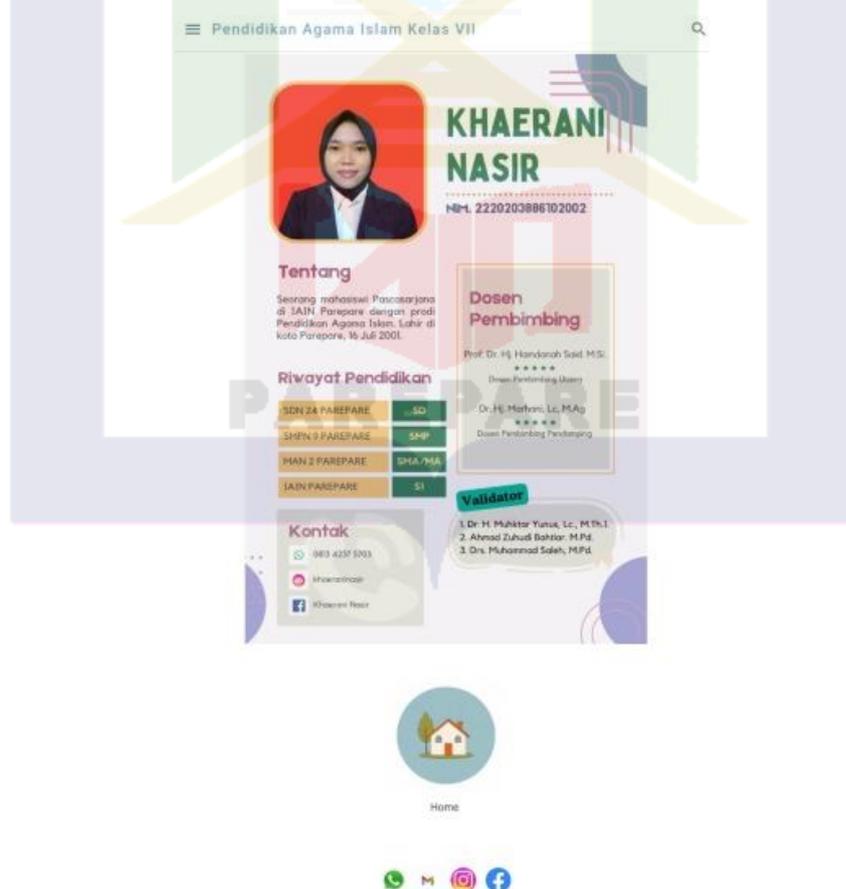
Gambar 40. judul subbab dihalaman materi, sebelumnya adalah inspirasi islami untuk menghindari gibah, kemudian disarankan untuk diganti menjadi anjuran Islam untuk menghindari gibah

2. Ahli Media

Berikut merupakan beberapa perbaikan dari arahan dan masukan validator ahli materi:



Gambar 41. Perbaikan 1 dari Masukan Validator Ahli Media



Gambar 42. Perbaikan 2 dari Masukan Validator Ahli Media



Gambar 43. Perbaikan 3 dari Masukan Validator Ahli Media





Gambar 46. Perbaikan 6 dari Masukan Validator Ahli Media

Gambar 41 merupakan perbaikan 1 dengan meningkatkan resolusi judul menu utama. Gambar 42 merupakan perbaikan petunjuk penggunaan modul. Gambar 43 merupakan profil pengembang, Gambar 44 tampilan Menu awal setelah *icon home* dihilangkan. Gambar 45 *icon home* sebagai tombol alternatif untuk kembali ke menu utama. Dan gambar 46. Merupakan gambar petunjuk memainkan game pada menu Quiz.

D. Hasil Pengujian Tahap Kedua

1. Ahli Materi

Setelah melakukan revisi pada materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun, berdasarkan arahan dan masukan dari ahli materi. Pengujian tahap kedua dilakukan pada 2 Mei 2024. Materi yang telah direvisi atau diperbaiki diberikan kepada ahli materi untuk divalidasi. Validator diberikan angket penilaian dan materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun yang telah direvisi. Adapun hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 13 berikut:

Tabel 14. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	No.	Kriteria	Skor
Kelayakan Isi	1	Modul pembelajaran PAI sesuai dengan CP dan TP	4
	2	Materi yang disajikan dapat mencerminkan jbaran CP	4

Lanjutan Tabel 14

Aspek	No.	Kriteria	Skor
	3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
	4	Kelengkapan materi yang dibutuhkan peserta didik	5
	5	Materi tidak menimbulkan penafsiran ganda	4
	6	gambar pendukung jelas	4
	7	Kesesuaian gambar dengan konsep materi	4
	8	Gambar memperjelas materi	5
	9	Latihan soal sesuai dengan materi	5
Kelayakan Penyajian	10	Konsep yang disajikan runtut dan sistematis	5
	11	Terdapat standar isi berupa CP dan TP	4
	12	Terdapat tujuan pembelajaran	5
	13	Terdapat petunjuk penggunaan modul pembelajaran PAI	5
	14	Materi yang disajikan memiliki keteraturan antar BAB	4
Keterlaksanaan	15	Modul pembelajaran PAI dapat membantu peserta didik memahami materi	5
	16	Modul pembelajaran PAI dapat memotivasi peserta didik dalam belajar PAI	5
	17	Modul pembelajaran PAI memuat tujuan belajar yang dirumuskan secara eksplisit dan spesifik	5
Total Skor			78

Lanjutan Tabel 14

Skor Ideal	85
Persentase	91.76

Sumber Data : Hasil Uji Validasi Validasi Materi

Tabel 15. Klasifikasi Skor Kevalidan

Penilaian	Klasifikasi
$85\% \leq x < 100\%$	Valid dengan nilai sangat bagus
$65\% \leq x < 84\%$	Valid dengan nilai bagus
$45\% \leq x < 64\%$	Valid dengan nilai cukup
$0\% \leq x < 44\%$	Tidak valid

Sumber Data : Wardathi, 2019

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi adalah 91,76%. Dengan hasil persentase tersebut, modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dapat dikategorikan sangat valid dan mendapat kategori layak diimplementasikan dalam pembelajaran PAI.

2. Ahli Media

Setelah melakukan revisi pada modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*, berdasarkan arahan dan masukan dari ahli media. Pengujian tahap kedua dilakukan pada 8 Mei 2024. Modul yang telah direvisi atau diperbaiki diberikan kepada ahli media untuk divalidasi. Validator diberikan angket penilaian dan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* yang telah direvisi. Adapun hasil validasi ahli media adalah:

Tabel 16. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Variabel	Indikator	Skor
1	Aspek Kegrafikan	Proporsi Layout bagian konten (luas konten materi, header, dan widget)	4
		Proporsri Layout bagian materi (tata letak teks dan gambar)	5
		Kesesuaian desain header	5
		Kesesuaian proporsi warna	5
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	5

Lanjutan Tabel 16

No.	Variabel	Indikator	Skor
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	5
		Tampilan yang simpel dan bersih (tidak mengandung gambar dan objek yang kurang relevan)	5
2	Aspek Pemrograman	Kemudahan pemakaian program	4
		Kemudahan berinteraksi dengan program	4
		Kemudahan memahami menu pada program	5
		Terdapat latihan soal pada program	5
		Keefektifan dalam penggunaan teknologi	4
		Keefisienan dalam pengembangan	4
		<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	4
		Kepraktisan sebagai sumber belajar	5
		Kepuasan penggunaan	4
Total Skor			73
Skor Ideal			80
Persentase			91.25

Sumber Data : Hasil Uji Validasi Validasi Media

Tabel 17. Klasifikasi Skor Kevalidan

Penilaian	Klasifikasi
$85\% \leq x < 100\%$	Valid dengan nilai sangat bagus
$65\% \leq x < 84\%$	Valid dengan nilai bagus
$45\% \leq x < 64\%$	Valid dengan nilai cukup
$0\% \leq x < 44\%$	Tidak valid

Sumber Data : Wardathi, 2019

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media adalah 91,25%. Dengan hasil persentase tersebut, modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dapat dikategorikan sangat valid dan mendapat kategori layak diimplementasikan dalam pembelajaran PAI.

E. Penyempurnaan Produk

Setelah melewati berbagai proses validasi dan juga uji coba maka penyempurnaan produk dari modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Menu/Home

Menu home diawali dengan judul modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dan tulisan selamat datang dipembelajaran PAI kelas VII berbentuk *runningtext*. Serta terdapat 8 tombol navigasi yaitu tombol petunjuk penggunaan, tombol CP dan TP, tombol materi, tombol video pembelajaran, tombol quiz, tombol latihan soal, tombol profil pengembang dan tombol rujukan. Setiap tombol tersebut memuat isi masing-masing menu.





Gambar 47. Gambar Tampilan Menu Utama (Setelah Revisi)

2. Tampilan Petunjuk Penggunaan

Menu petunjuk penggunaan terdapat judul petunjuk penggunaan dan uraian petunjuk penggunaan. Pada halaman petunjuk penggunaan ini menjelaskan isi setiap menu yang terdapat pada modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



Assalamualaikum adik-adik, selamat datang dimodul pembelajaran PAI Kelas VII. Modul ini merupakan modul pembelajaran PAI yang akan membahas materi tentang 'Larangan Bergibah dan Anjuran Bertabayun'. Eittss, adik-adik gak hanya diberikan materi loh, tapi juga ada video pembelajaran dan quiz game yang bisa adik-adik kerjain kalau materinya sudah selesai dipelajari. Jadi, semangat terus yah belajarnya 😊

Tapi, kalian pasti bingung gimana cara menggunakan modul ini. Yukk simak petunjuk penggunaan modul pembelajaran PAI dibawah ini.

The infographic is a vertical list of five steps, each with a red numbered box, a title, a description, and an icon in a blue circle. A large, faint watermark of a mosque dome and the word 'PAREPARE' is visible in the background.

- 1 HOME**
 Home ini adalah Halaman awal yang berisi tampilan menu dari modul ini. 
- 2 CP DAN TP**
 Dibagian ini, adik-adik akan melihat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. 
- 3 MATERI**
 Nah, setelah adik-adik melihat CP dan TP, silahkan lanjutkan untuk membuka materi. Pada bagian materi, adik-adik akan mempelajari tentang 'Larangan Bergibah dan Anjuran Bertabayun'. 
- 4 VIDEO PEMBELAJARAN**
 Untuk memperdalam pengetahuan adik-adik tentang materi diatas, silahkan nonton video pembelajaran yang ada dimenu Video Pembelajaran. 
- 5 QUIZ**
 Setelah adik-adik memahami materi dan video pembelajaran, silahkan adik-adik mengerjakan quiz yang ada. Quiznya berbentuk game loh, adik-adik akan mengerjakan quiz dalam bentuk teka teki silang. 



Gambar 48. Gambar Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan (Setelah Revisi)

3. Tampilan CP dan TP

Menu CP dan TP terdapat judul Capaian pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, serta uraian CP dan TP materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Serta terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



Gambar 49. Gambar Tampilan Menu CP dan TP (Setelah Revisi)

4. Tampilan Materi

Menu materi terdapat tombol judul materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Tombol tersebut adalah tombol Islam melarang gibah, tombol ajaran Islam untuk menghindari gibah, tombol Islam menganjurkan tabayun, tombol tabayun pada informasi media sosial dan tombol memetik hikmah dari tabayun. Apabila peserta didik mengklik salah satu judul tersebut maka akan tampil materi sesuai dengan judul yang dipilih. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



Gambar 50. Gambar Tampilan Menu Materi (Setelah Revisi)

5. Tampilan Materi Islam Melarang Gibah

Tampilan materi Islam Melarang Gibah menjelaskan materi tentang pengertian gibah, ayat dan hadis yang membahas tentang gibah. Dibagian bawah materi, terdapat tombol 'back to materi' yang menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol untuk menuju kemateri selanjutnya. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.

Pendidikan Agama Islam Kelas VII Home Petunjuk Penggunaan CP dan TP Materi Lainnya

Pendidikan Agama Islam

Islam Melarang Gibah

SAATNYA KITA BELAJAR MATERI TENTANG GIBAH

Bacalah modul dibawah ini dengan seksama!

ISLAM MELARANG GIBAH PAREPARE

Gibah berarti menggunjing, membicarakan kejelekan dan kekurangan orang lain. Pada gibah, terdapat pembicaraan mengenai kejelekan atau aib orang lain. Apabila dia tahu, dia tidak menyukainya.

Ghibah ini adalah penyakit hati yang apabila dibiarkan bisa merusak persaudaraan dan persatuan. Rasulullah menyeru umatnya agar menjauhi gibah. Mereka yang menjauhi gibah akan diganjar dengan perlindungan dari api neraka.

Perhatikan ayat berikut!



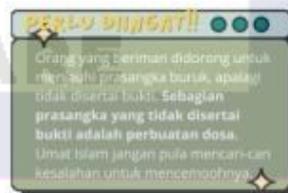
Islam melarang umatnya untuk gibah. Gibah diibaratkan memakan daging saudaranya sendiri yang telah mati.

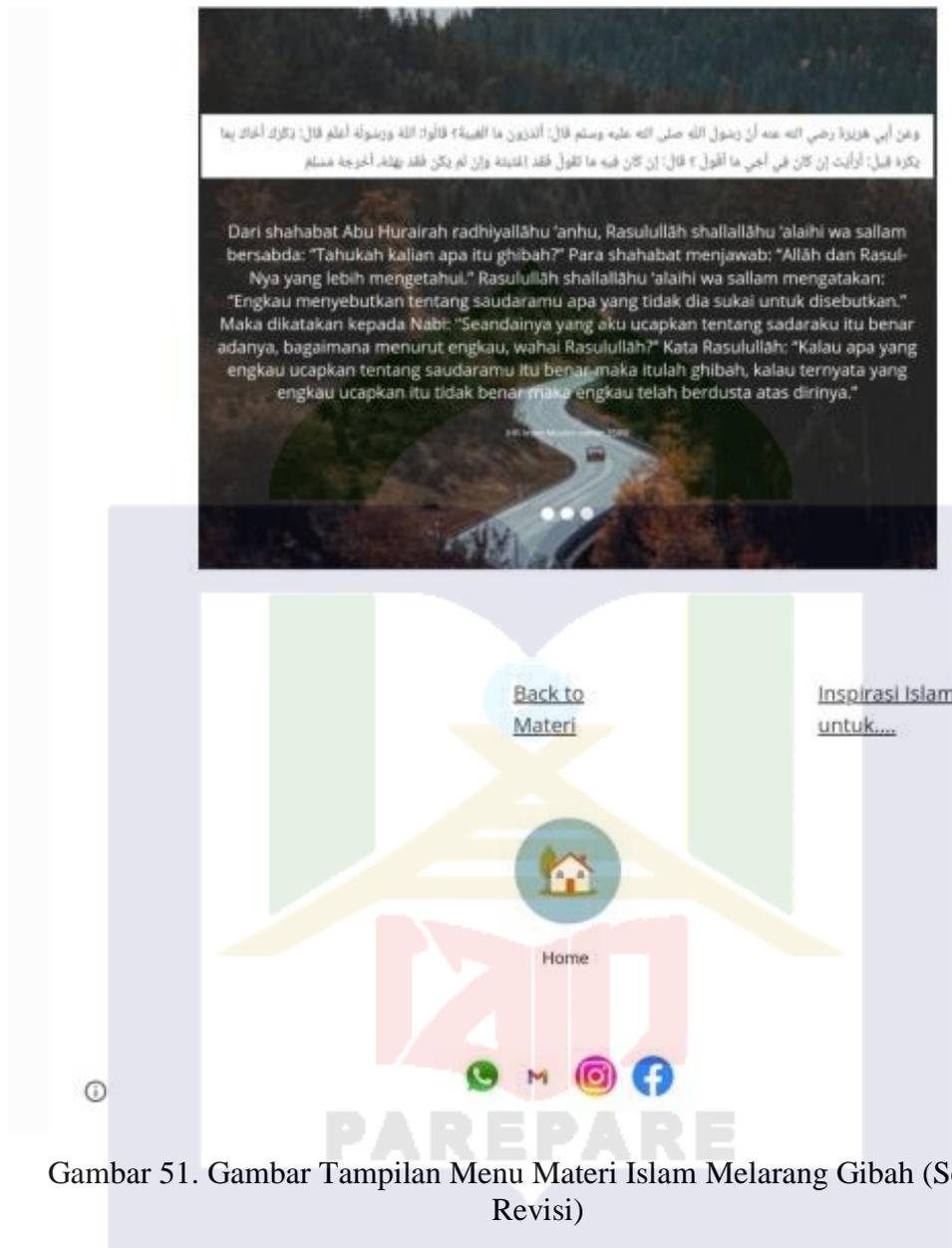
QS. Al- Hujurat/49 : 12 menjelaskan bahwa gibah merupakan perbuatan keji. Orang yang gibah disamakan dengan orang yang makan daging bangkai saudaranya sesama muslim. Setiap orang pasti merasa jijik dan tidak senang memakan daging tersebut apalagi yang sudah mejadi mayat. Dengan akal sehatnya, orang pasti tidak akan mau memakan daging saudaraya, walaupun dagingnya segar dan sudah dimasak. Gibah merupakan perbuatan yang dilarang dan menjijikkan. Perbuatan ini harus dihindari.

Dijelaskan juga dalam buku *Dosa Kecil yang Terabaikan Penyebab Siksa Azab Kubur yang Maha Pedih* oleh Nur Aisyah Albantany, dosa ghibah lebih besar daripada zina. Hal ini berdasarkan sabda Rasulullah yang artinya:

"Ghibah itu lebih berat dari zina. Seorang sahabat bertanya, 'Bagaimana bisa?' Rasulullah SAW menjelaskan, 'Seorang laki-laki yang berzina lalu bertobat, maka Allah bisa langsung menerima tobatnya. Namun pelaku ghibah tidak akan diampuni sampai dimaafkan oleh orang yang dighibahnya,'" (HR. At Thabrani).

Kalian pernah mendengar ungkapan "lidah tak bertulang". Ungkapan ini mengisyaratkan bahwa lidah yang lunak ternyata dapat menyakiti hati. Pembicaraan yang menyakiti hati terkadang tidak disadari. Kita harus memahami pula, bahwa lidah dapat menyebabkan seseorang masuk surga ataupun neraka. Karena, setiap kata yang diucapkan akan dicatat oleh malaikat.





Gambar 51. Gambar Tampilan Menu Materi Islam Melarang Ghibah (Setelah Revisi)

6. Tampilan Materi Anjuran Islam untuk Menghindari Ghibah

Tampilan materi Anjuran Islam untuk Menghindari Ghibah menjelaskan materi tentang penyebab terjadinya ghibah, bahaya perilaku ghibah dan cara menghindari perilaku ghibah. Dibagian bawah materi, terdapat tombol 'back to materi' yang menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol untuk menuju kemateri sebelumnya dan materi selanjutnya. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



SAATNYA KITA BELAJAR MATERI TENTANG PENYEBAB, BAHAYA DAN CARA MENGHINDARI TERJADINYA GIBAH

Bacalah modul dibawah ini dengan seksama !

Penyebab Terjadinya Gibah

- Membicarakan keburukan orang lain dengan keinginan mengangkat derajat dirinya sendiri.
- Sikap iri terhadap keberhasilan dan kesuksesan orang lain
- Sikap egois yang cenderung merendahkan orang lain
- Balas dendam terhadap orang lain atas perilaku terhadap dirinya
- Marah yang tidak terkendali
- Bercanda tanpa disadari dengan merendahkan orang lain
- Di media televisi atau di media sosial lainnya kita sering melihat tayangan yang barangkali maksudnya adalah bergurau. Hanya saja gurauan tersebut dapat menyakiti orang lain. Oleh karena itu sebaiknya perlu diperhatikan bagaimana bergurau yang tidak membuat orang lain sakit hati.



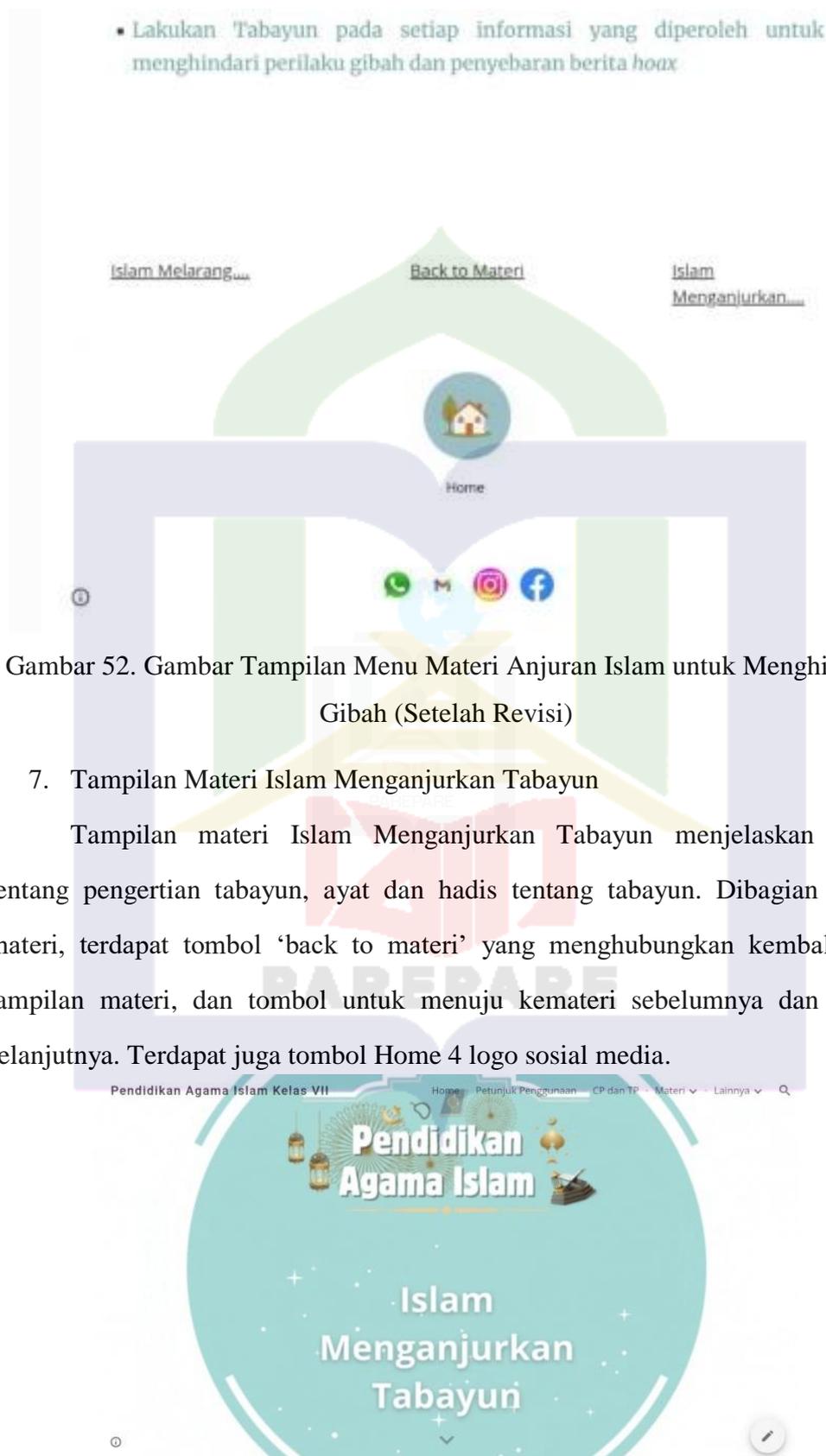
Bahaya Perilaku Gibah



- Jika hal-hal yang dibicarakan adalah sesuatu yang tidak benar, maka bisa mendatangkan fitnah, dalam Al-Qur'an fitnah itu disebutkan lebih kejam daripada pembunuhan.
- Mendatangkan kerusakan/permusuhan atau sikap tidak senang kepada seseorang
- Tidak ada manfaatnya, waktu terbuang sia-sia

Cara Menghindari Perilaku Gibah

- Berkumpul dengan orang-orang saleh
- Menyadari diri bahwa Allah Swt. membenci seseorang yang menggunjing saudaranya
- Berintrospeksi diri dengan melihat aib diri sendiri dan selalu berusaha memperbaikinya
- Menjaga lisan. Gibah bisa disebabkan karena lidah dan mulut (ucapan) tidak dijaga dengan baik. Agar terhindar dari gibah, lebih baik membicarakan keburukan orang lain.
- Berpikir positif. Kita senantiasa dituntut untuk selalu berprasangka baik (*Husnudzan*).
- Jangan mudah mempercayai informasi yang tidak jelas kebenarannya. Apalagi sampai ikut menyebarkannya. Tahan diri Anda untuk tidak berkomentar dan terlibat untuk gibah.



Gambar 52. Gambar Tampilan Menu Materi Anjuran Islam untuk Menghindari Gibah (Setelah Revisi)

7. Tampilan Materi Islam Menganjurkan Tabayun

Tampilan materi Islam Menganjurkan Tabayun menjelaskan materi tentang pengertian tabayun, ayat dan hadis tentang tabayun. Dibagian bawah materi, terdapat tombol 'back to materi' yang menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol untuk menuju kemateri sebelumnya dan materi selanjutnya. Terdapat juga tombol Home 4 logo sosial media.

SAATNYA KITA BELAJAR MATERI TENTANG TABAYUN

Bacalah modul dibawah ini dengan seksama !

ISLAM MENGANJURKAN TABAYUN

Secara bahasa, tabayun berarti mencari kejelasan tentang sesuatu hingga jelas dan benar keadaannya. Adapun menurut istilah, tabayun adalah proses yang dilakukan untuk meneliti dan menyeleksi berita, dengan sikap tidak tergesa-gesa dalam memutuskan, sehingga permasalahan menjadi jelas dan benar. Tabayun sangat penting untuk memeriksa kebenaran informasi atau berita dengan teliti.



Perhatikan ayat berikut!

QS. AL-HUJURAT/49: 6

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا اِنْ جَاءَكُمْ فَاسِقٌۢ بِنَبِيٍّۢ
فَتَبَيَّنُوْا اَنْ تُصِيبُوْا قَوْمًاۙ بِخَهَالٍۙ فَتُصِيبُوْا
عَلٰى مَا فَعَلْتُمْۙ نٰدِمِيْنَۙ

Wahai orang-orang yang beriman, jika seorang fasik datang kepadamu membawa berita penting, maka telitilah kebenarannya agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena ketidaktahuan-(mu) yang berakibat kamu menyesali perbuatanmu itu.

Informasi yang dibawa oleh orang fasik jangan langsung diterima. Akan tetapi, harus diteliti terlebih dahulu. Penelitian terhadap informasi tersebut meliputi kualitas, pembawa, dan kepentingan berita. Keputusan terhadap berita tersebut jangan langsung diambil, sebelum berita itu jelas kebenarannya. Berita yang tidak benar dengan tanpa dicari kejelasannya, dapat merusak diri dan masyarakat

Dalam penerapannya Rasulullah SAW telah banyak memberikan gambaran sikap ketika menghadapi problem demikian, sebagaimana diriwayatkan dalam hadis, baik ketika kaum Muslimin yang menjadi korbannya ataupun sebaliknya ketika kaum Non Muslim yang menjadi korban berita simpang siur yang dibawa oleh kaum Muslimin. Sebagai

contoh sikap *Tabayyun* yang dilakukan oleh Rasulullah SAW terhadap Non Muslim, terdapat beberapa riwayat khususnya terkait kasus persengketaan antara Kaum Muslimin dengan Kaum Yahudi. Dalam hal ini yang berposisi sebagai korban kesimpangsiuran berita adalah Kelompok Yahudi Khaibar yang pada akhirnya menimbulkan persengketaan antara kedua belah pihak (Muslim dan Non Muslim). Suatu ketika terjadi persengketaan antara kaum Muslim dengan Yahudi yang dipicu oleh terbunuhnya salah seorang Muslim di wilayah Khaibar yang notabene dihuni oleh kaum Yahudi. Salah seorang kerabat korban menuduh orang-orang Yahudi sebagai pembunuhnya walaupun ia sama sekali tidak benar-benar menyaksikan pembunuhan secara langsung. Kaum Yahudi tidak terima dengan tuduhan tersebut, karenatanpa bukti yang betul-betul valid. Dalam kasus ini Rasulullah SAW mengambil sikap yang tepat dan bijak melalui proses *Tabayyun*, dimana berbagai pihak yang bersangkutan dalam kasus diajak berdialog untuk menemukan titik temu penyelesaian masalah.

Penting untuk menjaga sikap netral ketika menerima informasi untuk menghindari pilih kasih yang tidak adil dengan hanya mendengarkan informasi dari kelompok sendiri dan mengabaikan informasi dari kelompok lain. Dalam proses *Tabayyun* terdapat sikap kehati-hatian dan tidak terburu-buru dalam menyelesaikan permasalahan, serta dialog antar pihak menjadi pintu pemahaman permasalahan yang lebih jelas dan detail agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pengambilan keputusan. Penyebaran informasi yang ceroboh dan tergesa-gesa sudah menjadi tren di masyarakat saat ini. Oleh karena itu, di era ini kesadaran menerima atau mengirimkan informasi seharusnya sepuluh kali lebih penting dibandingkan kesadaran lainnya.



Gambar 53. Gambar Tampilan Menu Materi Islam Mengajukan Tabayyun (Setelah Revisi)

8. Tampilan Materi Tabayun pada Informasi Media Sosial

Tampilan materi Tabayun pada Informasi Media Sosial menjelaskan materi tentang dampak media sosial dan cara agar terhindar dari berita hoax. Dibagian bawah materi, terdapat tombol ‘back to materi’ yang menghubungkan kembali pada tampilan materi, dan tombol untuk menuju kemateri sebelumnya dan materi selanjutnya. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.

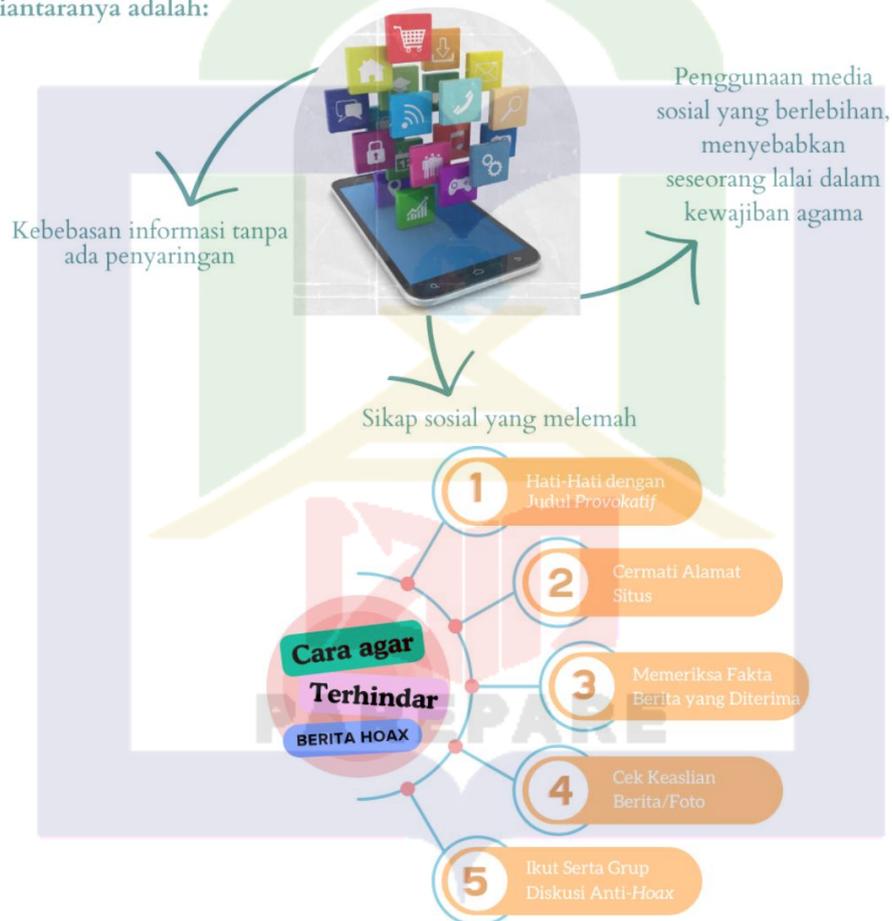


Bagaimana kalian bertabayun dalam bermedia sosial? Media sosial yang online memudahkan saling komunikasi, partisipasi, berbagi informasi dan menciptakan isi. Kita telah mengenal beberapa flatform media sosial. Media sosial ini telah menjadi sarana umum kehidupan individu untuk berkomunikasi dengan sesama, juga pada proses pembelajaran.

Lalu, bagaimana cara agar informasi yang diterima itu jelas? Berikut ini adalah beberapa teknik yang bisa digunakan.

- Sumber informasi dipastikan dengan benar. Hal ini dapat dilakukan dengan melihat kompetensi sumber yang dirujuk. Apakah ia memiliki kompetensi untuk menyampaikan informasi yang benar.
- Pastikan isi informasi berisi kebenaran.
- Pastikan tempat dan waktu informasi yang diperoleh adalah benar.

Penggunaan media sosial juga memiliki dampak negatif. Dampak negatif itu diantaranya adalah:



[Islam Mengajarkan....](#)

[Back to Materi](#)

[Memetik Hikmah dari....](#)

[Home](#)



Gambar 54. Gambar Tampilan Menu Materi Tabayun pada Informasi Media Sosial (Setelah Revisi)

Tabayun berkaitan erat dengan moral. Tabayun berlaku bagi penerima dan penyampai informasi. Proses selektif dan kritis (tabayun) harus dilakukan sebelum berita disebar. Pada media sosial saat ini, sering ditemui tulisan atau pernyataan yang secara jelas bernada seperti mencela, mengejek, berprasangka buruk, dan menggunjing. Hal ini terjadi karena kurangnya sikap tabayun dalam diri seseorang.



Gambar 55. Gambar Tampilan Menu Materi Memetik Hikmah Tabayun (Setelah Revisi)

10. Tampilan Video Pembelajaran

Menu video pembelajaran materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Terdapat 2 video pembelajaran yang akan ditampilkan pada modul pembelajaran ini. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.

Dibawah ini terdapat video pembelajaran yang akan melengkapi pembelajaran adik-adik kali ini. Video ini akan memperjelas materi yang telah kalian pelajari dimenu 'materi'. Video ini membahas tentang pengertian ghibah, mengapa ghibah dilarang oleh agama Islam, penyebab dan cara menghindari ghibah. Selain itu, video ini juga membahas tentang pengertian tabayun, bagaimana bertabayun pada media sosial dan manfaat tabayun. Tunggu apa lagi, yuk simak video berikut ini!



Sumber: https://youtu.be/fjx_0sLUX44sc?si=Ky1a68cl45Kl0KPs

Untuk memperdalam pemahaman adik-adik tentang materi ghibah, silahkan disimak video berikut tentang "Bahaya Ghibah dan Contoh Perilaku Ghibah dalam Kehidupan Sehari-Hari"



Sumber: <https://youtu.be/G3O5jhhEp6Q?si=SEc1CXQC48HT2Y-8>

Setelah mempelajari materi tentang ghibah dan tabayun, serta telah menonton video pembelajaran diatas, apakah adik-adik sudah memahami makna dari ghibah dan tabayun sesungguhnya? apakah adik-adik sadar bahwa ternyata dalam kehidupan sehari-hari adik-adik telah melakukan perbuatan ghibah atau justru adik-adik melakukan tabayun?

Dengan mempelajari materi tentang "Larangan Bergibah dan Anjuran Bertabayun", maka adik-adik diharapkan dapat menahan diri dari menceritakan keburukan/aib seseorang serta apabila mendapatkan suatu berita yang kurang baik maka lakukanlah tabayun terlebih dahulu.



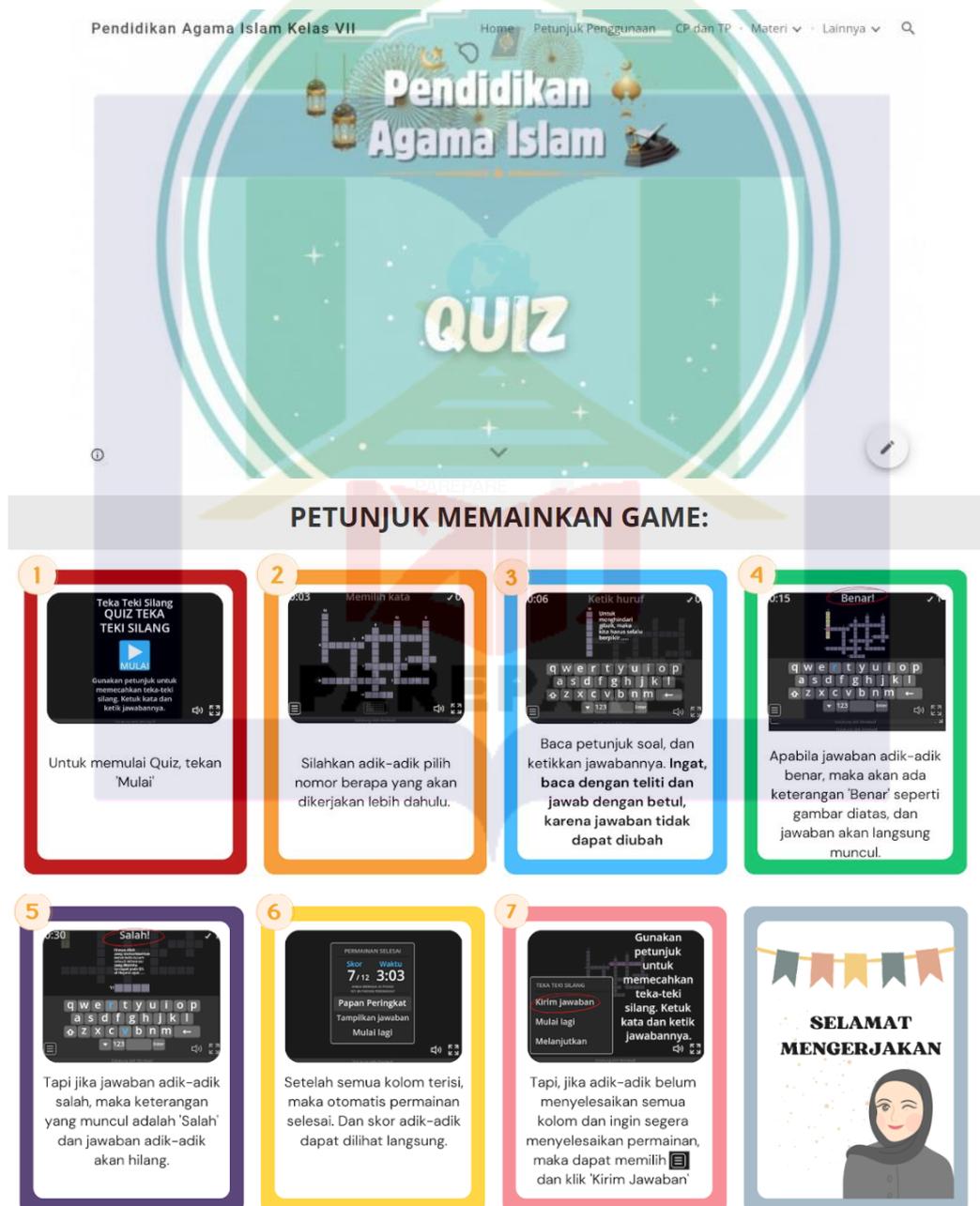
Home



Gambar 56. Gambar Tampilan Menu Video Pembelajaran (Setelah Revisi)

11. Tampilan Quiz

Menu quiz materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Terdapat gambar yang menjelaskan tentang petunjuk memainkan *quiz*. *Quiz* dibuat dengan bantuan aplikasi *Wrodwall*, dengan desain tampilan *quiz* berbentuk teka-teki silang yang apabila peserta didik mengklik 'Play', maka *quiz* dimulai. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



Pendidikan Agama Islam Kelas VII Home Petunjuk Penggunaan CP dan TP Materi Lainnya

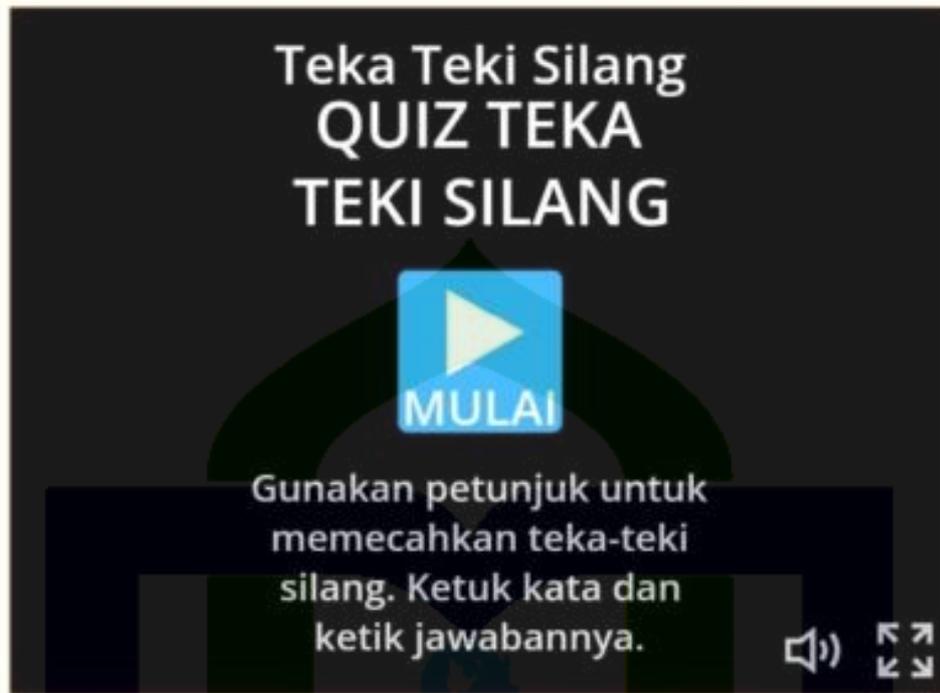
Pendidikan Agama Islam

QUIZ

PETUNJUK MEMAINKAN GAME:

- 1** Untuk memulai Quiz, tekan 'Mulai'
- 2** Silahkan adik-adik pilih nomor berapa yang akan dikerjakan lebih dahulu.
- 3** Baca petunjuk soal, dan ketikkan jawabannya. **Ingat, baca dengan teliti dan jawab dengan betul, karena jawaban tidak dapat diubah**
- 4** Apabila jawaban adik-adik benar, maka akan ada keterangan 'Benar' seperti gambar diatas, dan jawaban akan langsung muncul.
- 5** Tapi jika jawaban adik-adik salah, maka keterangan yang muncul adalah 'Salah' dan jawaban adik-adik akan hilang.
- 6** Setelah semua kolom terisi, maka otomatis permainan selesai. Dan skor adik-adik dapat dilihat langsung.
- 7** Gunakan petunjuk untuk memecahkan teka-teki silang. Ketuk kata dan ketik jawabannya. Tapi, jika adik-adik belum menyelesaikan semua kolom dan ingin segera menyelesaikan permainan, maka dapat memilih dan klik 'Kirim Jawaban'

SELAMAT MENERJAKAN



Gambar 57. Gambar Tampilan Menu Quiz (Setelah Revisi)

12. Tampilan Latihan Soal

Latihan soal pada modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini dibuat dengan bantuan aplikasi *quiziz* dengan materi larangan bergibah dan anjuran bertabayun. Apabila peserta didik mengklik 'Play Now', maka latihan soal dimulai. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.





Gambar 58. Gambar Tampilan Menu Quiz (Setelah Revisi)

13. Tampilan Profil Pengembang

Menu profil pengembang berisi tentang biodata pengembang modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.

KHAERANI NASIR
NIM. 2220203886102002

Tentang
Seorang mahasiswa Pascasarjana di JAIN Parepare dengan prodi Pendidikan Agama Islam. Lahir di kota Parepare, 16 Juli 2001.

Riwayat Pendidikan

SDN 24 PAREPARE	SD
SMPN 9 PAREPARE	SMP
MAN 2 PAREPARE	SMA/MA
IAIN PAREPARE	SI

Kontak
0813 4237 5703
khaeraninasir
Khaerani Nasir

Dosen Pembimbing
Prof. Dr. Hj. Hamidah Said, M.Si.

Dosen Pembimbing Utama
Dr. Hj. Marhani, Lc, M.Ag

Dosen Pembimbing Pendamping

Validator
1. Dr. H. Mukhtar Yunus, Lc., M.Th.I.
2. Ahmad Zuhudi Bahtiar, M.Pd.
3. Drs. Muhammad Saleh, M.Pd.

Home

WhatsApp, Email, Instagram, Facebook

Gambar 59. Gambar Tampilan Menu Profil Pengembang (Setelah Revisi)

14. Tampilan Rujukan

Menu rujukan berisi sumber data dari modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*. Terdapat juga tombol Home dan 4 logo sosial media.



Gambar 60. Gambar Tampilan Menu Rujukan (Setelah Revisi)

F. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan mengadaptasi model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model *ADDIE*. *ADDIE* adalah model yang digunakan dalam mengembangkan produk, salah satunya produk dalam pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).

Penelitian ini dilakukan di kelas VII UPTD SMPN 8 Parepare dengan pertimbangan bahwa peserta didik kelas VII telah mahir dalam menggunakan teknologi dan mampu mengoperasikan modul pembelajaran yang dikembangkan.

Modul pembelajaran PAI berbasis google sites yang dikembangkan ini berpotensi menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi sumber satu-satunya di dalam kelas. Posisi guru sekedar membimbing, mengarahkan, memfasilitasi dan lain sebagainya sehingga peserta didik dapat belajar aktif.

Sebuah modul pembelajaran tentunya memiliki keunggulan dan kelemahan. Adapun keunggulan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*, sebagai berikut:

1. *Google sites* merupakan platform yang mudah digunakan, bahkan bagi pengguna yang awam dengan teknologi.
2. Aksesibel dan Fleksibel. Modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dapat diakses oleh peserta didik kapan dan dimana saja, asalkan mereka memiliki koneksi internet.
3. Interaktif dan menarik. *Google sites* menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat modul pembelajaran PAI yang interaktif dan menarik bagi peserta didik.
4. Hemat biaya. *Google sites* merupakan platform gratis yang dapat digunakan oleh siapa saja. Guru tidak perlu membeli perangkat lunak atau hardware untuk membuat modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*.
5. Mendukung berbagai gaya belajar. Modul pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa. Guru dapat menambahkan konten dalam berbagai format, seperti teks, gambar,

video, dan audio, sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang paling sesuai untuk mereka.⁷¹

Adapun Kekurangan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* adalah:

1. Ketergantungan pada Koneksi Internet. Modul pembelajaran PAI berbasis Google Sites hanya dapat diakses jika siswa memiliki koneksi internet. Hal ini dapat menjadi kendala bagi siswa di daerah yang tidak memiliki akses internet yang memadai.
2. Kurangnya Interaksi Langsung. Modul pembelajaran PAI berbasis Google Sites tidak dapat menggantikan interaksi langsung antara guru dan siswa. Guru tidak dapat memantau secara langsung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan memberikan bimbingan secara langsung.⁷²

a. Uji Respon Guru

Setelah melakukan validasi modul dan dinyatakan layak untuk digunakan dan telah direvisi sesuai arahan dan masukan dari validator. Maka selanjutnya modul akan diuji kepraktisannya yang akan dilakukan oleh guru Pendidikan Agama Islam UPTD SMPN 8 Parepare yakni bapak Drs. Muhammad Saleh, M.Pd. Hasil uji respon guru dapat dilihat pada tabel 18 berikut:

Tabel 18. Hasil Uji Respon Guru

No.	Variabel	Indikator	Skor
1	Format	Kesesuaian warna, tulisan dan gambar pada modul pembelajaran PAI berbasis <i>google sites</i>	5
		Tata letak (judul, teks, gambar dan video) pada modul pembelajaran PAI berbasis <i>google sites</i> konsisten dengan pola tertentu	5
		Jenis huruf sesuai dan jelas	5

⁷¹ Riska Putri Wulandani et al., "Penggunaan Google Sites Dalam Mengembangkan Akhlak Siswa Sekolah Dasar," *Journal on Education* 05, no. 04 (2023): 15431–40.

⁷² Arindra Evandian Bhagaskara, Aulia Kaffah Firdausi, and Mochammad Syaifuddin, "Penerapan Media Webquest Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021): 104–19, <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5541>.

Lanjutan Tabel 18

No.	Variabel	Indikator	Skor
2	Tampilan	Tampilan halaman awal (<i>cover</i>) modul pembelajaran PAI berbasis <i>google sites</i> menarik	4
3	Bahasa	Modul pembelajaran PAI berbasis <i>google sites</i> menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa	4
		Modul pembelajaran PAI berbasis <i>google sites</i> menggunakan struktur kalimat yang jelas	4
		Modul pembelajaran PAI berbasis <i>google sites</i> menggunakan kalimat yang sederhana dan mudah dipahami	5
4	Isi	CP dan TP pada modul pembelajaran PAI berbasis <i>google sites</i> sesuai	5
		Materi yang disajikan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran	5
		Modul pembelajaran PAI berbasis <i>google sites</i> membantu siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama	5
5	Kemudahan Penggunaan	Modul pembelajaran PAI berbasis <i>google sites</i> mudah diimplementasikan pada pembelajaran	5
6	Kemanfaatan	Modul pembelajaran PAI berbasis <i>google sites</i> membantu siswa untuk memahami materi	5
Total Skor			57
Skor Ideal			60
Persentase			95

Tabel 19. Klasifikasi Skor Kepraktisan

Penilaian	Klasifikasi
$81\% \leq x < 100\%$	Sangat praktis/menarik
$61\% \leq x < 80\%$	Praktis/menarik
$41\% \leq x < 60\%$	Cukup praktis/menarik

Lanjutan Tabel 19

Penilaian	Klasifikasi
$21\% \leq x < 40\%$	Tidak praktis/menarik
$0\% \leq x < 20\%$	Sangat tidak praktis/menarik

Sumber Data : Riduwan, 2012

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil respon guru adalah 95%. Dengan hasil persentase tersebut, modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dapat dikategorikan sangat praktis. Guru memberikan komentar bahwa modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* mudah dipahami, menarik karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

b. Uji Respon Peserta didik

Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*, maka dilakukan dua tahap uji coba, yaitu:

1) Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil atau uji coba terbatas merupakan uji coba awal yang melibatkan 6 orang yang dapat mewakili populasi target. Uji coba terbatas ini dilakukan pada tanggal 13 Mei 2024 dengan hasil angket sebagai berikut.

Tabel 20. Hasil Uji Skala Kecil

No.	NAMA SISWA	Skor Ideal	Skor Respon
1	Siti Sari Bulan	45	39
2	Muhammad Rezky	45	42
3	Muhammad Teguh Imamsyah	45	42
4	Nur Umi Kalsum	45	43
5	Ulfa Zahira	45	42
6	Nur Ainun	45	43
Jumlah			251
Persentasi			93

Tabel 21. Klasifikasi Skor Kepraktisan

Penilaian	Klasifikasi
$81\% \leq x < 100\%$	Sangat praktis/menarik
$61\% \leq x < 80\%$	Praktis/menarik

Lanjutan Tabel 21

Penilaian	Klasifikasi
$41\% \leq x < 60\%$	Cukup praktis/menarik
$21\% \leq x < 40\%$	Tidak praktis/menarik
$0\% \leq x < 20\%$	Sangat tidak praktis/menarik

Sumber Data : Riduwan, 2012

Pada tahap uji coba terbatas ini, peneliti menampilkan produk yang telah direvisi setelah melewati tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian peneliti membagikan angket kepada 6 orang yang dipilih secara acar dari beberapa kelas VII setelah itu hasil angket tersebut dihitung sehingga mendapatkan hasil dengan persentasi 93% dengan kategori sangat menarik. Dalam pelaksanaan uji coba kelompok kecil ini didapatkan beberapa komentar diantaranya:

- a) Modul ini lebih praktik dibanding harus membawa buku kemana-mana
 - b) Modulnya sangat seru karena ada game didalamnya
 - c) Modul ini memberikan pengalaman belajar baru
- 2) Uji coba skala besar

Setelah melakukan uji coba pada skala kecil, maka selanjutnya melakukan uji coba pada skala besar. Sasaran uji coba skala besar ini adalah 24 peserta didik dari kelas VII 3 UPTD SMPN 8 Parepare. Uji coba skala besar ini dilakukan pada 20 Mei 2024 hasil angket sebagai berikut:

Tabel 22. Hasil Uji Skala Besar

No.	NAMA SISWA	Skor Ideal	Skor Respon
1	ARI	45	45
2	FAM	45	45
3	HH	45	45
4	HA	45	43
5	KR	45	45
6	MW	45	38
7	MAZ	45	43
8	MAP	45	45
9	MA	45	45
10	MF	45	45

Lanjutan Tabel 22

No.	NAMA SISWA	Skor Ideal	Skor Respon
11	MFR	45	45
12	MIA	45	45
13	MKA	45	45
14	MTA	45	35
15	MY	45	45
16	NY	45	45
17	NE	45	45
18	NH	45	45
19	NSS	45	45
20	PR	45	45
21	PZR	45	44
22	RDP	45	45
23	RS	45	42
24	SU	45	45
Jumlah			1055
Persentasi			97.69

Tabel 23. Klasifikasi Skor Kepraktisan

Penilaian	Klasifikasi
$81\% \leq x < 100\%$	Sangat praktis/menarik
$61\% \leq x < 80\%$	Praktis/menarik
$41\% \leq x < 60\%$	Cukup praktis/menarik
$21\% \leq x < 40\%$	Tidak praktis/menarik
$0\% \leq x < 20\%$	Sangat tidak praktis/menarik

Sumber Data : Riduwan, 2012

Pada tahap uji coba skala besar ini, peneliti menampilkan produk yang telah direvisi setelah melewati tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, dan kemudian peneliti membagikan angket kepada 24 dari kelas VII UPTD SMPN 8 Parepare, setelah itu hasil angket tersebut dihitung sehingga mendapatkan hasil dengan persentasi 97,69% dengan kategori sangat menarik. Dalam pelaksanaan uji coba kelompok kecil ini didapatkan beberapa komentar diantaranya:

- a) Saya tidak harus lagi bawa buku kemana-mena
- b) Saya akan baca terus ini modul
- c) Sangat mudah dipahami

- d) Menurut saya, modulnya sudah bagus saran saya lebih perbanyak game agar lebih menarik
- e) Saya bisa belajar dengan baik

1. Uji Efektifitas

Uji Efektifitas ini dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dikelas. Peneliti menggunakan satu kelas untuk uji coba. Langkah awal yang dilakukan adalah dengan memberikan soal *pretest* kepada peserta didik berbentuk *google form*, *pretest* dilakukan untuk menggali kemampuan awal peserta didik sebelum penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*. Langkah selanjutnya yakni proses implementasi penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dalam proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya peserta didik mengerjakan *posttest* untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*. Setelah mengetahui nilai *pretest* dan *posttest*, peneliti melakukan perbandingan untuk mengetahui keefektifan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dan untuk mengetahui pengaruh penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* terhadap hasil belajar PAI peserta didik UPTD SMPN 8 Parepare. Adapun hasil *pretest* dan *posttest*, sebagai berikut:

Tabel 24. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	NAMA LENGKAP	Nilai Pretst	Nilai Posttest
1	ARI	75	100
2	FAM	40	95
3	HH	80	95
4	HA	80	95
5	KR	80	100
6	MW	50	90
7	MAZ	85	100
8	MAP	60	100
9	MA	45	95
10	MF	90	100

Lanjutan Tabel 24

No.	NAMA SISWA	Skor Ideal	Skor Respon
11	MFR	45	95
12	MIA	50	95
13	MKA	30	95
14	MTA	70	100
15	MY	60	95
16	NY	80	100
17	NE	80	100
18	NH	90	100
19	NSS	65	100
20	PR	60	100
21	PZR	70	100
22	RDP	90	100
23	RS	75	100
24	SU	65	100
Jumlah		1615	2350
Rata-Rata		67.29	97.92

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata yang diperoleh dari posttest memiliki skor lebih tinggi dari rata-rata yang diperoleh dari pretest. Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan setelah diterapkan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini. Sebelum uji t dilakukan, perlu diketahui apakah data sudah berdistribusi normal atau tidak. Selanjutnya, untuk mengetahui hal tersebut diperlukan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Statistics 26. Dalam melakukan uji normalitas kriteria yang digunakan yakni apabila data sig (2-tailed) > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, namun jika data sig (2-tailed) < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 25. Hasil Uji Normalitas**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Posttest
N		24
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	14,85135585

Lanjutan Tabel 25

Most Extreme Differences	Absolute	,112
	Positive	,112
	Negative	-,086
Test Statistic		,112
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber Data : Output SPSS

Berdasarkan tabel di atas, uji normalitas data *pretest* dan *posttes* memperoleh nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* = 0,200 > 0,05, maka dapat disimpulkan data *pretest* dan *posttes* berdistribusi normal.

Selanjutnya peneliti melakukan uji t untuk mengetahui perbedaan signifikan antara data *pretest* dan *posttes*. Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttes*. Namun, jika nilai sig (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data *pretest* dan *posttes*. Adapun hasil uji t sebagai berikut:

Tabel 26. Hasil Uji t

Paired Samples Test

	Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Poa	43,333	14,867	3,035	-49,611	-37,056	-14,280	23	,000

Sumber Data : Output SPSS

Berdasarkan tabel di atas, uji t data *pretest* dan *posttes* memperoleh nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* = 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan oleh peserta didik setelah menggunakan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*. Maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Peneliti juga melakukan uji N-gain untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dalam pembelajaran. Pada Uji N-Gain ini yang digunakan adalah nilai *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil uji N-Gain, sebagai berikut:

Tabel 27. Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	24	,80	1,00	,9596	,06677
Valid N (listwise)	24				

Sumber Data : Output SPSS

Tabel 28. Skala Perhitungan N-Gain

Skor	Kriteria
$N-Gain > 0,70$	Sangat Efektif / Tinggi
$0,30 < N-Gain \leq 0,70$	Efektif / Sedang
$N-Gain \leq 0,30$	Kurang Efektif / Rendah

Sumber Data : Lestari dan Nagara, 2017

Berdasarkan hasil uji N-Gain diperoleh skor rata-rata $0,95 > 0,70$. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dalam pembelajaran sangat tinggi atau sangat efektif.

Dari hasil Uji t dan Uji N-Gain di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizky dan Tiur yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis web *google sites* sangat efektif dan praktis dalam penggunaannya.⁷³ *Google sites* merupakan media yang dapat digunakan kapan dan dimana saja, hal

⁷³ Rizky Feby and Tiur Malasari Siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia* 2, no. 2 (2022): 294–302.

ini dapat menjadi solusi agar peserta didik dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa harus membawa buku pelajaran.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Amelia Kartika Sari bahwa *smartphone* merupakan bawang yang wajib dimiliki oleh para remaja untuk memperoleh informasi melalui internet, berkomunikasi dengan temannya ataupun untuk eksis pada media sosial. Namun, Remaja sebaiknya harus lebih bijak menggunakan *smartphone* untuk kegiatan yang positif dan jangan terlalu sering menggunakan *hanphone* karena dapat membuat kita menjadi malas dan tidak fokus saat belajar disekolah maupun belajar dirumah.⁷⁴

Dengan adanya modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*, dapat membantu peserta didik mengurangi aktivitas bermain *smartphone* diluar dari materi pembelajaran seperti bermain game online ataupun bermain sosial media yang berlebihan hingga melewatkan waktu belajar. Hal ini juga meminimalisir penggunaan *smartphone* diluar dari materi pembelajaran pada proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan peserta didik dapat fokus pada pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana peserta didik tidak lagi menggunakan *smartphone* untuk bermain game di dalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

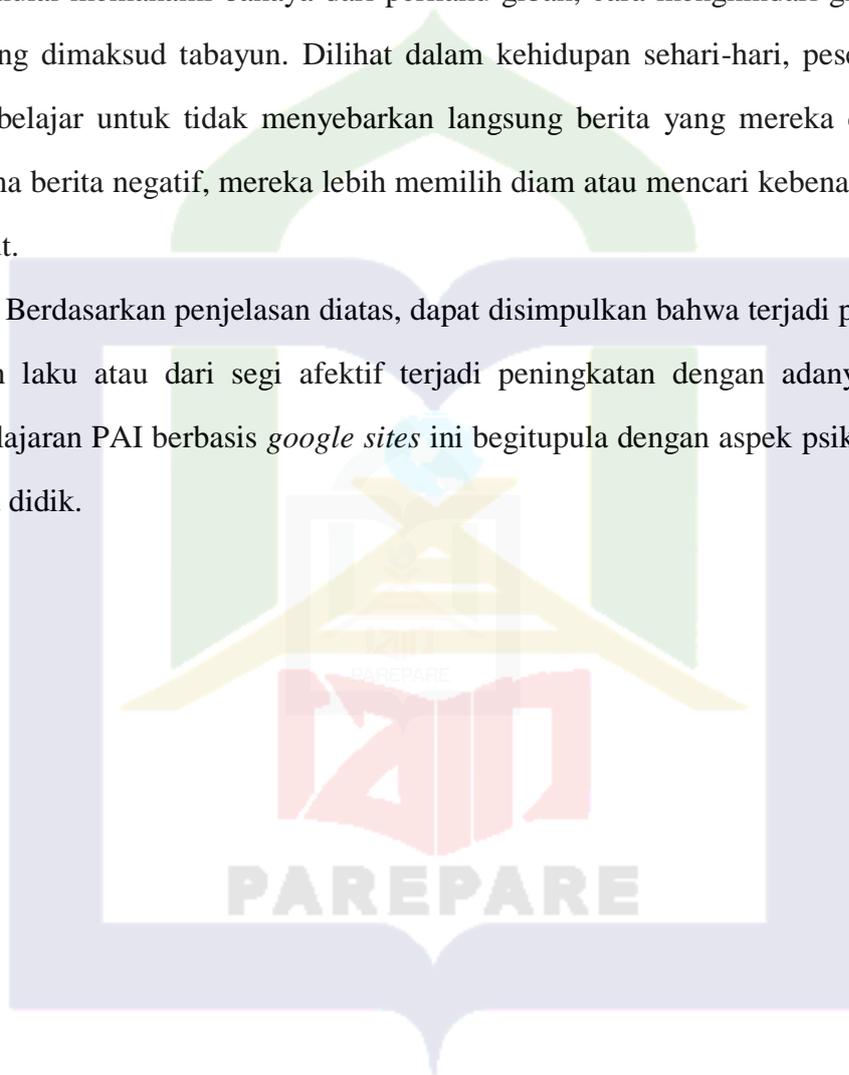
Berdasarkan pengamatan selama penelitian berlangsung, diketahui bahwa sebelum adanya modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini, beberapa peserta didik telah mengetahui apa itu ghibah, namun tidak mengetahui apa yang dimaksud dengan tabayun. Hal inilah yang menjadi sebab peserta didik terus melakukan perilaku ghibah, karena peserta didik tidak dapat menahan dirinya untuk menyebarkan informasi yang mereka miliki tanpa memeriksa berita tersebut

⁷⁴ Amelia Kartika Sari, "Pengaruh Handphone Bagi Kehidupan Remaja," *SMA NEGERI 1 CIAWIGEBANG*, 2024, <https://www.sman1ciawigebang.sch.id/read/28/pengaruh-handphone-bagi-kehidupan-remaja-oleh-amelia-kartika-sari-kelas-xi-ips-2>.

terlebih dahulu. Tidak sedikit peserta didik yang terlibat perkelahian akibat penyebaran berita yang tidak benar.

Dengan adanya modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini, peserta didik mulai memahami bahaya dari perilaku ghibah, cara menghindari ghibah serta apa yang dimaksud tabayun. Dilihat dalam kehidupan sehari-hari, peserta didik mulai belajar untuk tidak menyebarkan langsung berita yang mereka dapatkan, terutama berita negatif, mereka lebih memilih diam atau mencari kebenaran berita tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan tingkah laku atau dari segi afektif terjadi peningkatan dengan adanya modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* ini begitupula dengan aspek psikomotorik peserta didik.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan modul pembelajaran berbasis *google sites* dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Analisis kebutuhan modul pembelajaran dan karakter peserta didik dilakukan untuk menentukan jenis media yang akan dikembangkan, kemudian membuat *flowchart* dan *storyboard* sebagai pedoman dalam menggambarkan desain modul pembelajaran. Setelah produk selesai, langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah melakukan uji validasi materi dan uji validasi media setelah itu dilakukan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.
2. Hasil uji validitas oleh ahli materi modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* diperoleh 91,76% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji validitas oleh ahli media modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* diperoleh 91,25% dengan kategori sangat valid. Maka dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* sangat valid dan mendapat kategori layak diimplementasikan dalam pembelajaran PAI.
3. Respon penggunaan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* setelah melakukan tahap validasi pada uji respon guru diperoleh 95% dengan

kategori sangat praktis, selanjutnya pada uji coba skala kecil hasil angket peserta didik berada pada skor 93% pada kategori sangat praktis. Sedangkan pada uji coba skala besar juga berada pada kategori sangat praktis dengan presentase 97,69%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* direspon baik oleh peserta didik dan praktis digunakan.

4. Hasil uji efektifitas diperoleh dari *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas VII UPTD SMPN 8 Parepare. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata 67,29 sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 97,92. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*, hasil *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan dengan hasil *pretest*. Pada uji t, diperoleh nilai *Asymp. Sig (2-tailed) = 0,000 < 0,05*, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik setelah menggunakan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites*. Skor rata-rata N-Gain sebesar 0,95 pada kategori tinggi atau sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Rekomendasi

Setelah melakukan penelitian dan melalui berbagai macam proses validasi dan uji coba, peneliti kemudian merekomendasikan hasil atau produk yang dihasilkan melalui penelitian ini yaitu berupa modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dalam proses pembelajaran PAI kelas VII pada materi Larangan Bergibah dan Anjuran Bertabayun. Peneliti juga merekomendasikan modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* dalam proses pembelajaran. Tesis ini

menjadi rujukan atau referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian dan pengembangan.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Terjemahan. 2015. *Depatemen Agama RI*. Bandung : CV Darus Sunnah
- Aba, La, Abdul Kadir Ismail, Nur wahidah thayib pido, and Feriyanto Adolof. "Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Bagi Dosen Dan Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris IAIN Sultan Amai Gorontalo." *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 194–203. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v1i2.368>.
- Aliyah. "Pengembangan Pembelajaran PAI Berbasis Modul" 2, no. 3 (2022): 139–47. <http://ejournal.baleliterasi.org/index.php/kasta>.
- Andreas, Laras Oktavia, and Rara Nafhalia Rizal. "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Modul Digital Interaktif Pada Elemen Dasar Konstruksi Bangunan Dan Perumahan." *Cived* 10, no. 1 (2023): 267. <https://doi.org/10.24036/cived.v10i1.121371>.
- Andriani, Silvi. "Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti Menggunakan Web Anyflip Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Di SD Negeri 1 Sekaran." *IAIN Kediri*, 2023.
- Atika Aini Nasution, and Baginda Harahap. "Socialization of the Utilization of Google Sites as a Promotional Media for Lasak Donuts in Medan City." *International Journal of Community Service (IJCS)* 1, no. 2 (2022): 206–18. <https://doi.org/10.55299/ijcs.v1i2.245>.
- Balim, Ali Günay. "The Effect of Discovery Learning on Student's Succes and Inquiry Learning Skills." *Eurasian Journal of Educational Research* 9, no. 35 (2009): 1–20.
- Bhagaskara, Arindra Evandian, Aulia Kaffah Firdausi, and Mochammad Syaifuddin. "Penerapan Media Webquest Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Di MI Bilingual Roudlotul Jannah Sidoarjo." *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021): 104–19. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i2.5541>.
- Darma, Budi. *Statistiks Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jakarta: Guepedia, 2021.
- Febriyanti, Dyara Atmy, and Siti Qurratul Ain. "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Datar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1409–17. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/933>.
- Feby, Rizky, and Tiur Malasari Siregar. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Berbantuan Augmented Reality Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.” *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia* 2, no. 2 (2022): 294–302.
- Fudyartanto, Ki Rbs. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Jogjakarta: Global Ilmu Pustaka, 2002.
- Harahap, Seprida Hanum. “Pemanfaatan Aplikasi Penggambar Diagram Alir (Flowchart) Sebagai Bahan Ajar Untuk Mata Kuliah Sistem Akuntansi Di Fakultas Ekonomi Pada Perguruan Tinggi Swasta Di Kota Medan.” *Kitabah* I (2017): 14.
- Haryanto. *Evaluasi Pembelajaran (Konsep Dan Manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press, 2020.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38.
- Iskandarsyah, Doddy dan Imam Ghozali. “Analysis of Factors That Affect Student’s Achievement in Studying Intermediate Accounting Course: Empirical Studies on Regular Students of Accounting Department, Faculty of Economics and Bussiness, Diponegoro University.” *Diponegoro Journal of Accounting* 1, no. 2 (2012): 1–13.
- KBBI. “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI),” 2021. <https://kbbi.web.id/desain>.
- Khulsum, Umi, Yusak Hudiyono, and Endang Dwi Sulistyowati. “Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma.” *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 1, no. 1 (2018): 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>.
- Kunto, Imbar, Diana Ariani, Retno Widyaningrum, and Regita Syahyani. “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4, no. 1 (2021): 108–20. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>.
- Magdalena, Ina, Riana Okta Prabandani, Emilia Septia Rini, Maulidia Ayu Fitriani, and Amelia Agdira Putri. “Analisis Pengembangan Bahan Ajar.” *Ejournal.Stitpn.Ac.Id* 2, no. 2 (2020): 170–87. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/805>.
- Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, and Amir Reza Kusumua. “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom.” *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Citra, 2005.
- Marzuki, Marzuki, Sadrina Sadrina, and Helmawati Helmawati. “Penerapan

- Metode Pembelajaran Kreatif-Produktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 4, no. 1 (2023): 365–74. <https://doi.org/10.24036/jpte.v4i1.153>.
- Mufidah, Hafidho. “Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Matematika Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Tulis.” UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER, 2023.
- Muhammad, Ilham, Fitriana Yolanda, Dedek Andrian, and Sri Rezeki. “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Materi Relasi Dan Fungsi.” *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)* 4, no. 1 (2022): 2655–7762. <https://doi.org/10.37058/jarme.v4i1.3958>.
- Mukti, Widya Mutiara, Yudhia Bella Puspita, and Zanetti Dyah Anggraeni. “Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Listrik Statis.” *Webinar Pendidikan Fisika 2020* 5, no. 1 (2020): 51–59. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-e-pro/article/view/21703/9143%0Ahttps://sites.google.com/view/fisikakuyess>.
- Murdilawati. “Tantangan Pembelajaran Daring.” *LEMMA: Letters of Mathematics Education* 9, no. 1 (2022): 1–7.
- Nabillah, Tasya, and Prasetyo Agung Abadi. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa.” *Sesiomadika*, 2019.
- Nasution, Mardiah Kalsum. “Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa.” *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan* 11, no. 1 (2017): 9–16.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Noviano, First Gerald, Yatim Riyanto, and Hari Sugiharto Setyaedhi. “Efektivitas Penggunaan Media E-Learning Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Fotografi.” *Akademika* 12, no. 01 (2023): 39–46. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2670>.
- Oktavia, Mirani, Aliffia Teja Prasasty, and Isroyati. “Uji Normalitas Gain Untuk Pemantapan Dan Modul Dengan One Group Pre and Post Test.” *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, no. November (2019): 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>.
- Panai, Abdul Haris, and Dkk. “Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains Pada Materi Organ Gerak Manusia Dan Hewan Di Kelas V SDN 1 Ponele Kepulauan” 6 (2023): 1185–94.

- Ranuharja, Fadhli, Ganefri Ganefri, Bayu Ramadhani Fajri, Febri Prasetya, and Agariadne Dwinggo Samala. "Development of Interactive Learning Media Edugame Using Addie Model." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan* 14, no. 1 (2021): 53–59. <https://doi.org/10.24036/tip.v14i1.412>.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rezeki, Mira Isnaini. "Pengembangan E-Modul Fisika Menggunakan Google Sites Terintegrasi Al-Qur'an Dengan Model Discovery Learning Pada Materi Induksi Elektromagnetik Dan Rangkaian Arus Bolak Balik." *Journal of Economic Perspectives*. UIN Mahmud Yunus, 2022. [http://www.ifpri.org/themes/gssp/gssp.htm%0Ahttp://files/171/Cardon - 2008 - Coaching d'equipe.pdf%0Ahttp://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/%0Ahttps://doi.org/10.1080/23322039.2017](http://www.ifpri.org/themes/gssp/gssp.htm%0Ahttp://files/171/Cardon-2008-Coaching-d%27%20%20equipe.pdf%0Ahttp://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/%0Ahttps://doi.org/10.1080/23322039.2017).
- Ridwan, Rizki, Adhi Susano, and Reko Syarif Hidayatulloh. "Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Pemodelan LMS Menggunakan Google Sites Pada SMK Letris Indonesia" 2, no. 1 (2023): 117–22.
- Saborit, J.A.P., Fernández-Río, J., Cecchini Estrada, J.A., Méndez-Giménez, A., Alonso, D.M. "Teachers' Attitude and Perception towards Cooperative Learning Implementation: Influence of Continuing Training." *Teaching and Teacher Education* 59 (2016): 438–445.
- Said, Hamdanah. "Pengembangan Model Pembelajaran Virtual Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Madrasah Negeri Di Kota Parepare." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 17, no. 1 (2014): 18–33. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a2>.
- Saputra, Bagus Akbar. "Konsep Konvergensi Menurut Ki Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Tujuan Pendidikan Agama Islam," 2017.
- Saputra, Ria, Yusuf Nungky Diandita, and Heri Maria Zulfiati. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 3327–38. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.962>.
- Sari, Amelia Kartika. "Pengaruh Handphone Bagi Kehidupan Remaja." *SMA NEGERI 1 CIAWIGEBANG*, 2024. <https://www.sman1ciawigebang.sch.id/read/28/pengaruh-handphone-bagi-kehidupan-remaja-oleh-amelia-kartika-sari-kelas-xi-ips-2>.
- Sari, Nur Rizka, and Yulhendri Yulhendri. "Pengaruh Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Dan Intensitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 5 Padang Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran 2018/2019." *Jurnal Ecogen* 3, no. 1 (2020): 61.

- Setiawan, Farid, Annisa Septarea Hutami, Dias Syahrul Riyadi, Virandra Adhe Arista, and Yoga Handis Al Dani. "Kebijakan Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam." *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)* 4, no. 1 (2021): 1–22. <https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.2809>.
- Siyoto, Sandu, and Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2014.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: alfabeta, 2018.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta, 2002.
- Sunami, Mayang Ayu, and Aslam Aslam. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1940–45. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>.
- UTAMI, RIRIN PUJI. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 2, no. 2 (2023): 394–401. <https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.400>.
- Winarni, Endang Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Wulandani, Riska Putri, Melisa Putri, Siti Zahrani, Faras Julian Yasykur, and Ani Nur Aeni. "Penggunaan Google Sites Dalam Mengembangkan Akhlak Siswa Sekolah Dasar." *Journal on Education* 05, no. 04 (2023): 15431–40.
- Yamtinah, A.A.I.N Marhaeni, and I Wayan Lasmawan. "Pengembangan Instrumen Keterampilan Menulis Karangan Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Karangan Narasi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 5, no. 1 (2021): 94–104. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.262.

LAMPIRAN



1. Surat Permohonan Validator Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404

Website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT PERMOHONAN

Berdasarkan rekomendasi dari:

Nama : Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si.
 NIP : 19581231 198603 2 118
 Jabatan : Pembimbing Utama

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khaerani Nasir
 NIM : 2220203886108002
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Semester : IV (Empat)

Dengan ini bermohon kepada:

Nama : Dr. H. Mukhtar Yunus, Lc., M.Th.I.
 NIP : 19700627 200501 1 005
 Jabatan : Dosen IAIN Parepare

Dalam rangka proses penyelesaian tesis, kami memohon kepada ibu untuk menjadi validator materi dalam tesis yang berjudul **“Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare”**.

Demikian surat permohonan ini kami buat, semoga ibu dapat berkenan menjadi validator ahli materi kami.

Parepare, 29 April 2024

Mahasiswa

Khaerani Nasir

NIM: 2220203886108002

2. Surat Permohonan Validator Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404

Website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT PERMOHONAN

Berdasarkan rekomendasi dari:

Nama : Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si.

NIP : 19581231 198603 2 118

Jabatan : Pembimbing Utama

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khaerani Nasir

NIM : 2220203886108002

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Semester : IV (Empat)

Dengan ini bermohon kepada:

Nama : Ahmad Zuhudi Bahtiar, M.Pd.

NIP :

Jabatan : Dosen IAIN Parepare

Dalam rangka proses penyelesaian tesis, kami memohon kepada bapak untuk menjadi validator media dalam tesis yang berjudul **“Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare”**.

Demikian surat permohonan ini kami buat, semoga bapak dapat berkenan menjadi validator ahli media kami.

Parepare, 29 April 2024

Mahasiswa

Khaerani Nasir

NIM: 2220203886108002

3. Surat Permohonan Validator Praktisi Pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404

Website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT PERMOHONAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khaerani Nasir
NIM : 2220203886108002
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Semester : IV (Empat)

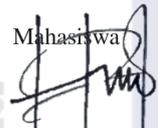
Dengan ini bermohon kepada:

Nama : Drs. Muhammad Saleh, M.Pd.
NIP : 19651231 200701 1 160
Jabatan : Guru PAI dan Budi Pekerti UPTD SMPN 8 Parepare

Dalam rangka proses penyelesaian tesis, kami memohon kepada ibu untuk menjadi validator praktisi pembelajaran dalam tesis yang berjudul **“Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare”**.

Demikian surat permohonan ini kami buat, kami ucapkan terimakasih.

Parepare, 29 April 2024

Mahasiswa

Khaerani Nasir

NIM: 2220203886108002

4. Angket Lembar Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI MODUL PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GOOGLE SITES UNTUK AHLI MATERI

Judul Program : Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare

Peneliti : Khaerani Nasir

Ahli Materi : Dr. H. Mukhtar Yunus, Lc., M.Th.I.

Bapak/Ibu yang terhormat, saya memohon bantuan Bapak/Ibu mengisi angket ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare”. Aspek penilaian materi modul ini dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan kualitas pembelajaran. Saran dan koreksi sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul pembelajaran PAI ini. Atas perhatian dan kesediannya, saya ucapkan terima kasih.

A. Pentunjuk Pengisian

1. Isilah menggunakan check (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan aspek penilaian Bapak/Ibu.
2. Kriteria Penilaian
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - KS = Kurang Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat tidak Setuju

B. Aspek yang dinilai

Aspek	No.	Kriteria	Penilaian				
			SS	S	KS	TS	STS
Kelayakan Isi	1	Modul pembelajaran PAI sesuai dengan CP dan TP		✓			
	2	Materi yang disajikan dapat mencerminkan jbaran CP		✓			
	3	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				

Aspek	No.	Kriteria	Penilaian				
			SS	S	KS	TS	STS
	4	Kelengkapan materi yang dibutuhkan peserta didik	✓				
	5	Materi tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓			
	6	gambar pendukung jelas		✓			
	7	Kesesuaian gambar dengan konsep materi		✓			
	8	Gambar memperjelas materi	✓				
	9	Latihan soal sesuai dengan materi	✓				
	10	Konsep yang disajikan runtut dan sistematis	✓				
	11	Terdapat standar isi berupa CP dan TP		✓			
	12	Terdapat tujuan pembelajaran	✓				
Kelayakan Penyajian	13	Terdapat petunjuk penggunaan modul pembelajaran PAI	✓				
	14	Materi yang disajikan memiliki keteraturan antar BAB		✓			
	15	Modul pembelajaran PAI dapat membantu peserta didik memahami materi	✓				
	16	Modul pembelajaran PAI dapat memotivasi peserta didik dalam belajar PAI	✓				
	17	Modul pembelajaran PAI memuat tujuan belajar yang dirumuskan secara eksplisit dan spesifik	✓				
Keterlaksanaan							

C. Komentor dan Saran

Modul telah dinilai baik, hanya saja ada
 Catatan yang perlu diperbaiki.
 Tambah hadis (teks Arab).

D. Kesimpulan

Modul Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* ini dinyatakan:

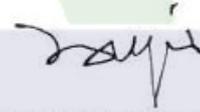
- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Parepare,

2024

Validator



Dr. H. Mukhtar Yunus, Lc., M.Th.I.



5. Angket Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI MODUL PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GOOGLE SITES UNTUK AHLI MEDIA

Judul Program : Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare

Peneliti : Khaerani Nasir

Ahli Media : Ahmad Zuhudi Bahtiar, M.Pd.

Bapak/Ibu yang terhormat, saya memohon bantuan Bapak/Ibu mengisi angket ini. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare”. Aspek penilaian materi modul ini dari komponen penilaian aspek kelayakan isi dan kualitas pembelajaran. Saran dan koreksi sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas modul pembelajaran PAI ini. Atas perhatian dan kesediannya, saya ucapkan terima kasih.

A. Pentunjuk Pengisian

1. Isilah menggunakan check (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan aspek penilaian Bapak/Ibu.
2. Kriteria Penilaian
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - KS = Kurang Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat tidak Setuju

B. Aspek yang dinilai

No.	Variabel	Indikator	Alternatif Jawaban				
			SS	S	KS	TS	STS
1	<i>Usability</i> (Kegunaan)	Kemudahan pengoperasian	✓				
		Tampilan menarik	✓				
		Tampilan sesuai dengan jenis website		✓			
		Adanya tambahan pengetahuan tentang informasi <i>website</i>		✓			

No.	Variabel	Indikator	Alternatif Jawaban				
			SS	S	KS	TS	STS
		Tepat dalam penyusunan tata letak informasi		✓			
		Kemudahan untuk menemukan alamat <i>website</i>	✓				
		Kemudahan navigasi	✓				
2	Information Quality (Kualitas Informasi)	Menyajikan informasi yang dapat dipercaya	✓				
		Menyajikan informasi yang <i>up to date</i>		✓			
		Menyajikan informasi yang mudah dibaca dan dimengerti	✓				
		Menyajikan informasi dengan detail	✓				
		Menyajikan informasi yang relevan	✓				
		Menyajikan informasi yang akurat		✓			
		menyajikan informasi dalam format yang sesuai	✓				
3	Service Interaction Quality (Kualitas Interaksi Pelayanan)	Mempunyai reputasi yang baik					
		Rasa aman dalam menyampaikan data pribadi					
		Kemudahan untuk menarik minat dan perhatian		✓			
		Kemudahan berkomunikasi					
		Kepercayaan layanan					
4	User Satifaction (Kepuasan Pengguna)	Keberhasilan sistem	✓				
		Kepuasan penggunaan		✓			

C. Komentor dan Saran

Aspek visual penggunaan gambar perlu menggunakan resolusi yang HD. Penjurul penyusunan perlu diperjelas. Potensial penggunaan QR.

D. Kesimpulan

Modul Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* ini dinyatakan:

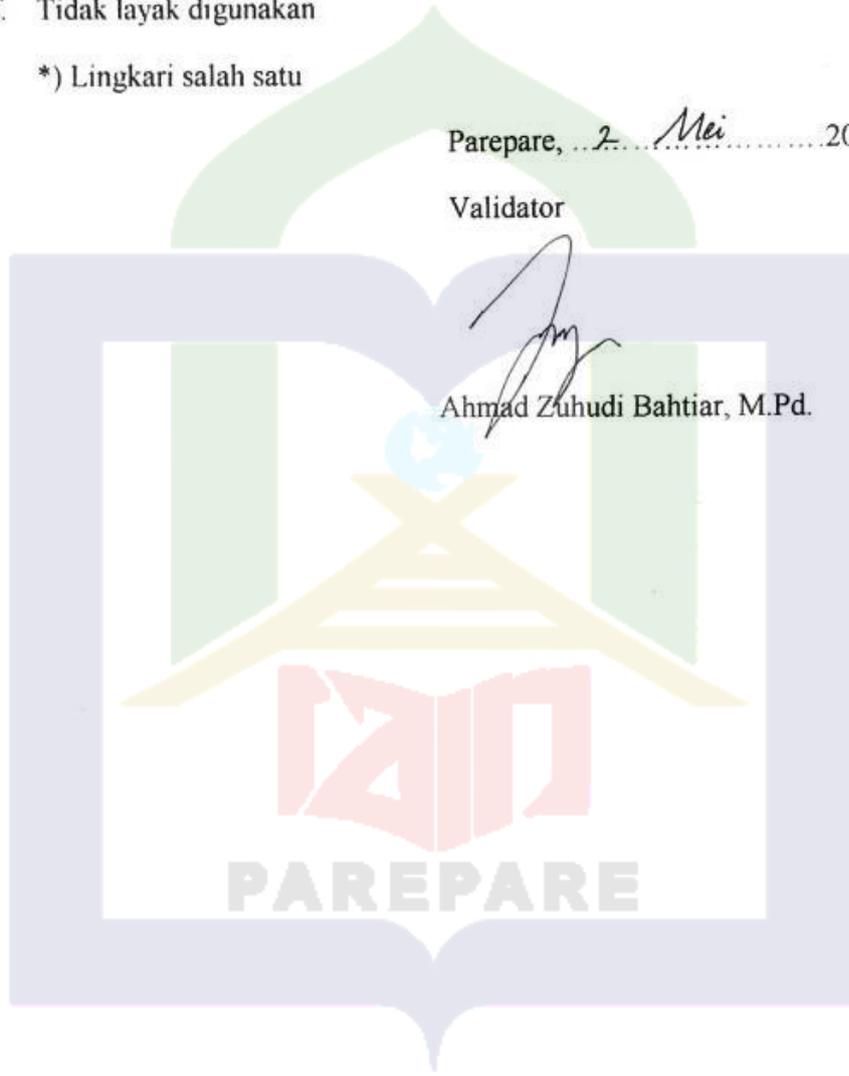
- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Parepare, ..2.. Mei2024

Validator


Ahmad Zuhudi Bahtiar, M.Pd.



6. Angket Lembar Validasi Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Pentunjuk Pengisian

1. Isilah menggunakan check (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan aspek penilaian Bapak/Ibu.
2. Kriteria Penilaian
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - KS = Kurang Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat tidak Setuju

No.	Aspek	Kriteria	Alternatif Jawaban				
			SS	S	KS	TS	STS
1	Kualitas isi	Materi yang ada di dalam modul pembelajaran PAI disajikan dengan lengkap					
		Petunjuk pengerjaan jelas dan mudah dipahami					
		Saya dapat memahami langkah-langkah kegiatan pada modul					
		Saya dapat dengan mudah memahami materi dengan adanya modul pembelajaran PAI					
2	Rasa senang	Saya bersemangat untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan modul pembelajaran PAI					
3	Tampilan	Tampilan modul pembelajaran PAI menarik					
4	Tata bahasa	Saya dapat membaca tulisan modul pembelajaran PAI dengan jelas					
5	Manfaat	Saya dapat menggunakan modul pembelajaran PAI dengan mudah					
		Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan modul pembelajaran PAI					

Parepare,2024

Nama Siswa,

7. Soal *Pretest* dan *Posttest*

No. Absen :	Mata Pelajaran : PAI
Nama :	Alokasi waktu : 60 menit
Kelas :	

Pilih jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.

1. Membicarakan aib yang ada pada diri seseorang dengan maksud untuk merendahkan harga dirinya dinamakan....
 - a. Hasud
 - b. Gibah
 - c. Dendam
 - d. Buruk sangka
2. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - 1) Andi berkata bahwa rapat akan membahas penjuratan Roni dari jabatan ketua kelas.
 - 2) Ia mengatakan bahwa hari ini tidak ada ulangan harian.
 - 3) Gita sangat terkejut atas berita musibah yang menimpa temannya.
 - 4) Angga berpesan kepada teman-temannya bahwa teman baru di kelasnya suka menipu.
 Yang merupakan contoh sikap gibah adalah....
 - a. 1) dan 2)
 - b. 2) dan 3)
 - c. 3) dan 4)
 - d. 1) dan 4)
3. Ransi dan Aksa adalah dua orang yang bersahabat sejak kecil. Suatu ketika Ransi menghadap guru BP untuk konsultasi masalah pelajaran. Pada waktu yang bersamaan Aksa melihatnya. Ia merasa bahwa sahabatnya melaporkan keburukan sikapnya kepada guru BP. Dalam hal demikian Aksa terkena sikap....

- a. Buruk sangka
 - b. Hasad
 - c. Khianat
 - d. Iri
4. Perumpamaan perilaku gibah seperti memakan daging saudaranya yang sudah mati terdapat dalam surah....
- a. *Q.S. al-Hujurāt/49: 2*
 - b. *Q.S. al-Hujurāt/49: 12*
 - c. *Q.S. al-Hujurāt/49: 22*
 - d. *Q.S. al- Hujurāt/49: 32*
5. Perhatikan pernyataan berikut ini!
- 1) Selalu berintrospeksi diri.
 - 2) Mengunjingkan orang lain.
 - 3) Selalu menyebarkan aib orang lain.
 - 4) Merasa dirinya diawasi oleh Allah Swt.
- Yang merupakan cara menghindari perbuatan gibah adalah....
- a. 1) dan 2)
 - b. 2) dan 3)
 - c. 3) dan 4)
 - d. 1) dan 4)
6. Meneliti dan menyeleksi berita, serta tidak tergesa-gesa dalam memutuskan sesuatu dinamakan....
- a. Tabayun
 - b. Suuzan
 - c. Husnuzan
 - d. Hasud
7. Ketika mendengar berita dari media sosial yang merugikan kita, sikap kita adalah....
- a. Menerima berita dengan senang hati
 - b. Mencari sumber berita tersebut
 - c. Marah dengan yang memberikan berita

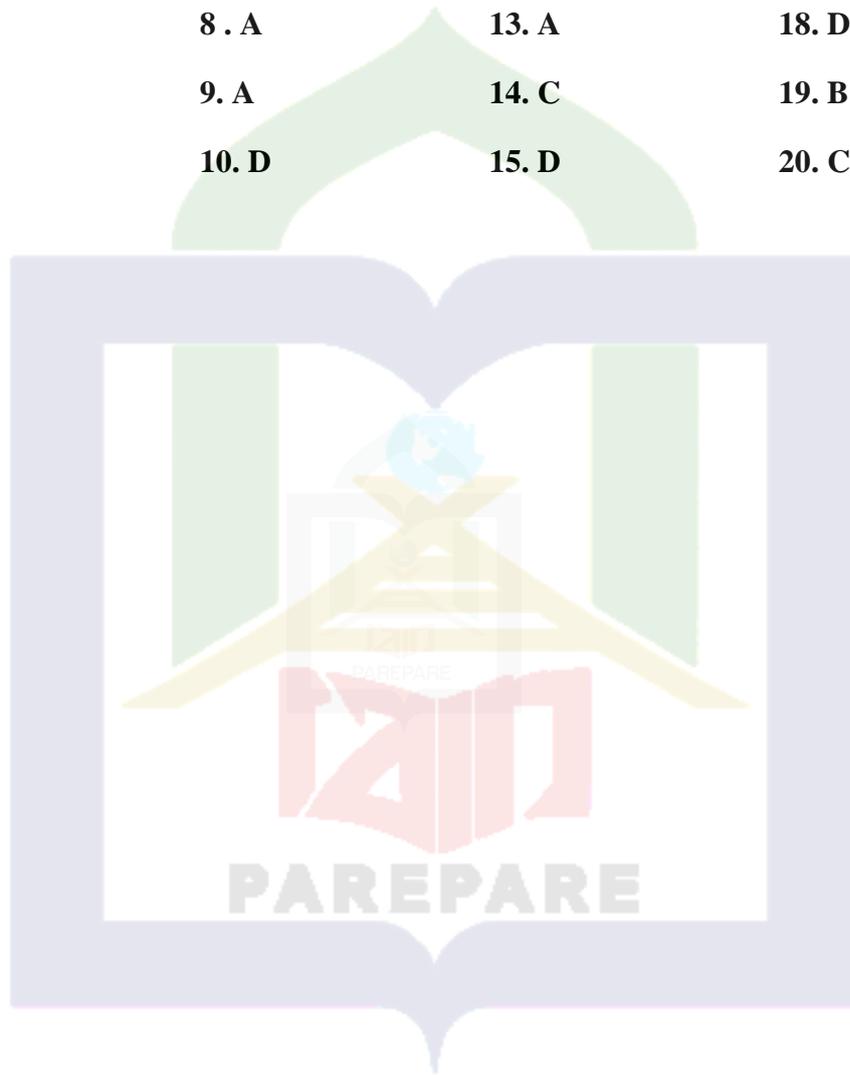
- d. Mengklarifikasi berita tersebut terlebih dahulu
8. Agama memerintahkan untuk melakukan tabayun. Tabayun berkaitan dengan pembawa berita dan isi berita. Hal ini dilakukan agar tidak terjadi....
- Amarah yang sangat besar
 - Penyesalan di kemudian hari
 - Putus asa terhadap masalah yang dihadapi
 - Kebohongan berita yang diterima dan disebar
9. Farhan berangkat ke sekolah bersama dengan temannya yang bernama Rizki. Sampai di sekolah, mereka bertemu dengan Fulan yang menceritakan bahwasannya Farhan dan Rizki pulang sekolah nanti ditantang untuk berkelahi dengan Bejo tanpa alasan yang jelas. Sikap Farhan dan Rizki sebaiknya
- Tidak percaya begitu saja dan menanyakan informasi yang benar
 - Percaya dengan berita tersebut, dengan menemuinya setelah pulang sekolah untuk berkelahi
 - Cuek terhadap berita tersebut, karena merasa tidak punya masalah
 - Mengajak teman-temannya untuk ke lokasi yang telah ditentukan.
10. Ani mendapatkan pesan dari orang yang tidak dikenal melalui pesan pada salah satu media sosial bahwa salah satu anggota keluarga mengalami musibah. Ia di rawat di rumah sakit. Di akhir pesan tersebut, Ani harus segera mentransfer uang ke nomor rekening salah satu bank. Sikap yang tepat dilakukan Ani adalah....
- Mengecek terlebih dahulu anggota keluarga yang terkena musibah
 - Mengirim langsung uang ke nomor rekening tersebut
 - Memblokir nomor yang tidak dikenal
 - Panik, menangis dengan histeris
11. Yang menyebabkan ghibah dilarang adalah....
- Menyebarkan aib dan keburukan orang lain
 - Meningkatan ketenaran
 - Tidak adanya kekisruhan

- d. Masyarakat tenteram
12. Cara menghindarkan diri dari ghibah adalah....
- Selalu merasa kita diawasi oleh Allah Swt.
 - Menggunjing
 - Selalu bergosip
 - Menyebarkan aib orang lain
13. Orang yang suka bergibah diancam masuk....
- Surga
 - Neraka
 - Penjara
 - Kuil
14. Berikut ini termasuk faktor agar terhindar dari ghibah, *kecuali*....
- Berkumpul dengan orang-orang saleh
 - Menjaga lisan
 - Berintrospeksi diri
 - Berfikir negatif
15. Berikut ini adalah manfaat dari tabayun, *kecuali*....
- Berhati-hati menerima berita
 - Berbaik sangka
 - Menghargai orang lain
 - Su'udzhon
16. Salah satu perbuatan tercela yang harus dihindari karena menyebabkan perselisihan adalah....
- Husnudzon
 - Dermawan
 - Gibah
 - Murah senyum
17. Islam melarang ghibah, maksud dari ghibah adalah....
- Membantu orang lain
 - Menerima nasihat
 - Membicarakan kejelekan dan kekurangan orang lain

- d. Membicarakan kebaikan orang lain
18. Ketika kita mendengar berita dari media sosial yang merugikan kita, sikap yang baik dilakukan oleh kita adalah....
- Marah dengan berita tersebut
 - Cuek dengan semua berita
 - Menerima berita senang hati
 - Mengklarifikasi berita tersebut terlebih dahulu
19. Bagaimana dampak positif dari melaksanakan tabayun dalam kehidupan sehari-hari menurut ajaran Islam....
- Meningkatkan kecurigaan antar sesama
 - Membantu menciptakan lingkungan sosial yang lebih berintegritas dan adil
 - Mendorong permusuhan antar sesama
 - Membantu memperburuk hubungan antar sesama
20. Tika dan Devi adalah dua orang yang bersahabat sejak kecil. Suatu ketika Tika menitipkan uang setoran kelas untuk diberikan ke bendahara kelas dengan Devi karena hari itu Tika tidak ke sekolah. Sesampainya di Sekolah Devi membelanjakan uang tersebut dan tidak menyampaikan amanah dari Tika untuk memberikan uang setoran kelas ke bendahara. Dalam hal demikian Devi terkena sikap....
- Buruk sangka
 - Hasad
 - Khianat
 - Iri

8. Kunci Jawaban Soal *Pretest* dan *Posttest*

1. B	6. C	11. D	16. A
2. D	7. A	12. D	17. A
3. C	8. A	13. A	18. D
4. B	9. A	14. C	19. B
5. D	10. D	15. D	20. C



9. Dokumentasi Validasi Materi



10. Dokumentasi Validasi Media



11. Dokumentasi Uji Coba Skala Kecil



12. Dokumentasi Uji Coba Skala Besar



13. Pernyataan Validasi Materi

SURAT PERNYATAAN VALIDITAS

MATERI PEMBELAJARAN LARANGAN BERGIBAH DAN ANJURAN BERTABAYYUN BERBASIS *GOOGLE SITES* PADA UPTD SMPN 8 PAREPARE

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. H. Mukhtar Yunus, Lc., M.Th.I.

NIP : 19700627 200501 1 005

Telah membaca dan mempelajari materi pembelajaran larangan bergibah dan anjuran bertabayyun berbasis *google sites* pada UPTD SMPN 8 Parepare yang disusun oleh:

Nama : Khaerani Nasir

NIM : 2220203886108002

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Setelah membaca, mempelajari dan menganalisa pada materi pembelajaran larangan bergibah dan anjuran bertabayyun berbasis *google sites* pada UPTD SMPN 8 Parepare sebagai **ahli materi** menyatakan bahwa materi ini: **Valid/Tidak Valid.**

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 2024

Validator Materi

Dr. H. Mukhtar Yunus, Lc., M.Th.I.

NIP. 19700627 200501 1 005

14. Pernyataan Validasi Materi

SURAT PERNYATAAN VALIDITAS

MODUL PEMBELAJARAN PAI BERBASIS *GOOGLE SITES* PADA UPTD SMPN 8 PAREPARE

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Zuhudi Bahtiar, M.Pd.

NIDN : 2014129301

Jabatan : Dosen IAIN Parepare

Telah membaca dan mempelajari modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* pada UPTD SMPN 8 Parepare yang disusun oleh:

Nama : Khaerani Nasir

NIM : 2220203886108002

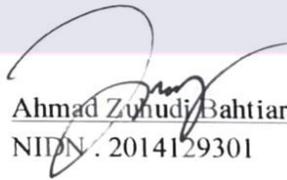
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Setelah membaca, mempelajari dan menganalisa pada modul pembelajaran PAI berbasis *google sites* pada UPTD SMPN 8 Parepare sebagai **ahli media** menyatakan bahwa media ini: ~~Valid/Tidak Valid.~~

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, *04 Mei* 2024

Validator Media


Ahmad Zuhudi Bahtiar, M.Pd.

NIDN . 2014129301

15. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Skala Kecil

No	NAMA LENGKAP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total Nilai
1	Siti Sari Bulan	5	4	4	4	4	4	4	5	5	39
2	Muhammad Rezky	5	5	4	5	5	5	5	4	4	42
3	Muhammad Teguh Imamsyah	5	5	4	5	4	5	4	5	5	42
4	Nur Umi Kalsum	5	5	5	4	5	5	5	4	5	43
5	Ulfa Zahira	5	4	5	4	5	4	5	5	5	42
6	Nur Ainun	5	4	4	5	5	5	5	5	5	43
	Jumlah										251
	Persentasi										93



16. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Skala Besar

No	NAMA LENGKAP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total Nilai
1	ANDRI RUKMANA IWAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
2	FAREL ANUGRAH MANTOVANI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
3	HERNING HARTONO	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
4	HIKMAH AURELLYA	5	5	5	4	5	5	5	4	5	43
5	KIKI RAMADHANI	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
6	MAWAR	5	4	4	5	5	5	5	3	2	38
7	MUHAMMAD AKRAMZIYAD	5	4	4	5	5	5	5	5	5	43
8	MUHAMMAD AL IRHAM PUTRA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
9	MUHAMMAD ALIEF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
10	MUHAMMAD FAHRIL	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
11	MUHAMMAD FATHIR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
12	MUHAMMAD IQRA ARRAHMAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
13	MUHAMMAD KHAERUL ANAM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
14	MUHAMMAD TAKWIR ALIF	3	3	3	5	5	5	3	3	5	35
15	MUHAMMAD YUSRIL	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
16	NEILA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
17	NURHAEDA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
18	NURUL HIKMA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
19	NURUL SHIFA SHOHAHA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
20	PUTRA RAMADHAN	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
21	PUTRI ZALSA PRATIWI	5	5	5	5	5	4	5	5	5	44
22	RAKHA DWI PUTRA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
23	RIKA SARI	5	4	5	5	5	5	5	5	3	42
24	SUKUR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
	Jumlah										1055
	Persentasi										97.69

17. Surat Rekomendasi dari IAINParepare



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
PASCASARJANA**

Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100 website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

Nomor : B-435/In.39/PP.00.09/PPS.05/04/2024 23 April 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. **Bapak Walikota Parepare**
Cq. **Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu**

Di

Tempat

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Tesis mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare tersebut di bawah ini :

Nama : KHAERANI NASIR
NIM : 2220203886108002
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis : **Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Google Site dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare.**

Untuk keperluan Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada bulan **April s/d Juni Tahun 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diharapkan kepada bapak/ibu kiranya yang bersangkutan dapat diberi izin dan dukungan seperlunya.

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Direktur,

Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd.
NIP.19720703 199803 2 001

18. Surat Izin Penelitian dari DPMPTSP

	SRN IP0000258
PEMERINTAH KOTA PAREPARE DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU <i>Jl. Bandar Madani No. 1 Telp (0421) 23594 Faximile (0421) 27719 Kode Pos 91111, Email : dpmpstsp@pareparekota.go.id</i>	
REKOMENDASI PENELITIAN Nomor : 258/IP/DPM-PTSP/4/2024	
Dasar : 1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian. 3. Peraturan Walikota Parepare No. 23 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.	
Setelah memperhatikan hal tersebut, maka Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu :	
MENGIZINKAN	
KEPADA NAMA :	KHAERANI NASIR
UNIVERSITAS/ LEMBAGA :	INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE
Jurusan :	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
ALAMAT :	JL. BAU MASSEPE NO. 94 PAREPARE
UNTUK :	melaksanakan Penelitian/wawancara dalam Kota Parepare dengan keterangan sebagai berikut :
JUDUL PENELITIAN :	PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GOOGLE SITE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK UPTD SMPN 8 PAREPARE
LOKASI PENELITIAN :	DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA PAREPARE (UPTD SMP NEGERI 8 PAREPARE)
LAMA PENELITIAN :	29 April 2024 s.d 05 Juni 2024
a. Rekomendasi Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung b. Rekomendasi ini dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan	
Dikeluarkan di: Parepare Pada Tanggal : 26 April 2024	
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA PAREPARE	
	
Hj. ST. RAHMAH AMIR, ST, MM Pembina Tk. 1 (IV/b) NIP. 19741013 200604 2 019	
Biaya : Rp. 0.00	

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1
- Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan **Sertifikat Elektronik** yang diterbitkan **BSrE**
- Dokumen ini dapat dibuktikan keasliannya dengan terdaftar di database DPMPTSP Kota Parepare (scan QRCode)



Balai Sertifikasi Elektronik



19. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH DAERAH KOTA PAREPARE
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 8**

Alamat : Jl. Wekke'e No. 10 Kel. Lompo'e, Kec. Bacukiki, Parepare 91125
Telp. (0421) 27680 Email : smpn8parepare@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 422/117/UPTD.SMP.8/VII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : MUHAMMAD SALEH, S.Pd
NIP : 196902251998031008
Pangkat/Gol Ruang : Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan/Tugas : Kepala UPTD SMP Negeri 8 Parepare

Menerangkan bahwa :

N a m a : KHAERANI NASIR, S.Pd
Tempat/Tgl. Lahir : Parepare, 16 Juli 2001
NIM : 18.1100.017
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenis kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswi
A l a m a t : Jl. Bau Massepe No. 94 Kota Parepare

Yang tersebut namanya di atas benar telah melakukan penelitian di UPTD SMP Negeri 8 Parepare Kota Parepare dengan Judul Penelitian :

**“ PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN PAI BERBASIS *GOOGLE SITES*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK UPTD SMPN 8
PAREPARE “**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 8 Juli 2024
Kepala Sekolah,

MUHAMMAD SALEH, S.Pd
NIP : 196902251998031008

20. Surat Keterangan Validasi Abstrak



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE
UNIT PELAKSANA TEKNIS BAHASA**



Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax (0421) 24404
PO Box 909 Parepare 91100, website: www.iainpare.ac.id, email: mail@iainpare.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-165/In.39/UPB.10/PP.00.9/07/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP : 19731116 199803 2 007
Jabatan : Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa

Dengan ini menerangkan bahwa berkas sebagai berikut atas nama,

Nama : Khaerani Nasir
Nim : 2220203860102001
Berkas : Abstrak

Telah selesai diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Inggris dan Bahasa Arab pada tanggal 12 Juli 2024 oleh Unit Pelaksana Teknis Bahasa IAIN Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 18 Juli 2024
Kepala,



Hj. Nurhamdah, M.Pd.
NIP 19731116 199803 2 007

21. Surat Pernyataan dari LP2M IAIN Parepare



SURAT PERNYATAAN
No. B.479 /In.39/LP2M.07/07/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
 NIP : 19880701 201903 1 007
 Jabatan : Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi LP2M IAIN Parepare
 Institusi : IAIN Parepare

Dengan ini menyatakan bahwa naskah dengan identitas di bawah ini :

Judul : The Development of An Islamic Religious Education Learning
 Module Using Google Sites to Improve Learning Outcomes for
 UPTD Students at SMPN 8 Parepare.
 Penulis : KHAERANI NASIR
 Afiliasi : IAIN Parepare
 Email : khaeraninasir01@gmail.com

Benar telah diterima pada Jurnal Sarcouncil Journal of Education and Sociology
Volume 3 Issue 07 Tahun 2024 yang telah terakreditasi SINTA 4.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya diucapkan terima kasih

An Ketua LP2M
 Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi

 Muhammad Majdy Amiruddin, M.MA.
 NIP. 19880701 201903 1 007



22. LoA Jurnal SJAS



SARC Publisher

Website: <https://sarcouncil.com/>
E-mail: Submit.Sarcouncil@gmail.com

ACCEPTANCE LETTER

Dear

Khaerani Nasir, Hamdanah Hamdanah, Marhani Marhani, Usman Usman and Muh. Dahlan

Manuscript Number: **SJES-70-2024**

Manuscript Title: The Development of An Islamic Religious Education Learning Module Using Google Sites to Improve Learning Outcomes for UPTD Students at SMPN 8 Parepare.

Dear

Sir/Madam

On behalf of SARC Publisher, I Mustak Alom (**Managing Director of SARC Publisher**) take pride and pleasure to inform you that our Reviewer has reviewed your article and recommended your Article for publication in our current issue (**Vol-3-issue-07-2024**).

Journal:

Sarcouncil Journal of Education and Sociology

ISSN: 2945-3542

Frequency: Monthly

Language: English

Origin: Philippines

Website: <https://sarcouncil.com/sarcouncil-journal-of-education-and-sociology/>

Indexing:

Google Scholar, Index Copernicus, ISI, GIF, Academia Edu, Research Bible, World Cat, Eurasian Scientific Journal Index (ESJI) Citefactor, SHERPA/RoMEO, Scientific Indexing Services (SIS), Road- Directory of Open Access Scholarly Resources, Directory of Research Journals Indexing (DRJI) and others in Progress



Mustak Alom
Mustak Alom
Managing Director

BIODATA PENULIS

DATA PRIBADI:



Nama : Khaerani Nasir
Tempat, Tanggal lahir : Parepare, 16 Juli 2001
NIM : 2220203886108002
Alamat Rumah : Jl. Bau Massepe, No. 94
Kota Parepare
No. Hp : 081342375703
Email : khaeraninasir01@gmail.com

KELUARGA:

Ayah : Drs. H. Muhammad Nasir, M.Pd.I
Ibu : Dra. Hj. Nurliana D., MA.
Saudara : Khaerullah Nasir, S.Pd.

RIWAYAT PENDIDIKAN:

1. RA UMDI DDI Parepare, tahun 2006
2. SDN 24 Parepare, tahun 2006-2012
3. SMPN 9 Parepare, tahun 2012-1015
4. MAN 2 Parepare, tahun 2015-2018
5. IAIN Parepare, Fakultas Tarbiyah, Prodi Pendidikan Agama Islam, tahun 2018-2022

RIWAYAT PEKERJAAN:

1. MAHASISWA

KARYA PENELITIAN ILMIAH:

Skripsi: "Penggunaan Aplikasi Google Classroom Model Blended Learning Secara Daring dalam Meningkatkan Prestasi Belajar PAI Peserta Didik Kelas IX UPTD SMP Negeri 8 Parepare."