

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS  
*GOOGLE SITES* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
MATERI *MUNAKAHAT* PESERTA DIDIK KELAS XI  
SMA NEGERI 9 PINRANG**



**Oleh:**

**MILA ASTRANTI**

**2120203886208052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE  
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS  
*GOOGLE SITES* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
MATERI *MUNAKAHAT* PESERTA DIDIK KELAS XI  
SMA NEGERI 9 PINRANG**



**Oleh:**

**MILA ASTRIANTI**

**2120203886208052**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut  
Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
PAREPARE  
2025**

## PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis  
*Google Sites* dalam Meningkatkan Pemahaman  
Materi *Munakahat* Kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang

Nama Mahasiswa : Mila Astrianti

NIM : 2120203886208052

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah  
Nomor: B-3475/In.39/FTAR.01/PP.00.9/09/2024

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama

: Dr. Ahdar, M.Pd.I.



NIP

: 19761230 200501 2 002

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

## PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* dalam Meningkatkan Pemahaman Materi *Munakahat* Kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang

Nama Mahasiswa : Mila Astrianti

NIM : 2120203886208052

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Penguji : B-2434/In.39/FTAR.01/PP.00.9/07/2025

Tanggal Kelulusan : 07 Juli 2025

Disetujui Oleh :

Dr. Ahdar, M.Pd.I.

(Ketua)

(.....)

Dr. Rustan Efendy, M.Pd.I.

(Anggota)

(.....)

Ade Hastuty, S.T., S.Kom., M.T.

(Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Dekan, Fakultas Tarbiyah,



Dr. Zulfah, M.Pd.

NIP. 19830420 200801 2 010

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ  
 وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah swt. berkat hidayah, taufik dan maunah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tulisan ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw. beserta keluarganya, para sahabatnya dan kepada orang-orang yang mengikuti jejak beliau hingga akhir zaman.

Penulis menghaturkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ibunda Nani dan Ayahanda Muh. Azis tercinta dimana dengan pembinaan dan berkah doa tulusnya, penulis mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari Ibu Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku pembimbing, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan terima kasih.

Selanjutnya, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hannani, M.Ag. sebagai Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Ibu Dr. Zulfah, M.Pd. sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya dalam menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.

3. Bapak Dr. Rustan Efendy, M.Pd.I. sebagai Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam yang tiada henti memberikan arahan dan motivasi kepada kami.
4. Bapak Dr. Usman, M.Ag. dan Ibu Ade Hastuty, S.T., S.Kom., M.T. selaku penguji yang telah banyak memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis.
5. Segenap Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam, tenaga pengajar, dan staf IAIN Parepare yang telah meluangkan waktunya dalam mendidik dan melayani penulis selama studi di IAIN Parepare.
6. Teman-teman Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 yang dengan senang hati memberikan bantuan dan dukungannya selama studi di IAIN Parepare.
7. Terakhir untuk Mila Astrianti, last but no last, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena sudah bertanggungjawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah berjuang menjadi lebih baik, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya, yang bisa dibilang tidak mudah.

Tak lupa pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun material hingga tulisan ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. berkenan menilai segala kebajikan sebagai amal jariyah dan memberikan rahmat dan pahala-Nya.

Akhirnya penulis menyampaikan kiranya pembaca berkenan memberikan saran konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

Parepare, 18 Juni 2025  
22 Dzulhijjah 1446 H

Penulis



Mila Astrianti

2120203886208052

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mila Astrianti  
NIM : 2120203886208052  
Tempat/Tanggal Lahir : Pinrang, 19 November 2002  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis  
*Google Sites* dalam Meningkatkan Pemahaman  
Materi *Munakahat* Kelas XI SMA Negeri 9  
Pinrang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Parepare, 18 Juni 2025

Penyusun



Mila Astrianti

2120203886208052

## ABSTRAK

**Mila Astrianti.** *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Munakahat Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang (dibimbing oleh Ahdar)*

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses dan menentukan hasil pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *google sites* pada materi *munakahat*. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (research and development) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang meliputi: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Media pembelajaran yang digunakan adalah *websites google sites* untuk pelajaran PAI pada materi *munakahat*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi, angket respon, serta tes hasil belajar (*pretest dan posttest*). Analisis data dilakukan secara kuantitatif (persentase dan *Uji-t & N-Gain*) dan kualitatif (komentar, kritik, dan saran).

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk *websites google sites* yang memuat materi *munakahat*. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan tingkat kevalidan media pembelajaran berada dalam kategori “sangat valid” dengan persentase 92,20%, tingkat praktikalitas media memperoleh persentase 95,46% dengan kategori “sangat praktis” dan hasil uji efektifitas diperoleh dari *pretest-posttest* peserta didik menunjukkan nilai rata-rata *pretest* sebesar 50, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 84. Pada Uji t nilai *Asymp. Sig (2-tailed) = 0,000 < 0,05*. Dari sini dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar khususnya sebelum dan sesudah menggunakan *website google sites*. Kemudian skor rata-rata tes *N-Gain* sebesar  $0,72 \geq 0,7$  yang artinya masuk dalam kategori tinggi dan sudah teruji efektifitasnya.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website google sites* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi *munakahat* serta memiliki kualitas yang baik dan memenuhi standar validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Media pembelajaran PAI berbasis *website google sites* ini dapat diakses pada link <https://sites.google.com/view/mabar-munakahat/home>.

**Kata Kunci:** *Research and Development, ADDIE Model, Google Sites*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vi
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Kegunaan Penelitian .....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Tinjauan Penelitian Relevan .....	12
B. Tinjauan Teori.....	15
1. Research And Development (R&D).....	15
2. Pemahaman Materi .....	20
3. Pembelajaran PAI .....	24
4. Media Pembelajaran <i>Google Sites</i> .....	32
5. <i>Powerpoint</i> .....	45
6. <i>Youtube</i> .....	48
7. <i>Quiziz</i> .....	51

C. Kerangka Pikir .....	52
BAB III METODE PENELITIAN.....	54
A. Jenis Penelitian dan Pengembangan .....	54
B. Prosedur Pengembangan.....	54
C. Subjek Penelitian .....	58
D. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	59
E. Jenis Data .....	59
F. Instrumen Penelitian .....	59
G. Teknik Analisis Data.....	66
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	73
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	73
B. Pembahasan.....	102
BAB V PENUTUP.....	110
A. Kesimpulan .....	110
B. Saran .....	110
DAFTAR PUSTAKA .....	I
LAMPIRAN .....	V
BIODATA PENULIS .....	LVI

## DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan	14
3.1	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	60
3.2	Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi	61
3.3	Kisi-Kisi Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Google Sites	62
3.4	Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Google Sites	64
3.5	Skala Likert	66
3.6	Interval Persentase Validitas	68
3.7	Interval Persentase Praktikalitas	69
3.8	Pre & Post	69
3.9	Kriteria N-Gain	72
4.1	Hasil Analisis Data Validasi Media	89
4.2	Hasil Analisis Data Validasi Materi	90
4.3	Hasil Analisis Data Validasi	91
4.4	Hasil Analisis Data Praktikalitas Media Pada Uji Coba Kelompok Kecil	92
4.5	Hasil Analisis Data Praktikalitas Media Pada Uji Coba Kelompok Besar	93
4.6	Hasil Analisis Data Praktikalitas oleh Guru	94
4.7	Hasil Analisis Data Praktikalitas Guru dan Peserta Didik	95

4.8	Hasil Pretest-Posttest Peserta Didik	96
4.9	Hasil Uji Normalitas	98
4.10	Hasil Uji Paired Sample T-Test Pretest dan Posttest	99
4.11	Hasil Uji N-Gain Nilai Pretest dan Posttest	99
4.12	Kriteria N-Gain	101
4.13	Kriteria N-Gain Pretest dan Posttest	101



## DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Gambar	Halaman
2.1	Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE	18
2.2	Tahap Awal (Log in)	44
2.3	Menu Atas Google Sites	44
2.4	Menu Halaman Google Sites	44
2.5	Halaman Publikasi Media	44
2.6	Microsoft Powerpoint	45
2.7	Kerangka Pikir	53
3.1	Prosedur Pengembangan Media dengan Model ADDIE	55
4.1	Halaman Menu Utama	89
4.2	Halaman Tujuan Pembelajaran	77
4.3	Halaman Menu Materi	78
4.4	Halaman Menu Video Pembelajaran	79
4.5	Halaman Menu Quiz	80
4.6	Halaman Quiz dan Web Quiziz	80
4.7	Halaman Menu Profil	81
4.8	Tampilan Sampul Menu Home Sebelum dan Sesudah Revisi	82
4.9	Tampilan Menu Home Sebelum dan Sesudah Revisi	82
4.10	Tampilan Background Menu Quiz Sebelum dan Sesudah Revisi	83

4.11	Tampilan Menu Quiz Sebelum dan Sesudah Revisi	83
4.12	Tampilan Halaman Menu Utama	84
4.13	Tampilan Halaman Petunjuk	84
4.14	Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	85
4.15	Tampilan Halaman Menu Materi	85
4.16	Tampilan Halaman Menu Quiz	86
4.17	Tampilan Halaman Quiz pada Web Quiziz	86
4.18	Tampilan Halaman Profil	87
4.19	Tingkat Validitas Media oleh Pakar Media	90
4.20	Tingkat Validitas Media oleh Pakar Materi	91
4.21	Tingkat Praktikalitas Media oleh Peserta Didik	94
4.22	Tingkat Praktikalitas Media oleh Guru	95



## DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1	Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari Kampus	VI
2	Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Pinrang	VII
3	Flowchart, Arsitektur Navigasi, STD, Storyboard	VIII
4	Modul Ajar	XXIV
5	Angket Validasi Pakar Media	XXVIII
6	Angket Validasi Pakar Materi	XXXI
7	Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Praktikalitas	XXXIII
8	Angket Respon Praktikalitas pada Uji Coba Kelompok Kecil	XXXIV
9	Angket Respon Praktikalitas pada Uji Coba Kelompok Besar	XXXVI
10	Angket Respon Praktikalitas oleh Guru PAI	XXXVIII
11	Penilaian Pemahaman Materi Munakahat Peserta Didik	XL
12	Soal <i>Pretest-Posttest</i>	XLI
13	Hasil Tes Belajar Peserta Didik ( <i>Pretest</i> )	XLV
14	Hasil Tes Belajar Peserta Didik ( <i>Posttest</i> )	XLIX
15	Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian	LIII
16	Dokumentasi	LIV

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### 1. Transliterasi

#### a. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda.

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin:

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	<i>Alif</i>	Tidak Dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	<i>Ba</i>	B	Be
ت	<i>Ta</i>	T	Te
ث	<i>Tsa</i>	Ts	te dan sa
ج	<i>Jim</i>	J	Je
ح	<i>Ha</i>	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	<i>Kha</i>	Kh	ka dan ha
د	<i>Dal</i>	D	De
ذ	<i>Dzal</i>	Dz	de dan zet
ر	<i>Ra</i>	R	Er
ز	<i>Zai</i>	Z	Zet
س	<i>Sin</i>	S	Es

ش	<i>Syin</i>	Sy	es dan ye
ص	<i>Shad</i>	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	<i>Dhad</i>	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	<i>Ta</i>	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	<i>Za</i>	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	<i>'ain</i>	‘	koma terbalik ke atas
غ	<i>Gain</i>	G	Ge
ف	<i>Fa</i>	F	Ef
ق	<i>Qaf</i>	Q	Qi
ك	<i>Kaf</i>	K	Ka
ل	<i>Lam</i>	L	El
م	<i>Mim</i>	M	Em
ن	<i>Nun</i>	N	En
و	<i>Wau</i>	W	We
ه	<i>Ha</i>	H	Ha
ء	<i>Hamzah</i>	’	Apostrof
ي	<i>Ya</i>	Y	Ye

Hamzah (ء) yang di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika terletak di tengah atau di akhir, ditulis dengan tanda (’).

**b. Vokal**

- 1) Vokal tunggal (*monoftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	A	A
اِ	<i>Kasrah</i>	I	I
اُ	<i>Dhomma</i>	U	U

- 2) Vokal rangkap (*diftong*) bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>Fathah dan Ya</i>	Ai	a dan i
اَوْ	<i>Fathah dan Wau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ :Kaifa

حَوْلَ : Haula

**c. Maddah**

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harkat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ / اِي	<i>Fathah dan Alif atau ya</i>	Ā	a dan garis di atas

يٰ	<i>Kasrah dan Ya</i>	Ī	i dan garis di atas
وٰ	<i>Kasrah dan Wau</i>	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مات :māta  
رمى : ramā  
قيل : qīla  
يموت : yamūtu

#### d. *Ta Marbutah*

Transliterasi untuk *tamarbutah* ada dua:

1. *Tamarbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t].
2. *Tamarbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h]. Kalau pada kata yang terakhir dengan *tamarbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tamarbutah* itu ditransliterasikan dengan *ha* (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْجَنَّةِ : *rauḍahal-jannah* atau *rauḍatul jannah*  
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnahal-fāḍilah* atau *al-madīnatulfāḍilah*  
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

#### e. *Syaddah* (*Tasydid*)

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

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>Rabbanā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>Najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
الْحَجُّ	: <i>al-hajj</i>
نُعَمُّ	: <i>nu‘ima</i>
عُدُو	: <i>‘aduwwun</i>

Jika huruf *ى* bertasydid diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (يِ), maka ia litransliterasi seperti huruf *maddah* (i).

Contoh:

عَرَبِيٌّ	: ‘Arabi (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)
عَلِيٌّ	: ‘Ali (bukan ‘Alyy atau ‘Aly)

#### f. Kata Sandang

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

Contoh:

الْشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i> )
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> (bukan <i>az-zalzalāh</i> )
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

### g. Hamzah

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

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أَمْرٌ	: <i>Umirtu</i>

### h. 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 pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata *Al-Qur'an* (dar *Qur'an*), *Sunnah*. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

<i>Fīzilālal-qur'an</i>
<i>Al-sunnahqablal-tadwin</i>
<i>Al-ibāratbi 'umum al-lafzlābi khusus al-sabab</i>

**i. Lafzal-Jalalah (الله)**

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudafilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *Dīnullah*      بِاِلهٍ *billah*

Adapun *tamarbutahdi* akhir kata yang disandarkan kepada *lafzal-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *Humfirahmatillāh*

**j. Huruf Kapital**

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga berdasarkan pada pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, 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 kapital 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-*).

Contoh:

*Wa māMuhammadunillārasūl*

*Inna awwalabaitinwudi ‘alinnās ilalladhībiBakkatamubārakan*

*Syahru Ramadan al-ladhūnzilafihal-Qur’an*

*Nasir al-Din al-Tusī*

### *AbūNasral-Farabi*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata *Ibnu* (anak dari) dan *Abū*(bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

*Abūal-Walid Muhammad ibnu Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abūal-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abūal-Walid Muhammad Ibnu) NaṣrḤamīdAbū Zaid, ditulis menjadi: Abū Zaid, NaṣrḤamīd (bukan:Zaid, NaṣrḤamīdAbū)*

## 2. Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	=	<i>subḥānahūwata ‘āla</i>
saw.	=	<i>ṣallallāhu ‘alaihi wasallam</i>
a.s.	=	<i>‘alaihi al- sallām</i>
H	=	Hijriah
M	=	Masehi
SM	=	Sebelum Masehi
l.	=	Lahir tahun
w.	=	Wafat tahun
QS .../...: 4	=	QS al-Baqarah/2:187 atau QS Ibrahīm/ ..., ayat 4
HR	=	Hadis Riwayat

Beberapa singkatan dalam bahasa Arab:

ص	=	صفحة
دم	=	بدون

صلعم	=	صلى الله عليه وسلم
ط	=	طبعة
نن	=	بدون ناشر
الخ	=	إلى آخرها / إلى آخره
ج	=	جزء

Beberapa singkatan yang digunakan secara khusus dalam teks referensi perlu dijelaskan kepanjangannya, diantaranya sebagai berikut:

1. ed. : Editor (atau, eds. [dari kata editors] jika lebih dari satu orang editor). Karenadalam bahasa Indonesia kata “editor” berlaku baik untuk satu atau lebih editor, maka ia bisa saja tetap disingkat ed. (tanpa s).
2. et al. : “Dan lain-lain” atau “dan kawan-kawan” (singkatan dari *et alia*). Ditulis dengan huruf miring. Alternatifnya, digunakan singkatan dkk. (“dan kawan-kawan”) yang ditulis dengan huruf biasa/tegak.
3. Cet. : Cetakan. Keterangan frekuensi cetakan buku atau literatur sejenis.
4. Terj. : Terjemahan (oleh). Singkatan ini juga digunakan untuk penulisan karya terjemahan yang tidak menyebutkan nama penerjemahnya.
5. Vol. : Volume. Dipakai untuk menunjukkan jumlah jilid sebuah buku atau ensiklopedi dalam bahasa Inggris. Untuk buku-buku berbahasa Arab biasanya digunakan kata juz.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya berfungsi sebagai sarana strategis yang memiliki peran vital dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, disertai dengan kebijakan pemerintah yang secara berkesinambungan diarahkan untuk mendukung kemajuan di berbagai bidang, maka peningkatan mutu pendidikan pada setiap jenjang menjadi salah satu prioritas utama yang harus diwujudkan dalam rangka mewujudkan tujuan nasional tersebut. Dalam konteks ini, pendidikan tidak semata-mata difokuskan pada pencapaian kecerdasan intelektual peserta didik, melainkan juga diarahkan untuk mengembangkan dimensi spiritual, emosional, serta moral, sehingga terbentuklah individu yang utuh dan berkarakter. Salah satu cabang ilmu pengetahuan dalam ranah pendidikan yang terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap pembentukan jati diri dan pola perilaku seseorang adalah pendidikan agama Islam. Hal ini dikarenakan pendidikan agama Islam berperan sebagai salah satu pilar fundamental yang secara substansial menentukan proses pembentukan karakter, penanaman nilai-nilai moralitas, serta pengendalian perilaku individu dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>1</sup>

Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya bertujuan mengajarkan pengetahuan agama (aspek kognitif), tetapi juga menekankan pada pembentukan karakter dan perilaku (aspek afektif) serta keterampilan praktis (aspek psikomotorik) yang relevan dengan ajaran Islam. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *tarbiyah*

---

<sup>1</sup> Feida Noorlaila Isti'adah, *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan* (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020).

dalam Islam, yaitu proses pembinaan manusia secara menyeluruh, mencakup akal, hati, dan tindakan. Sehingga mampu menjadi manusia paripurna yang ideal dalam pandangan Islam, yakni individu yang seimbang dalam pengembangan aspek spriritual intelektual, emosional, dan fisik.<sup>2</sup>

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kemampuan memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama menjadi bagian yang sangat penting. Materi yang diajarkan kepada siswa tidak seharusnya hanya menjadi hafalan semata, melainkan harus dapat memberikan pemahaman mendalam sehingga peserta didik mampu mengerti, menghayati, dan mengaplikasikan konsep-konsep ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran PAI yang hanya berfokus pada hafalan tanpa memahami maknanya atau menghafal dalil-dalil tanpa mengaitkannya dengan konteks kehidupan, dapat menyebabkan kebosanan dan kejenuhan di antara peserta didik.<sup>3</sup> Oleh karena itu, sejalan dengan tujuan untuk menanamkan nilai-nilai agama secara mendalam dan bermakna pada diri peserta didik, maka diperlukan penerapan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya bersifat interaktif tetapi juga kontekstual, sehingga proses pembelajaran agama tidak sekadar menjadi transfer pengetahuan semata, melainkan mampu mengaitkan materi ajar dengan realitas kehidupan sehari-hari, membangun keterlibatan aktif siswa, serta menumbuhkan kesadaran spiritual dan moral yang aplikatif dalam perilaku nyata.

Salah satu materi yang memiliki peran penting dalam Pendidikan Agama Islam pada tingkat pendidikan menengah atas adalah Munakahat atau pernikahan, yang bertujuan memberikan pemahaman tentang hukum, syarat, dan nilai-nilai pernikahan

---

<sup>2</sup> Abd. Rachman Assegaf, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019).

<sup>3</sup> Ningsih, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Konteks Global* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

sesuai ajaran Islam. Materi ini mencakup konsep-konsep penting seperti pengertian dan tujuan pernikahan dalam Islam, rukun dan syarat sah pernikahan, serta memahami hak dan kewajiban suami istri dalam rumah tangga sesuai dengan tuntunan syariat. Pentingnya memahami materi *Munakahat* bagi peserta didik terletak pada relevansinya dalam mempersiapkan mereka untuk membangun rumah tangga yang harmonis dan sesuai dengan ajaran Islam. Sehingga dengan pemahaman yang benar, peserta didik dapat mengetahui bagaimana menjalin hubungan yang berlandaskan nilai-nilai agama, sekaligus memahami tanggung jawab

Berdasarkan berbagai hasil penelitian sebelumnya terkait dengan pembelajaran materi *Munakahat* (pernikahan) dalam Pendidikan Agama Islam, ditemukan bahwa materi ini sering kali dianggap sulit dipahami oleh peserta didik. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas konsep hukum pernikahan dalam Islam, yang mencakup rukun, syarat, dan hikmah pernikahan, serta keterbatasan media ajar yang menarik dan relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Misbahul menyebutkan bahwa penggunaan media dan strategi ajar yang interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *Munakahat*. Sehingga dengan media yang menarik, hasil belajar siswa dapat lebih maksimal.<sup>4</sup>

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran materi *Munakahat* adalah dengan memanfaatkan media berbasis teknologi, seperti penggunaan *Google Sites*, yang berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar secara lebih interaktif, menarik, serta dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik kapan pun dan di mana pun. Hasil penelitian yang dilakukan

---

<sup>4</sup> Very Misbahul Munir dan Abdulloh Hamid, "Penerapan Flipped Learning Dengan Media Video Pada Fiqih Kelas Xii Ipa 1 Di Ma Bahrul Ulum Blawi," *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 14, no. 2 (2020).

oleh Yunus membuktikan bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pendekatan e-learning, berperan signifikan dalam mengurangi kesenjangan antara pemahaman teoritis dengan penerapan praktik ajaran Islam di kehidupan sehari-hari. Dengan adanya teknologi ini, peserta didik memperoleh keleluasaan untuk mempelajari materi kapan pun dan di mana pun, sehingga mendukung terciptanya proses belajar yang lebih fleksibel dan berkesinambungan.<sup>5</sup> Selain itu, penerapan pembelajaran berbasis web (*web-based learning*) telah terbukti sebagai salah satu pendekatan yang efektif untuk mendukung penyampaian materi Pendidikan Agama Islam secara lebih optimal. Pengembangan konten e-learning yang dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif, seperti integrasi video, audio, simulasi, serta elemen multimedia lainnya, mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik bagi peserta didik. Sebagai ilustrasi, dalam pembelajaran materi *Munakahat*, simulasi berbasis web dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan secara praktis tahapan-tahapan pernikahan sesuai dengan ketentuan syariat Islam. Selain itu, sistem ini juga dapat difungsikan sebagai *Learning Management System* (LMS) yang memfasilitasi pendidik dalam mengatur materi ajar, memberikan tugas, serta melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih terstruktur dan sistematis.<sup>6</sup>

Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui kegiatan observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Pinrang menunjukkan bahwa proses tersebut masih memiliki beberapa aspek yang memerlukan perbaikan dan

---

<sup>5</sup> Mohamad Ilham Yunus, "Penerapan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Maharatul Kalam Siswa Kelas VIII Mts Negeri 2 Kabupaten Pohuwato," *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan* 5, no. 1 (2024).

<sup>6</sup> Ari Setiawan, et al., "Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menciptakan Pembelajaran Daring Yang Efektif Di Smk Negeri 4 Malang," *Vicratina : Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 7 (2022).

pengembangan lebih lanjut, khususnya pada materi *Munakahat* (pernikahan), menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan sering kali hanya berfokus pada aspek praktis. Peserta didik diajarkan bagaimana tata cara pelaksanaan pernikahan, seperti proses akad nikah atau simulasi administrasi pernikahan, tanpa disertai pemahaman mendalam mengenai rukun, syarat, dan hikmah dari pernikahan dalam Islam. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang selama ini lebih berfokus dan menitikberatkan pada praktik dapat mengakibatkan peserta didik kurang memahami substansi dari materi *Munakahat* secara menyeluruh.

Dalam hal ini, pendekatan yang digunakan cenderung menyerupai model pembelajaran klasikal, dimana guru menentukan fokus pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk melaksanakan kegiatan sesuai arahan tanpa banyak melibatkan diskusi atau refleksi mendalam. Model pembelajaran klasikal sering kali menempatkan pendidik sebagai pengendali penuh dan dalam pelaksanaannya, peran pendidik masih cenderung dominan, sedangkan peserta didik berperan secara pasif, yaitu hanya bertindak sebagai penerima informasi dan pelaksana tugas-tugas yang diberikan oleh pendidik tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup> Meskipun pendekatan ini dapat memberikan pemahaman teknis yang baik, kurangnya keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep-konsep mendasar, seperti hikmah pernikahan atau tanggung jawab dalam rumah tangga, dapat menimbulkan pemahaman yang dangkal peserta didik terhadap materi.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan beberapa alternatif solusi yang diharapkan mampu memberikan jawaban terhadap berbagai kendala dalam pembelajaran *Munakahat* pada mata pelajaran

---

<sup>7</sup> Ahdar, *Ilmu Pendidikan* (IAIN Parepare Nusantara Press, 2021).

Pendidikan Agama Islam. Salah satu opsi yang dianggap relevan untuk diterapkan guna mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengoptimalkan penggunaan *Google Sites* sebagai media pembelajaran, yang tidak hanya berperan dalam menyajikan materi ajar secara sistematis, tetapi juga berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik melalui fitur evaluasi yang tersedia. Media ini memungkinkan pendidik untuk merancang sebuah website pembelajaran yang secara khusus terfokus pada mata pelajaran PAI, terutama pada topik *Munakahat*. Dengan penerapan *Google Sites* sebagai sarana belajar, diharapkan peserta didik dapat menunjukkan antusiasme dan minat belajar yang lebih tinggi, sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Temuan ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunus, yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan *Google Sites* dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam terbukti efektif dalam meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik, khususnya terkait materi yang membahas tentang hukum-hukum Islam.<sup>8</sup>

Pelaksanaan penelitian ini berlandaskan pada konsep pengembangan bahan ajar non-cetak yang dirancang sebagai salah satu bentuk implementasi teknologi dalam mendukung proses pembelajaran. Sementara itu, materi ajar yang dirancang dalam penelitian ini berbentuk bahan ajar berbasis website dengan mengoptimalkan platform *Google Sites* sebagai media utama, sehingga penyajian materi dapat dilakukan secara interaktif, terstruktur, dan mudah diakses oleh peserta didik. *Google Sites* dipilih karena memiliki fleksibilitas dan kemudahan dalam mendesain bahan ajar berbasis web yang interaktif, dinamis, dan menarik bagi peserta didik. Melalui *Google Sites*, pendidik dapat menyusun materi pembelajaran yang tidak hanya berbasis teks, tetapi

---

<sup>8</sup>Mohamad Ilham Yunus, "Penerapan Media Pembelajaran *Google Sites* Dalam Pembelajaran Maharatul Kalam Siswa Kelas VIII Mts N 2 Kabupaten Pohuwato."

juga menyertakan elemen multimedia seperti video, audio, gambar, dan kuis interaktif. Keadaan tersebut membuat jalannya proses pembelajaran menjadi lebih menarik sekaligus relevan dengan karakteristik gaya belajar peserta didik di era digital saat ini, yang menuntut pemanfaatan teknologi secara maksimal. Di samping itu, pengembangan bahan ajar yang berbasis website ini juga memberikan kemudahan akses bagi peserta didik, sehingga mereka dapat mempelajari materi kapan saja dan di mana saja melalui berbagai perangkat digital, seperti smartphone, tablet, maupun komputer, sehingga fleksibilitas dalam belajar dapat tercapai secara lebih optimal dan mendukung efektivitas pembelajaran.<sup>9</sup>

Berdasarkan konsep penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merumuskan rencana untuk mengembangkan materi ajar berbasis Google Sites yang difokuskan pada pokok bahasan *Munakahat* (Pernikahan) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Pinrang, dengan harapan bahwa pengembangan bahan ajar ini dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Dalam rancangan dan pembuatan materi ajar ini, peneliti akan mengintegrasikan konsep-konsep utama dalam materi *Munakahat*, seperti rukun, syarat, dan hikmah pernikahan, dengan menggunakan platform *Google Sites*. Peneliti memiliki tujuan untuk menganalisis sejauh mana kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mereka memanfaatkan media *Google Sites* dalam proses pembelajaran materi *Munakahat*. Hasil identifikasi terhadap kemampuan peserta didik tersebut selanjutnya akan dijadikan sebagai dasar utama dalam merumuskan fokus permasalahan serta penentuan judul penelitian ini, sehingga penelitian dapat dilaksanakan secara terarah dan relevan

---

<sup>9</sup> Dewi Anzelina, et al., *Pengembangan Sistem Pembelajaran Teori, Praktik, Trend Dan Isu Di Pendidikan Dasar* (Jawa Barat: Adab, 2021).

dengan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Penggunaan teknologi berbasis *website* dalam pengajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *Munakahat*, yang selama ini lebih sering diajarkan secara konvensional. Sehingga media *Google Sites* sehingga diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini, fleksibel, dan efektif, serta dapat mengatasi keterbatasan media yang digunakan oleh pengajar di SMA Negeri 9 Pinrang.

Penelitian ini juga dirancang dengan mempertimbangkan aspek manfaat praktis dan teoritis, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata sebagai suatu bentuk inovasi dalam proses pembelajaran. Melalui temuan yang dihasilkan, diharapkan pembaca maupun peneliti di masa mendatang dapat memanfaatkan temuan dari penelitian ini sebagai salah satu sumber acuan atau referensi untuk mengembangkan penelitian serupa maupun memperluas kajian terkait topik yang sejalan yang relevan, khususnya terkait dengan penerapan model pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan untuk mengkaji materi *Munakahat* dalam mata pelajaran PAI di SMA Negeri 9 Pinrang. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk pengembangan lebih lanjut dalam menyampaikan materi *Munakahat* yang relevan dan efektif, baik melalui pendekatan tradisional maupun pemanfaatan teknologi dalam pendidikan agama Islam. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar pertimbangan bagi peneliti maupun pendidik dalam memilih sekaligus mengembangkan model pembelajaran serta media yang tepat dan sesuai, sehingga mampu meningkatkan tingkat pemahaman dan minat belajar peserta didik terhadap materi *Munakahat* yang disampaikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan seluruh penjelasan diatas, maka peneliti hendak merumuskan penelitian dengan judul sebagai berikut “*Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Munkahat Kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang*”.

### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *google sites* di kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran PAI berbasis *google sites* di kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang?
3. Bagaimana praktikalisasi media pembelajaran PAI berbasis *google sites* di kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang?
4. Apakah media pembelajaran PAI berbasis *google sites* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi *Munakahat* peserta didik kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran PAI berbasis *google sites* di kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang.
2. Menghasilkan media pembelajaran PAI berbasis *google sites* di kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang yang memenuhi kriteria valid.
3. Menghasilkan media pembelajaran PAI berbasis *google sites* di kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang yang memenuhi kriteria paktis.
4. Menghasilkan media pembelajaran PAI berbasis *google sites* di kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang yang memenuhi kriteria efektif.

#### D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih spesifik dan mendalam terkait dengan materi *Munakahat*, sehingga peserta didik dapat memahami konsep, hukum, serta penerapan nilai-nilai pernikahan dalam Islam secara lebih terarah dan sesuai dengan konteks *Munakahat* dalam Pendidikan Agama Islam dengan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.

##### 2. Bagi Guru dan Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk memperbaiki serta meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada pembahasan materi *Munakahat*, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal. Sehingga adanya rujukan penelitian ini, maka pendidik dapat mengimplementasikan model pembelajaran berbasis *Google Sites* dalam pembelajaran materi *Munakahat*, sementara orang tua dapat memberikan dukungan pembelajaran dengan cara yang lebih terstruktur dan efisien melalui media digital ini.

##### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan yang bermanfaat bagi peneliti lain yang memiliki ketertarikan untuk mendalami dan memahami lebih lanjut mengenai prosedur pengembangan materi ajar berbasis teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan kajian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi

*Munakahat*, sehingga dapat memperkaya khazanah penelitian di bidang pendidikan agama berbasis teknologi.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Hasil penelitian sebelumnya digunakan untuk mendukung pernyataan tentang penilaian yang akan dilakukan. Satu sisi juga berfungsi sebagai sumber informasi untuk membandingkan apa yang telah dilakukan sebelumnya dengan apa yang akan dilakukan selanjutnya. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian yang berkaitan dengan tema yang diangkat:

Penelitian pertama oleh Saputra dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Site* pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Kelas XI Titl di SMKN 2 Payakumbuh”. Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui penelitian ini, dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan memanfaatkan platform Google Sites pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik terbukti memiliki tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas yang sangat tinggi. Keberhasilan tersebut tercermin dari hasil validasi yang diperoleh dari empat orang validator, yang memberikan penilaian dengan rata-rata sebesar 88,81%, sehingga diklasifikasikan ke dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, tingkat praktikalitas dari media pembelajaran ini telah diuji melalui penilaian oleh dua orang guru yang mengajar mata pelajaran Instalasi Motor Listrik, yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 91,10% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Adapun efektivitas media pembelajaran diukur dengan menganalisis nilai hasil belajar peserta didik setelah mereka menggunakan media pembelajaran berbasis Google Sites pada materi yang sama, dengan rata-rata nilai yang diperoleh mencapai 85%. Berdasarkan keseluruhan

hasil uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Google Sites yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan serta dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pendukung untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.<sup>10</sup>

Penelitian kedua oleh Mabruroh dengan judul “Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Website* Sebagai Sumber Belajar Fikih Model *Blended Learning*”. Berdasarkan temuan yang diperoleh melalui penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa media e-learning yang dikembangkan dengan berbasis website dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi untuk digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Kesimpulan ini diperkuat dengan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,8 dengan persentase kelayakan mencapai 95%, sehingga masuk dalam kategori sangat layak. Selanjutnya, validasi yang diberikan oleh ahli media menghasilkan nilai rata-rata sebesar 3,4 atau 84%, yang juga tergolong dalam kualifikasi sangat layak. Penilaian dari guru pada tahap uji coba individu memberikan rata-rata nilai sebesar 3,8 atau 95%, yang menegaskan bahwa media ini tidak hanya layak digunakan tetapi juga siap untuk diujicobakan di lingkungan nyata. Selain itu, hasil uji coba lapangan yang melibatkan peserta didik menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,4 atau 85%, yang semakin memperkuat bahwa media pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan keseluruhan hasil evaluasi tersebut, dapat diinterpretasikan bahwa media e-learning berbasis website yang telah dikembangkan ini sangat sesuai untuk

---

<sup>10</sup> Eko Yolanda Saputra dan Hansi Effendi, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Untuk Kelas XI Titl Di SMKN 2 Payakumbuh” *Journal of Multidisciplinary Research and Development* 3, no. 4 (2021).

dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar dalam mata pelajaran Fiqih, khususnya untuk materi yang berkaitan dengan pernikahan.<sup>11</sup>

Berdasarkan penjelasan mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat sejumlah aspek kesamaan maupun perbedaan yang dapat dianalisis secara lebih mendalam. Persamaan yang tampak pada penelitian pertama terletak pada pemilihan media pembelajaran yang digunakan, yaitu memanfaatkan *Google Sites* sebagai sarana utama dalam penyusunan dan penyampaian bahan ajar, sehingga memberikan kemudahan bagi pendidik dalam mengorganisasi materi pembelajaran secara sistematis dan interaktif. Sementara itu, kesamaan yang ditemukan pada penelitian kedua terlihat dari segi penggunaan teknologi berbasis *website* sebagai media ajar, yang difokuskan pada penyajian materi *Munakahat* dalam Pendidikan Agama Islam. Kesamaan ini menunjukkan adanya tren positif dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai alternatif inovasi pembelajaran, yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang bersifat konseptual sekaligus praktis.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan

No	Judul Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Google Site</i> pada	Penelitian ini, sebagaimana halnya penelitian-penelitian terdahulu, sama-sama memanfaatkan <i>platform</i>	Penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik,

<sup>11</sup> Dewi Azizatul Mabruroh, Pengembangan E-Learning Berbasis Website Sebagai Sumber Belajar Fiqih Model Blended Learning. *Incare, International Journal Of Educational Resources* 4, no. 3 (2023).

	Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik untuk Kelas XI Titl di SMKN 2 Payakumbuh	<i>Google Sites</i> sebagai media ajar yang digunakan untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar melalui penggunaan teknologi berbasis web.	sedangkan penelitian ini mengembangkan materi ajar untuk Pendidikan Agama Islam pada topik Munakahat.
2	Pengembangan <i>E-Learning</i> Berbasis <i>Website</i> Sebagai Sumber Belajar Fikih Model <i>Blended Learning</i>	Penelitian ini dan penelitian terdahulu memiliki kesamaan dari penggunaan website sebagai media ajar pada materi pembelajaran <i>Munakahat</i>	Pada penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran website berbasis <i>wordpress</i> sedangkan media pembelajaran pada penelitian ini yaitu website berbasis <i>google sites</i>

## B. Tinjauan Teori

### 1. Research And Development (R&D)

#### a. Pengertian Research and Development

Secara umum, pengembangan dapat dipahami sebagai suatu rangkaian proses perubahan yang terjadi secara bertahap dan perlahan-lahan, dengan tujuan untuk mencapai kondisi yang lebih optimal dari keadaan sebelumnya. Sementara

itu, pertumbuhan diartikan sebagai suatu proses yang berlangsung secara berkesinambungan dan berkesinambungan, yang secara progresif membawa suatu objek atau keadaan menuju tingkatan yang lebih baik, lebih maju, atau mendekati kesempurnaan. Perubahan, di sisi lain, merujuk pada keadaan yang berbeda dari sebelumnya. Dalam konteks pendidikan, pengembangan diharapkan dapat dilakukan melalui tahapan atau proses tertentu yang terstruktur. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan perencanaan yang cermat serta evaluasi yang komprehensif dalam setiap pelaksanaan program pendidikan, sehingga hasil yang optimal dapat dicapai baik dari aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotorik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.<sup>12</sup>

Penelitian dan Pengembangan, yang dalam terminologi internasional sering disebut sebagai *Research and Development* atau disingkat R&D, merupakan salah satu bentuk pendekatan penelitian yang secara khusus dirancang dengan tujuan utama untuk menghasilkan suatu produk yang memiliki kualitas tinggi dan mampu memberikan manfaat optimal bagi pengguna. Proses ini dapat dilakukan melalui dua cara, yakni dengan memperbaiki, menyempurnakan, atau memodifikasi produk yang sudah ada agar lebih relevan dengan kebutuhan zaman, atau dengan menciptakan suatu teknologi baru yang belum pernah ada sebelumnya, sehingga dapat mendukung proses inovasi dan pengembangan produk secara berkelanjutan. Lebih jauh lagi, melalui pendekatan R&D ini diharapkan dapat lahir produk-produk inovatif yang memiliki nilai tambah dan keunikan tertentu, yang pada gilirannya akan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan maupun praktik di lapangan. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penelitian pengembangan

---

<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021).

bukan sekadar kegiatan riset teoritis, melainkan merupakan suatu metode penelitian terapan yang hasil akhirnya berwujud produk nyata, baik berupa perangkat lunak, media pembelajaran, perangkat ajar, maupun teknologi pendukung lainnya, yang diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dan manfaat signifikan bagi para pemangku kepentingan, baik di lingkungan pendidikan, industri, maupun masyarakat secara luas.<sup>13</sup>

Produk yang dihasilkan melalui proses penelitian dan pengembangan dapat mencakup berbagai aspek yang berkaitan erat dengan bidang pendidikan dan pelatihan, berupa materi tentang pelatihan untuk tenaga pendidik, bahan ajar, perangkat tujuan pembelajaran, dan media pembelajaran, hingga sistem manajemen pembelajaran. Keseluruhan produk tersebut dirancang sedemikian rupa untuk mendukung penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara tepat dan inovatif, dapat terwujud suatu proses pembelajaran yang berlangsung secara lebih efektif dan efisien, serta mampu memberikan manfaat yang maksimal bagi seluruh pihak yang terlibat di dalamnya, baik bagi pendidik yang berperan sebagai fasilitator maupun bagi peserta didik yang menjadi subjek utama dalam proses belajar mengajar.<sup>14</sup>

#### **b. Model Pengembangan ADDIE**

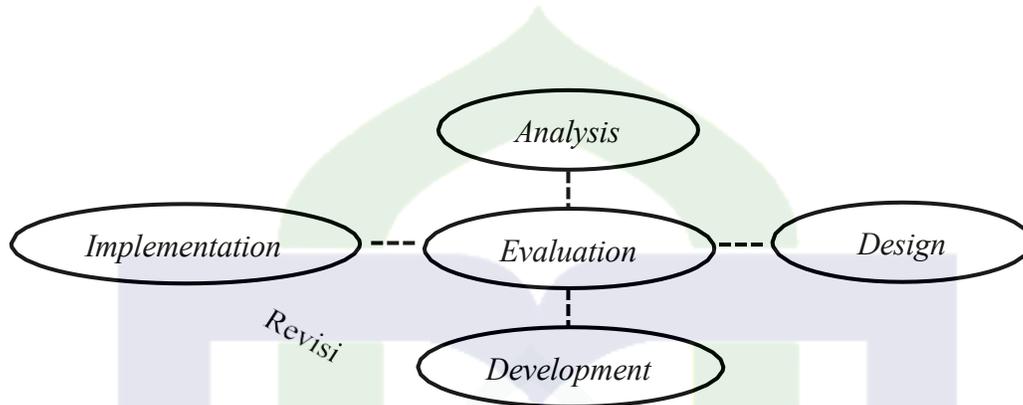
Dick and Carry pada tahun 1996 mengembangkan model ADDIE yang digunakan sebagai kerangka kerja dalam pengembangan sistem pembelajaran, yang secara sistematis terdiri dari lima tahapan utama, yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan atau produksi

---

<sup>13</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2018).

<sup>14</sup> Setya Yuwana Sudikan, et al., *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan dan Pembelajaran* (Malang: UMM Press, 2023).

(*Development/Production*), tahap implementasi atau penyebaran (*Implementation/Delivery*), serta tahap evaluasi (*Evaluation*), sehingga setiap tahap saling berkaitan untuk menghasilkan sistem pembelajaran yang terstruktur dan efektif.



Gambar 2.1 Langkah-langkah pengembangan ADDIE

#### 1) Tahap Analisis (Analysis)

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis, yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan yang mendasari pengembangan produk pembelajaran, seperti media, bahan ajar, strategi, atau model pembelajaran tertentu. Pada tahap ini dilakukan pengkajian terhadap kondisi aktual, termasuk kesesuaian produk yang sudah ada dengan perkembangan teknologi, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kondisi lingkungan belajar. Jika ditemukan ketidaksesuaian atau kelemahan pada produk sebelumnya, maka diperlukan perancangan produk baru yang lebih relevan. Analisis ini menjadi fondasi dalam menyusun solusi yang efektif dan efisien untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## 2) Tahap Desain (Design)

Setelah analisis dilakukan, tahap berikutnya adalah desain. Pada tahap ini, perancangan produk dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan hasil analisis sebelumnya. Proses desain mencakup penyusunan struktur materi, penentuan strategi penyampaian, pemilihan media, serta penyusunan instrumen evaluasi yang relevan. Desain ini disusun secara rinci agar menjadi pedoman yang jelas dalam proses pengembangan produk selanjutnya. Meskipun masih berada pada tahap konseptual, rancangan yang dihasilkan pada fase ini harus dapat menggambarkan kerangka kerja produk secara menyeluruh dan terukur.

## 3) Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, hasil dari perancangan dituangkan dalam bentuk produk nyata, seperti bahan ajar, media pembelajaran, atau alat evaluasi. Proses ini meliputi pembuatan materi, pemrograman media (jika berbasis digital), dan pengorganisasian komponen produk secara menyeluruh. Setelah produk dikembangkan, dilakukan uji coba awal (alpha test) untuk menilai efektivitas awal dan memastikan bahwa produk berfungsi sesuai dengan rancangan serta tidak mengalami kendala teknis maupun substansi.

## 4) Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi adalah fase penerapan produk yang telah dikembangkan ke dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya. Dalam tahap ini, peserta didik atau pengguna sasaran mulai menggunakan produk tersebut, dan sering kali disertai pelatihan kepada pendidik atau fasilitator. Proses implementasi juga memerlukan pemantauan untuk memastikan penggunaan produk berjalan sesuai dengan prosedur dan target yang telah ditetapkan sebelumnya.

## 5) Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan kualitas produk setelah diimplementasikan. Kegiatan ini mencakup pengumpulan data dari pengguna dan pihak terkait, seperti peserta didik dan guru, guna mengetahui tingkat keberhasilan produk dalam mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi juga berperan penting dalam mengidentifikasi kelemahan dan memberikan masukan perbaikan guna penyempurnaan produk.

Dari berbagai model pengembangan yang tersedia, model ADDIE dipilih karena memiliki struktur tahapan yang sistematis dan saling berkaitan. Setiap tahap dalam model ini dirancang untuk mendukung proses selanjutnya secara berkesinambungan, sehingga memastikan bahwa hasil akhir benar-benar berdasarkan kebutuhan dan analisis yang tepat.<sup>15</sup> Model ini juga dinilai fleksibel dan mudah dipahami, serta mencakup proses evaluasi yang komprehensif, baik sebelum maupun sesudah produk diterapkan. Dengan demikian, kualitas produk yang dihasilkan dapat dipastikan secara objektif dan terukur.

## 2. Pemahaman Materi

Pemahaman adalah proses kognitif di mana individu menangkap makna atau inti dari informasi yang diterima, termasuk kemampuan untuk menginterpretasikan, menerjemahkan, atau menyatakan kembali informasi dengan kata-kata sendiri tanpa mengubah esensi maknanya. Dalam kerangka Taksonomi Anderson, yang merupakan hasil revisi dari Taksonomi Bloom, pemahaman diposisikan sebagai salah satu tingkat dalam ranah kognitif yang merepresentasikan kemampuan individu dalam menangkap, menafsirkan, dan memaknai

---

<sup>15</sup> Alamsyah Firdaus, Muhammad Taufiq, dan Milah Nurkamilah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Presensi Siswa Berbasis Web Dengan Menggunakan Model Addie," *Jurnal Produktif* 6, no. 1 (2022).

informasi atau materi yang telah dipelajari, sehingga menunjukkan adanya penguasaan konsep secara lebih mendalam. Pemahaman ini memungkinkan individu untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks yang berbeda dan memecahkan masalah berdasarkan informasi yang telah diperoleh.<sup>16</sup> Materi adalah segala informasi, konsep, prinsip, atau berupa fakta-fakta yang diorganisasikan secara sistematis sehingga dapat digunakan secara optimal untuk mendukung kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran. Materi diartikan sebagai isi atau bahan yang disampaikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dapat diketahui dari pengertian tersebut, pemahaman materi adalah kemampuan seseorang untuk menginternalisasi isi pembelajaran yang disampaikan, sehingga mampu memahami, menjelaskan, dan menerapkan informasi tersebut dalam situasi tertentu.

Pemahaman materi dalam konteks penelitian ini diartikan sebagai kemampuan peserta didik dalam menguasai dan memahami isi pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) secara mendalam. Tingkat pemahaman tersebut dapat dicapai melalui pelaksanaan proses pembelajaran yang dirancang secara terencana, sistematis, dan dilaksanakan secara efektif. Sehubungan dengan hal tersebut, pendidik diharapkan mampu memilih serta menerapkan media pembelajaran dan strategi pengajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga mereka tetap termotivasi dan terhindar dari kejenuhan selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran..

Pemahaman materi dalam pendidikan memiliki tujuan yang sangat penting untuk perkembangan peserta didik, yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, hal ini berarti membantu peserta didik dalam menganalisis informasi dan menyelesaikan masalah.

---

<sup>16</sup> Udin Juhrocin, *Taksonomi Anderson: Revisi Atas Taksonomi Bloom* (Sukadana: Jim-zam Co, 2023).

2. Mempermudah penerapan konsep dengan memberikan dasar bagi peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata.
3. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri dengan membekali peserta didik dengan keterampilan memahami dan mengeksplorasi informasi secara mandiri.
4. Mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yakni memastikan bahwa peserta didik memahami kompetensi dasar yang ditargetkan.<sup>17</sup>

Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman materi adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik peserta didik yang mencakup kemampuan awal, minat, motivasi belajar, dan gaya belajar masing-masing siswa. Faktor ini menentukan sejauh mana siswa mampu menyerap dan memahami materi yang disampaikan.
2. Kualitas materi yaitu relevansi, tingkat kesulitan, dan cara penyusunan materi pembelajaran yang harus sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.
3. Metode pembelajaran yang mengacu pada pemilihan pendekatan yang tepat untuk menyampaikan materi, disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang melibatkan penggunaan alat bantu seperti media visual, audio, atau teknologi untuk memperjelas dan mempermudah penyampaian materi.
5. Lingkungan belajar yang mencakup suasana kelas yang kondusif, fasilitas pendukung yang memadai, serta dukungan sosial dari teman sebaya, guru, dan keluarga yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Ari Bahari Syam, "Tingkat Pemahaman Siswa SMP Negeri 8 TebingTinggi Terhadap Materi Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Kualitas Pendidikan* 3, no. 1 (2025).

<sup>18</sup> Mohamad Samsudin, "Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Belajar," *Eduprof: Islamic Educational Journal* 2, no. 2 (2020).

Adapun indikator pemahaman materi adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan yaitu kemampuan peserta didik untuk menguraikan konsep yang telah dipelajari dengan kata-kata mereka sendiri.
2. Mengidentifikasi yakni kemampuan untuk mengenali dan memahami informasi penting yang terdapat dalam materi.
3. Mengklasifikasikan yang berarti kemampuan untuk mengelompokkan informasi berdasarkan kategori atau kriteria tertentu.
4. Menganalisis yaitu kemampuan siswa untuk menguraikan dan memahami hubungan antara berbagai konsep yang saling terkait.
5. Mengaplikasikan yakni kemampuan untuk menerapkan konsep atau informasi yang telah dipelajari dalam situasi nyata atau konteks praktis.
6. Menyimpulkan yaitu kemampuan untuk menarik kesimpulan yang logis berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menunjukkan tingkat pemahaman yang mendalam.<sup>19</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa indikator pemahaman materi dalam penelitian ini tidak hanya terbatas pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan mengetahui materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik, tetapi juga mencakup kemampuan mereka untuk menganalisis serta mengolah informasi tersebut dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri, dan selanjutnya mampu menerapkannya secara lebih luas sesuai dengan situasi dan kondisi nyata yang ada di lingkungan sekitarnya.

---

<sup>19</sup> Budi Murtiyasa and NKPM Sari, "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Bilangan Berdasarkan Taksonomi Bloom," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022).

### 3. Pembelajaran PAI

Secara etimologis, istilah “pembelajaran” berasal dari kata dasar “ajar”, yang memiliki makna sebagai salah satu proses, tindakan, dan cara untuk mengajar atau mengajarkan sesuatu agar peserta didik selalu terdorong untuk terus belajar secara aktif, sedangkan istilah “pendidikan” berakar dari kata “didik”, yang berarti memimpin, mengarahkan, atau membimbing individu menuju perkembangan yang lebih baik. Dalam konteks ini, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang kondusif. Sementara itu, Agama Islam dipahami sebagai ajaran yang bersumber dari wahyu Tuhan, yang disampaikan melalui Nabi Muhammad SAW dan termaktub dalam kitab suci Al-Qur’an serta Hadis. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat diartikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan untuk mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian definisi yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan suatu rangkaian upaya yang dirancang secara terencana dan disusun secara sistematis, yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan mengenai ajaran-ajaran Islam yang mencakup dimensi aqidah, syariah, akhlak, serta ibadah kepada peserta didik. Harapannya, melalui proses pembelajaran tersebut, peserta didik tidak hanya mampu memahami secara teoritis, tetapi juga dapat menginternalisasi nilai-nilai ajaran Islam sehingga tercermin dalam perilaku dan praktik kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran PAI juga diarahkan untuk membentuk karakter dan moral peserta didik agar senantiasa sejalan dengan nilai-nilai luhur yang diajarkan dalam agama Islam, serta membekali mereka dengan landasan spiritual dan etika yang kokoh agar kelak

dapat menjadi individu yang bertakwa, berakhlak terpuji, dan mampu berperan aktif serta memberikan kontribusi positif di tengah kehidupan bermasyarakat.<sup>20</sup>

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu unsur penting dalam kurikulum pendidikan nasional di Indonesia yang memiliki karakteristik istimewa dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, sebab ruang lingkup pembelajarannya tidak hanya terbatas pada penyampaian teori atau transfer pengetahuan semata, melainkan juga memiliki tanggung jawab moral dan sosial untuk menumbuhkan motivasi, memberikan bimbingan, serta membentuk karakter peserta didik agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam secara konsisten dalam perilaku dan kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI diarahkan untuk menjadi wahana penanaman aqidah yang kokoh, penguatan pemahaman syariah, pembentukan akhlak yang mulia, dan pembiasaan ibadah yang benar, sehingga seluruh prosesnya bertujuan untuk melahirkan generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki kecerdasan spiritual dan moral, sesuai dengan nilai-nilai luhur ajaran Islam.

Keberhasilan pembelajaran PAI ditopang oleh berbagai metode dan strategi, seperti bimbingan rohani, pengajaran konseptual, latihan praktik ibadah, pembiasaan perilaku positif, dan pemberian keteladanan secara nyata oleh pendidik yang berperan sebagai figur panutan di sekolah maupun di masyarakat. Dengan demikian, melalui pelaksanaan PAI yang terencana dan sistematis, peserta didik diharapkan mampu menjadikan ajaran Islam sebagai landasan berpikir dan bertindak dalam menghadapi tantangan kehidupan, serta mampu berkontribusi aktif dalam membangun masyarakat

---

<sup>20</sup> Abuddin Nata dan Aminudin Yakub, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2023).

yang religius, beradab, dan harmonis, sekaligus mencerminkan keimanan dan ketakwaan yang tercermin dalam sikap dan tindakan nyata di setiap aspek kehidupan.<sup>21</sup>

#### **a. Pernikahan**

Secara etimologis, istilah pernikahan memiliki akar kata yang bersumber dari bahasa Arab, yang mana kata dasar tersebut menjadi landasan makna untuk menjelaskan konsep bersatunya seorang laki-laki dan perempuan dalam ikatan yang sah menurut hukum agama dan adat *nakaha-yankihu-nikahan* yang memiliki arti kawin atau bersatu. Sementara itu, dalam konteks syariat Islam, pernikahan diartikan sebagai suatu akad yang sah yang dilakukan antara seorang laki-laki dan seorang perempuan untuk membentuk hubungan sebagai suami istri, yang secara otomatis menimbulkan konsekuensi hukum berupa hak dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh kedua belah pihak.

Islam menetapkan pernikahan sebagai salah satu syariat yang dianjurkan untuk dilaksanakan oleh umatnya, dengan tujuan utama untuk membentuk dan mewujudkan keluarga yang sakinah, mawaddah, dan rahmah, sehingga tercipta kehidupan rumah tangga yang penuh ketenteraman, kasih sayang, serta dilandasi oleh nilai-nilai rahmat dari Allah SWT. Pernikahan juga dianggap sebagai bagian dari ibadah dan anugerah fitrah manusia, yang membawa kebahagiaan dunia dan akhirat. Dalam Islam, pernikahan diatur dengan jelas berdasarkan tuntunan Al-Qur'an dan As-Sunnah, yang menjadikannya sebagai peristiwa sakral dan momen yang layak disyukuri serta dirayakan dengan penuh kegembiraan.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Suyanto, *Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).

<sup>22</sup> Anton et al., "Peran Walimatulursy Dalam Membentuk Keluarga Sakinah," *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara* 1, no. 6 (2024).

Kompilasi Hukum Islam (KHI) menjelaskan bahwa pernikahan adalah *mitsaqan ghalizhan*, atau akad yang kuat, yang dilakukan untuk mentaati perintah Allah. Melaksanakan pernikahan sesuai syariat adalah ibadah yang bertujuan untuk menjaga kehormatan, menegakkan keturunan, serta menciptakan kehidupan yang harmonis.<sup>23</sup>

Hal ini juga sejalan dengan firman Allah swt. (QS. Ar-Rum/30: 21).

وَمِنْ آيَاتِهِ أَنْ خَلَقَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا لِتَسْكُنُوا إِلَيْهَا وَجَعَلَ بَيْنَكُمْ مَوَدَّةً وَرَحْمَةً إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١﴾

Terjemahnya:

“Dan di antara tanda-tanda (kebesaran)-Nya ialah bahwa Dia menciptakan pasangan-pasangan untukmu dari (jenis) dirimu sendiri agar kamu merasa tenteram kepadanya. Dia menjadikan di antaramu rasa cinta dan kasih sayang. Sungguh pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang berpikir.”<sup>24</sup>

Hukum pernikahan dalam Islam termasuk dalam kategori hukum taklifi yang lima, yang mencakup hukum berikut:

- a) Mubah yaitu pernikahan menjadi mubah jika seseorang yang memenuhi syarat untuk menikah tidak memiliki alasan mendesak yang mewajibkan atau mengharamkan pernikahan. Dalam kondisi ini, menikah atau tidak menikah tidak memberikan konsekuensi pahala atau dosa.
- b) Sunnah yaitu pernikahan menjadi sunnah bagi seseorang yang telah mencapai kedewasaan secara jasmani dan rohani, sangat membutuhkan pernikahan, serta

<sup>23</sup> Siswanto, “Memahami Makna Mitsaqan Ghalizhan dalam Al-Qur'an: Respon terhadap Problematika Hukum Pernikahan di Indonesia.” *TAFAKKUR: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir* 2, no. 1 (2021).

<sup>24</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Bandung: Ar-rahim Mikraj Khazanah Ilmu, 2019).

dikhawatirkan akan terjerumus dalam perbuatan zina jika tidak menikah. Dalam keadaan ini, menikah menjadi tindakan yang dianjurkan untuk menjaga kehormatan diri.

- c) Wajib yaitu pernikahan menjadi wajib jika seseorang telah mencapai kedewasaan jasmaniah dan rohaniah, sangat membutuhkan pernikahan, dan sangat dikhawatirkan akan melakukan perzinaan jika tidak menikah. Dalam hal ini, pernikahan adalah kewajiban untuk mencegah dosa.
- d) Makruh yaitu pernikahan menjadi makruh bagi seseorang yang telah dewasa secara jasmani dan rohani, tetapi tidak memiliki bekal atau kemampuan untuk menjalani kehidupan rumah tangga. Dalam kondisi ini, menikah dikhawatirkan akan menimbulkan kesulitan dalam kehidupan berumah tangga.
- e) Haram yaitu pernikahan menjadi haram jika seseorang tidak mampu memberikan nafkah lahir dan batin, atau jika pernikahan tersebut dilakukan dengan niat buruk, seperti menyakiti pasangan atau tujuan lainnya yang bertentangan dengan ajaran Islam.<sup>25</sup>

Pelaksanaan pernikahan dianggap sah menurut syariat Islam apabila memenuhi beberapa rukun pernikahan. Rukun-rukun tersebut meliputi:

- a) Adanya wali nikah yaitu pihak yang bertanggung jawab untuk menikahkan mempelai wanita dengan mempelai pria.
- b) Adanya dua orang saksi yaitu memastikan bahwa pernikahan dilakukan secara sah dan dapat dipertanggungjawabkan.

---

<sup>25</sup> Nabil Hukama Zulhaiba Arjani et al., "Pernikahan Dalam Islam Membina Keluarga Yang Sakinah Mawaddah Dan Rahmah," *Ikhlās: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2025).

- c) Akad nikah (ijab qabul) yaitu perjanjian yang dilakukan antara wali atau wakilnya dan mempelai pria.
- d) Mahar (mas kawin) yaitu tanda kesungguhan seorang laki-laki untuk menikahi wanita.<sup>26</sup>

Enam bentuk pernikahan yang dilarang dalam ajaran Islam, yakni sebagai berikut:

**a) Nikah Mut'ah**

Nikah mut'ah adalah pernikahan yang dibatasi dengan waktu tertentu, seperti menikahi seorang wanita untuk jangka waktu tertentu, misalnya setahun, sebulan, atau bahkan sehari. Setelah waktu tersebut habis, pernikahan dianggap selesai tanpa proses perceraian. Nikah mut'ah bertentangan dengan prinsip pernikahan dalam Islam, yaitu membangun kehidupan rumah tangga yang harmonis berdasarkan keikhlasan, cinta kasih, dan tanggung jawab.

Rasulullah saw pernah memperbolehkan nikah mut'ah dalam kondisi darurat, seperti saat perang, ketika para prajurit jauh dari keluarga mereka dalam waktu lama. Namun, kemudian Rasulullah saw mengharamkannya dengan sabdanya:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنِّي كُنْتُ أَذِنْتُ لَكُمْ فِي الْأَسْتِمْتَاعِ مِنَ النِّسَاءِ وَأَنَّ اللَّهَ قَدْ حَرَّمَ ذَلِكَ إِلَيَّ يَوْمِ الْقِيَامَةِ فَمَنْ كَانَ عِنْدَهُ مِنْهُنَّ شَيْءٌ فَلْيُخْلِ سَبِيلَهُ وَلَا تَأْخُذُوا بِمِمَّا آتَيْتُمُوهُنَّ شَيْئًا

Artinya:

"Wahai manusia! Aku pernah mengizinkan kalian untuk melakukan nikah mut'ah. Sejak hari ini, Allah telah mengharamkannya hingga hari kiamat.

<sup>26</sup> Muhammad Fahrol and Mhd Haikal, "Rukun Nikah Menurut 4 Imam Mazhab: (Studi Pustaka)," *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat* 2, no. 2 (2025).

Barang siapa yang masih memiliki istri dari nikah mut'ah itu, hendaklah melepaskannya tanpa memungut kembali apa yang telah diberikannya."<sup>27</sup>

#### b) Nikah Syighar (Kawin Tukar)

Pernikahan *syighar* merupakan bentuk pernikahan yang terjadi ketika seorang laki-laki menikahi saudari dari temannya dengan syarat bahwa temannya tersebut juga menikahi saudari laki-laki tersebut, sehingga pernikahan dilakukan dengan prinsip saling menukar saudara perempuan dan sering kali tanpa pemberian mahar. Dalam hukum Islam, praktik pernikahan *syighar* ini dinyatakan haram. Hal ini ditegaskan melalui sabda Rasulullah saw., sebagaimana dikemukakan oleh An-Nawawi yang menjelaskan bahwa para ulama telah bersepakat mengenai keharaman pernikahan semacam ini. Adapun dalil mengenai larangan tersebut di antaranya terdapat dalam hadis yang diriwayatkan oleh Muslim dalam Shahih-nya, dari Ibnu ‘Umar Radhiyallahu anhu, bahwa Nabi saw. Bersabda:

لَا شِغَارَ فِي الْإِسْلَامِ

Artinya:

“Tidak ada nikah syighar dalam Islam.”<sup>28</sup>

Al-Bukhari meriwayatkan sebuah hadis dari Ibnu ‘Umar Radhiyallahu anhu yang menjelaskan bahwa Rasulullah saw. melarang praktik syighar, yaitu suatu bentuk pernikahan di mana seseorang menikahkan putrinya kepada orang lain dengan syarat bahwa orang tersebut juga menikahkan putrinya kepadanya tanpa adanya pemberian mahar, sehingga pernikahan dilakukan hanya atas dasar saling menukar tanpa

<sup>27</sup> Muhammad Fuad Abdul Baqi, *Shahih Muslim*, (Jakarta: Pustaka As-Sunnah, 2010).

<sup>28</sup> Muhammada bin Yazid Abi Abdillah al-Qazwani, *Sunan Ibnu Majak, Juz. 1*, (Beirut: Dar al-Fikr, t.th).

memenuhi syarat sah berupa mahar. Beberapa hadits diatas menegaskan bahwa nikah syighar ini dapat menyebabkan konflik antara keluarga besar dan merusak tujuan pernikahan.

### c) Nikah Tahlil

Nikah tahlil merupakan suatu bentuk pernikahan yang dilakukan oleh seorang laki-laki dengan seorang perempuan yang sebelumnya telah diceraikan dengan talak tiga (talak bain) oleh suaminya yang terdahulu, dengan tujuan agar perempuan tersebut dapat kembali halal untuk dinikahi oleh suami pertamanya. Tujuannya adalah agar wanita tersebut bisa menikah kembali dengan suami pertama.<sup>29</sup> Hukum nikah tahlil adalah haram, sesuai dengan sabda Rasulullah saw:

لَعَنَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ الْمُحَلِّلَ، وَالْمُحَلَّلَ لَهُ

Artinya:

"Rasulullah saw melaknat seorang laki-laki yang menjadi Muhallil dan suami yang memintanya menikahi istrinya,"<sup>30</sup>

Islam memandang nikah tahlil sebagai tindakan manipulatif yang bertentangan dengan esensi pernikahan, yaitu membangun rumah tangga berdasarkan cinta, kasih sayang, dan tanggung jawab.

### d) Nikah beda Agama

Allah swt berfirman dalam (QS. Al-baqarah/2: 221):

<sup>29</sup> Direktorat Pendidikan Madrasah, *Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI. Buku Siswa Fiqih Pendekatan Seintifik Kurikuhun*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2015).

<sup>30</sup> Abu Daud Sulaiman al-Asy'as al-Sijistani, *Sunan Abu Daud, Juz II*, (Beirut: Dar al-Kitab al-'Arabi, t.th).

وَلَا تَنْكِحُوا الْمُشْرِكَةَ حَتَّىٰ يُؤْمِنَ ۚ وَلَا مَؤْمِنَةٌ خَيْرٌ مِّنْ مُّشْرِكَةٍ وَلَا تُنْكِحُوا الْمُشْرِكِينَ حَتَّىٰ يُؤْمِنُوا ۚ  
 وَلَعَبْدٌ مُّؤْمِنٌ خَيْرٌ مِّنْ مُّشْرِكٍ وَلَا أَعْبَادٌ خَيْرٌ مِّنْ التَّارِكِ ۗ وَاللَّهُ يَدْعُو إِلَى الْجَنَّةِ وَالْمَغْفِرَةِ بِإِذْنِهِ وَيُبَيِّنُ  
 آيَاتِهِ لِلنَّاسِ لَعَلَّهُمْ يَتَذَكَّرُونَ ﴿١٣١﴾

Terjemahnya:

“Janganlah kamu menikahi perempuan musyrik hingga mereka beriman! Sungguh, hamba sahaya perempuan yang beriman lebih baik daripada perempuan musyrik, meskipun dia menarik hatimu. Jangan pula kamu menikahkan laki-laki musyrik (dengan perempuan yang beriman) hingga mereka beriman. Sungguh, hamba sahaya laki-laki yang beriman lebih baik daripada laki-laki musyrik meskipun dia menarik hatimu. Mereka mengajak ke neraka, sedangkan Allah mengajak ke surga dan ampunan dengan izin-Nya. (Allah) menerangkan ayat-ayat-Nya kepada manusia agar mereka mengambil pelajaran.”<sup>31</sup>

Ayat tersebut menjelaskan larangan bagi seorang laki-laki maupun perempuan muslim untuk melangsungkan pernikahan dengan individu yang beragama non-Islam. Dengan demikian, pernikahan antara seorang muslim dan seorang non-muslim dinyatakan haram menurut syariat, kecuali apabila pihak yang non-muslim tersebut terlebih dahulu memeluk agama Islam.

#### 4. Media Pembelajaran *Google Sites*

##### a. *Google sites*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada era saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga teknologi, khususnya internet, dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai salah satu sarana pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis daring yang dinilai efektif untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Salah satu layanan yang disediakan secara gratis oleh *Google* adalah

<sup>31</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya*.

*Google Sites*. Fasilitas ini memberikan peluang kepada pendidik untuk menciptakan media pembelajaran secara daring dengan mudah dan praktis.

Google Sites merupakan salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk merancang dan membuat situs web, baik untuk kepentingan individu maupun kelompok, yang penggunaannya dapat bersifat personal ataupun untuk tujuan organisasi dan korporasi. Platform ini memberikan kemudahan dalam menyajikan informasi yang dapat diakses dengan cepat oleh orang yang membutuhkan. Selain itu, Google Sites mendukung kolaborasi antar pengguna, memungkinkan mereka menambahkan file lampiran dan informasi lainnya yang terintegrasi dengan aplikasi Google seperti *Google Docs, Sheets, Forms, Calendar*, dan lainnya.<sup>32</sup>

Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan Google Sites pada dasarnya merupakan sebuah proses interaksi yang terjalin antara peserta didik, pendidik, serta berbagai sumber belajar di dalam suatu lingkungan belajar berbasis digital, di mana keberhasilan proses tersebut sangat ditentukan oleh pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung tercapainya tujuan instruksional yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam hal ini, guru memegang peranan yang sangat vital karena diharapkan memiliki kemampuan untuk menyeleksi dan menetapkan media pembelajaran yang paling relevan, baik ditinjau dari karakteristik materi ajar, kebutuhan belajar siswa, maupun kondisi pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Apabila pendidik mampu memilih dan menggunakan media yang tepat dan efektif, maka interaksi pembelajaran antara guru, peserta didik, dan materi ajar dapat berlangsung lebih optimal, sehingga target pembelajaran dapat diwujudkan dengan maksimal. Pemilihan media yang sesuai juga berkontribusi secara signifikan terhadap

---

<sup>32</sup> Dewi Anzelina, et al., *Pengembangan Sistem Pembelajaran Teori, Praktik, Trend Dan Isu Di Pendidikan Dasar*.

peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didik, mempermudah pemahaman terhadap materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, aktif, dan interaktif. Oleh karena itu, perancangan dan penerapan media pembelajaran yang tepat sasaran tidak hanya membuat jalannya pembelajaran menjadi lebih terarah dan sistematis, tetapi juga berdampak positif secara nyata terhadap peningkatan capaian hasil belajar peserta didik.

Secara etimologis, istilah media berakar dari kata dalam bahasa Latin yaitu *medium*, yang secara harfiah bermakna perantara atau penghubung antara dua pihak. Dalam penggunaannya dalam konteks bahasa Indonesia, merujuk pada definisi yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring, istilah media dipahami sebagai alat atau sarana komunikasi yang dapat menjelma dalam berbagai wujud, seperti surat kabar, majalah, siaran radio, televisi, film, poster, maupun spanduk. Keseluruhan bentuk tersebut berfungsi sebagai sarana untuk menyalurkan informasi atau pesan tertentu kepada audiens atau khalayak sasaran. Lebih jauh lagi, media juga dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang berperan sebagai penghubung atau perantara di antara dua entitas atau pihak yang terlibat dalam suatu proses komunikasi atau interaksi informasi.<sup>33</sup> Sehingga media dapat didefinisikan sebagai perantara yang berfungsi menyampaikan informasi dari pengirim, yang bertindak sebagai sumber (*resources*), kepada penerima informasi (*receiver*). Media berperan penting dalam proses komunikasi, baik untuk tujuan pendidikan, hiburan, maupun penyebaran informasi.

Dalam konteks proses pembelajaran, media berperan sebagai perantara yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim, dalam hal ini

---

<sup>33</sup> Yuliasih, *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)* (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

pendidik, kepada penerima, yaitu peserta didik, sehingga pesan dapat diterima dengan jelas dan tepat sasaran. Pemanfaatan media yang dirancang secara tepat dan didukung oleh kemajuan teknologi diyakini mampu menjadikan proses penyampaian pesan berlangsung secara lebih efektif dan efisien. Media yang secara khusus dikembangkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, baik dalam membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, mengasah keterampilan, maupun membentuk sikap positif, dikenal dengan istilah media pembelajaran. Dengan demikian, melalui pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan materi ajar, proses belajar-mengajar dapat dilaksanakan secara lebih terarah, bersifat interaktif, dan berpotensi besar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Beberapa ahli memberikan pandangan yang beragam mengenai pengertian media pembelajaran. Di antaranya, terdapat pendapat yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan peserta didik dalam rangka menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, terdapat pula pendapat lain yang menekankan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran kepada peserta didik secara lebih jelas dan terstruktur. Schram menjelaskan bahwa media dapat dipahami sebagai suatu teknologi yang berfungsi sebagai saluran penyampai pesan dan dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Senada dengan hal tersebut, Heinich mengemukakan bahwa suatu media dapat disebut sebagai media pembelajaran apabila pesan yang disampaikan melalui media tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Sutriono Hariadi, *Media Presentasi Pembelajaran: Dari Teori Ke Praktik* (Probolinggo: Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga, 2018).

Berdasarkan beragam pandangan para ahli yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, dapat ditarik suatu kesimpulan komprehensif bahwa media pembelajaran pada hakikatnya memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai sarana pendukung utama dalam proses pendidikan. Media pembelajaran berperan sebagai wahana atau perantara yang menjembatani terjadinya proses alih pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik secara lebih terarah dan sistematis. Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, proses penyampaian materi dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien, sehingga peserta didik didorong untuk terlibat aktif dalam memahami, menginternalisasi, serta menguasai kompetensi-kompetensi yang telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis semata, melainkan juga menjadi elemen integral yang mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal sesuai dengan standar kompetensi yang diharapkan.

Istilah media pada masa kini sering kali dikaitkan dengan perkembangan teknologi yang terus mengalami kemajuan seiring dengan perubahan zaman. Pada awalnya, media pembelajaran hanya terbatas pada benda-benda fisik yang dapat dilihat, didengar, atau diraba secara langsung, seperti buku teks, papan tulis, dan alat peraga sederhana yang berfungsi membantu penjelasan materi. Namun, sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, bentuk media telah bertransformasi menjadi lebih modern dalam wujud digital, misalnya perangkat lunak (*software*), jaringan internet, situs web, berbagai aplikasi pembelajaran, dan teknologi digital lainnya. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menciptakan serta memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat inovatif dan menarik, agar sejalan dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang. Upaya ini menjadi penting untuk

memastikan peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan mendalam, tetapi juga mampu beradaptasi dengan tuntutan penggunaan teknologi modern. Dengan penerapan media pembelajaran yang tepat dan relevan, proses belajar-mengajar diharapkan dapat berjalan secara lebih efektif, interaktif, dan selaras dengan kebutuhan serta tantangan di era digital saat ini.

Ada beberapa ciri-ciri umum media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran sering dikaitkan dengan alat peraga, baik yang bersifat langsung maupun tidak langsung.
2. Dalam proses komunikasi instruksional, media pembelajaran digunakan sebagai sarana yang mendukung penyampaian pesan atau materi dari pendidik kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas dan efisiensi proses instruksional.
4. Media pembelajaran memiliki nilai normatif yang penting untuk mendukung tujuan pendidikan, khususnya dalam pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa.
5. Media pembelajaran memiliki hubungan erat dengan metode mengajar, serta berintegrasi dengan komponen-komponen lain dalam sistem instruksional untuk menciptakan proses belajar-mengajar yang optimal.<sup>35</sup>

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan dalam mendukung upaya peningkatan kualitas serta efektivitas pelaksanaan proses belajar-mengajar di berbagai tingkat dan jenjang pendidikan. Keberadaan media pembelajaran yang beragam memungkinkan pendidik untuk memilih jenis media yang paling sesuai

---

<sup>35</sup> Sri Rahayu, et al, *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran* (Medan: Umsu Press, 2024).

dengan karakteristik materi ajar, kebutuhan belajar peserta didik, serta kondisi dan situasi pembelajaran yang sedang berlangsung. Sebagai ilustrasi, dalam konteks pembelajaran yang dilaksanakan secara daring atau jarak jauh, media pembelajaran yang digunakan umumnya berupa berbagai *platform* digital yang dikenal dengan istilah *e-learning*, yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi pembelajaran secara virtual. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat dan relevan menjadi faktor kunci yang tidak dapat diabaikan, karena hal ini berpengaruh langsung terhadap terciptanya suasana belajar yang kondusif, menarik, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran yang selaras dengan tujuan, materi ajar, dan strategi pembelajaran, diharapkan proses belajar tidak hanya berlangsung secara interaktif, tetapi juga lebih terarah, efisien, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman konsep dan penguasaan kompetensi peserta didik sesuai dengan capaian pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Nana Sudjana, terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran;
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran;
3. Kemudahan memperoleh media;
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya;
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya;
6. Sesuai dengan taraf berfikir anak<sup>36</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, pendidik dituntut untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dipilih benar-benar memenuhi kriteria yang telah dijelaskan

---

<sup>36</sup> Switri, *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran* (Qiara Media, 2022).

sebelumnya, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Pemilihan media yang tepat tidak hanya dimaksudkan untuk mendukung kelancaran penyampaian materi, tetapi juga bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, memotivasi mereka untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar, serta membantu menjaga perhatian mereka agar tetap terfokus pada materi yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian, melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

#### **b. Fungsi Media pembelajaran**

Istilah media telah mengalami perubahan makna seiring berjalannya waktu. Awalnya, media dikenal sebagai alat peraga, Perkembangan istilah media pembelajaran dapat ditelusuri dari awal kemunculannya sebagai audio visual aids atau alat bantu pandang dan dengar, kemudian berkembang menjadi instructional material yang merujuk pada materi pembelajaran, hingga akhirnya lebih dikenal luas dalam dunia pendidikan modern sebagai instructional media atau media pendidikan/media pembelajaran. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, muncul pula istilah baru seperti *e-Learning*, di mana huruf “e” merupakan singkatan dari electronic, yang menandakan bahwa media pembelajaran pada masa kini telah melibatkan penggunaan perangkat elektronik. Media berbasis elektronik ini mencakup, antara lain, CD multimedia interaktif yang dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam bentuk *offline* maupun situs web yang digunakan sebagai bahan ajar secara *online*. Perkembangan ini menunjukkan adanya transformasi media pembelajaran yang semakin modern,

inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi, sehingga mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih fleksibel dan sesuai dengan tuntutan zaman.<sup>37</sup>

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa salah satu fungsi fundamental dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah sekaligus memperjelas berbagai materi pembelajaran yang pada dasarnya memiliki sifat kompleks dan cenderung abstrak, sehingga peserta didik dapat menangkap makna serta memahami isi materi dengan lebih baik dan mendalam. Di samping itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana bantu yang berwujud visual maupun audiovisual, yang dapat diamati dan diinteraksikan secara langsung oleh peserta didik, sehingga mampu menstimulasi perhatian mereka, menumbuhkan minat belajar, serta memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pesatnya kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi, peserta didik pada era digital saat ini memperoleh kemudahan dalam mengakses berbagai bentuk media pembelajaran berbasis daring, yang dapat diakses kapan saja dan dari mana saja selama terdapat koneksi internet. Fleksibilitas akses ini tidak hanya memfasilitasi kegiatan belajar secara mandiri, tetapi juga mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang lebih efisien, efektif, dan adaptif dengan tuntutan perkembangan zaman, sehingga diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang lebih mandiri, kreatif, dan memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Dalam Surah Al-‘Alaq ayat 3 sampai dengan ayat 5, ditegaskan bahwa media memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pelaksanaan kegiatan belajar-

---

<sup>37</sup> Rahim, *Media Pendidikan* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2020).

mengajar, sebagaimana dijelaskan melalui beberapa fungsi yang dapat diuraikan sebagai berikut:

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Terjemahnya:

“Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”<sup>38</sup>

Berdasarkan beberapa ayat tersebut, dapat dipahami bahwa Allah Swt. menjelaskan secara implisit mengenai mekanisme proses belajar-mengajar, di mana manusia yang pada awalnya berada dalam keadaan tidak mengetahui apa pun, pada akhirnya dapat memperoleh pengetahuan melalui adanya bantuan perantara atau media, yang dalam konteks ayat tersebut diwakili oleh pena. Menurut penafsiran para ulama, pena dimaknai sebagai alat untuk kegiatan baca tulis yang menjadi sarana utama dalam penyebaran dan pengembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, secara tersirat Allah memberikan isyarat bahwa pengetahuan tidak ditanamkan secara langsung ke dalam pikiran manusia, melainkan disampaikan melalui media atau sarana tertentu. Dari pemahaman ini, dapat disimpulkan bahwa Allah Swt. menegaskan betapa pentingnya peran media dalam proses pembelajaran, karena melalui pemanfaatan media yang tepat, manusia akan lebih mudah memahami, menyerap, dan mengembangkan pengetahuan yang telah diajarkan.

Melalui *platform Google Sites*, pendidik memiliki kemudahan untuk menyajikan materi pembelajaran, membagikan tugas, mencantumkan silabus, serta menyediakan berbagai informasi penting lainnya yang mendukung kelancaran proses

<sup>38</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an Dan Terjemahan*.

belajar-mengajar. Materi pembelajaran yang disediakan pun dapat bervariasi dalam bentuk teks, gambar, maupun video, sehingga memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk melakukan variasi dalam cara penyampaian materi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Selain itu, keunggulan lain dari *Google Sites* terletak pada kemudahan aksesnya, di mana peserta didik dapat mengakses seluruh materi dan informasi yang disajikan hanya dengan memanfaatkan perangkat seperti gawai (*gadget*) atau laptop yang terhubung ke jaringan internet, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih fleksibel dan efisien.

### 1) Kelebihan Media Pembelajaran Google Sites

Google Sites, sebagai media pembelajaran berbasis website, memiliki sejumlah kelebihan, antara lain:

- a) Mudah dibuat dan diakses,
- b) Dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik yang disediakan oleh Google maupun perangkat lain,
- c) Layanan gratis yang disediakan oleh Google tanpa biaya tambahan,
- d) Fungsi-fungsi pendukung seperti Analytics, Webmaster Tools, dan AdSense dapat digunakan dengan mudah hanya dengan menyalin dan menempelkan kode yang telah disediakan,
- e) Penyimpanan online gratis sebesar 100 MB.

### 2) Kekurangan Google Sites

Google Sites juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- a) Tidak memiliki fitur drag and drop untuk mendesain halaman web, sehingga perubahan desain harus dilakukan secara manual,

- b) Tidak mendukung script dan iframe pada halaman-halamannya, yang membatasi kustomisasi dan penggunaan beberapa fitur interaktif.<sup>39</sup>

### 3) Proses Penggunaan Media Pembelajaran Google sites

Dalam penerapan media pembelajaran, terdapat sejumlah persiapan yang perlu dilakukan secara matang oleh pendidik agar media tersebut dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, menarik perhatian peserta didik, serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Agar peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran melalui *Google Sites*, pendidik terlebih dahulu perlu membuat halaman website khusus yang nantinya akan digunakan sebagai sarana penyampaian materi. Setelah halaman tersebut berhasil dibuat, pendidik dapat mulai menambahkan konten materi pembelajaran yang disusun sesuai dengan silabus yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam tahap penambahan materi ini, pendidik juga memiliki kesempatan untuk merancang dan mendesain tampilan halaman *website* agar terlihat lebih menarik dan sesuai dengan karakter materi yang diajarkan. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam mendesain halaman antara lain mengatur jenis huruf (*font*), memilih warna dan gambar latar belakang, menambahkan elemen visual seperti gambar atau animasi, serta menyematkan tautan video dari YouTube yang relevan dengan topik pembelajaran. Semakin tinggi kreativitas pendidik dalam mendesain tampilan website, maka semakin besar pula potensi untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat mereka dalam mengikuti proses pembelajaran secara aktif dan antusias.

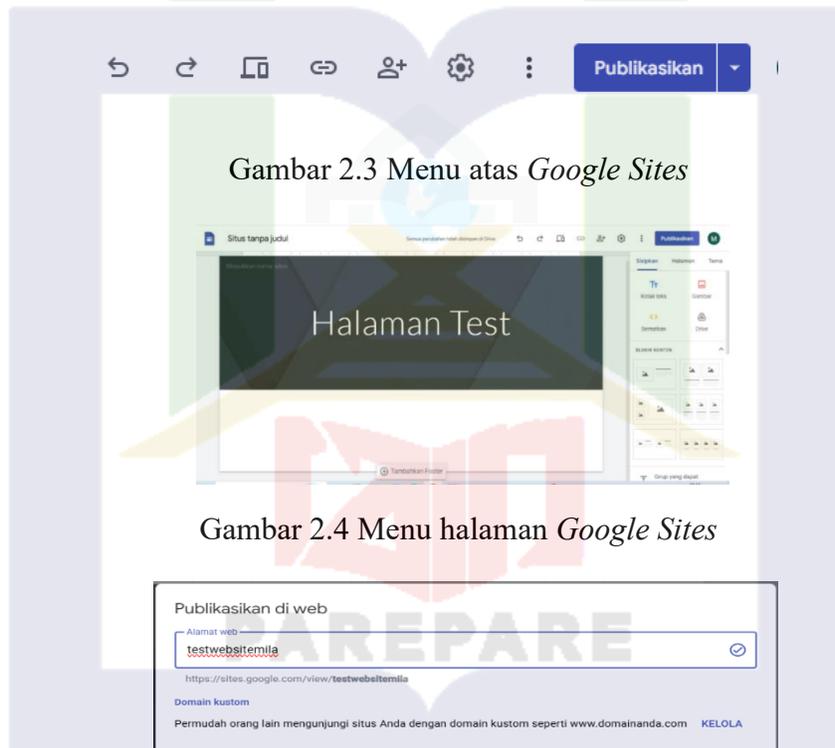
---

<sup>39</sup> Dwi Agus Suryanto, *Analisis Perbandingan Antara Blogger Dan Google Site* (2018).

Berikut Gambaran *google sites*:



Gambar 2.2 Tahapan awal (Log in)



Gambar 2.4 Menu halaman *Google Sites*



Gambar 2.5 Halaman Publikasi Media

Setelah seluruh materi pembelajaran berhasil dirancang dan ditata pada halaman *website*, pendidik selanjutnya akan membagikan tautan (*link*) dari halaman *website* tersebut kepada peserta didik, sehingga seluruh siswa dapat mengaksesnya secara mandiri untuk mempelajari materi yang telah disediakan. Pendidik juga dapat memantau jumlah peserta didik yang mengakses *Google Sites* dengan memanfaatkan fitur *Google Analytics* yang terintegrasi dalam platform tersebut. Selain memberikan materi, pendidik juga mewajibkan peserta didik untuk menyelesaikan tugas sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Hasil pengerjaan tugas oleh siswa dikumpulkan melalui *Google Form*, yang memungkinkan guru untuk melihat dan meninjau hasil pekerjaan secara langsung. Berdasarkan hasil tugas tersebut, pendidik dapat melakukan analisis terhadap tingkat pemahaman peserta didik dan menilai sejauh mana materi telah dikuasai. Kegiatan tindak lanjut ini bertujuan untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran benar-benar telah tercapai secara optimal, sekaligus memperkuat pemahaman siswa terkait materi yang telah diajarkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Google Sites*.<sup>40</sup>

##### 5. *Powerpoint*



Gambar 2.6 *Microsoft Powerpoint*

---

<sup>40</sup> Fheny Rawati Napitu et al., “Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III Sekolah Dasar,” *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan* 9, no. 1 (2023).

*Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak pada komputer yang berfungsi untuk merancang dan menampilkan presentasi visual, di mana dalam presentasi tersebut dapat disisipkan berbagai jenis media pendukung, seperti gambar, animasi, video, maupun audio, sehingga materi yang disajikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh audiens.<sup>41</sup> Berbagai fitur menu yang tersedia pada aplikasi *Microsoft PowerPoint* memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengembangkan dan merancang media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, serta menyenangkan bagi peserta didik. Adapun beberapa fitur menu dalam *PowerPoint* yang dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. *Tab Insert* pada *Microsoft PowerPoint* menyediakan beragam opsi yang dirancang untuk memperkaya aspek visual sekaligus meningkatkan fungsionalitas suatu presentasi. Melalui tab ini, pengguna memiliki kemudahan dalam menambahkan berbagai elemen pendukung, seperti gambar yang dapat diambil dari file lokal maupun diunduh melalui internet, bentuk-bentuk geometris yang berguna untuk membuat diagram atau ilustrasi, serta grafik yang berfungsi sebagai media visualisasi data agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Selain itu, pengguna juga dapat menyisipkan teks tambahan melalui kotak teks, mengintegrasikan objek dari aplikasi lain seperti *spreadsheet Excel* atau dokumen *Word*, serta menambahkan simbol, membuat diagram *SmartArt*, menautkan hyperlink, dan menuliskan komentar sebagai sarana kolaborasi yang lebih efektif. Dengan dukungan fitur-fitur tersebut, *PowerPoint* dapat dimanfaatkan secara

---

<sup>41</sup> Radhya Yusri dan Al Husaini, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan *Microsoft Power Point* Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang," *Jurnal IPTEK Terapan* 11, no. 1 (2017).

optimal sebagai alat bantu untuk menciptakan presentasi pembelajaran yang informatif, interaktif, dan menarik bagi audiens.

- b. *Tab Design* pada *Microsoft PowerPoint* menyediakan beragam opsi yang dirancang khusus untuk memperindah dan memperkaya tampilan lembar kerja presentasi secara keseluruhan. Pada tab Ribbon Design ini terdapat beberapa kelompok alat utama, di antaranya adalah Themes, yang memungkinkan pengguna memilih tema slide yang seragam dan konsisten untuk seluruh bagian presentasi; Variants, yang menyediakan variasi dari tema utama sehingga pengguna dapat menyesuaikan nuansa tampilan sesuai preferensi; serta Format Background, yang berfungsi untuk mengatur latar belakang *slide*, baik dengan menggunakan gambar, pola, maupun warna solid, sehingga tampilan *slide* menjadi lebih menarik dan sesuai dengan konteks materi yang disampaikan.
- c. *Tab Transitions* memiliki fungsi utama untuk mengatur dan mengelola efek transisi yang terjadi antar *slide* dalam sebuah presentasi. Melalui tab ini, pengguna dapat dengan mudah menambahkan berbagai jenis efek transisi untuk menciptakan perpindahan *slide* yang lebih halus dan menarik, menyesuaikan durasi serta arah pergerakan transisi sesuai kebutuhan, menerapkan efek transisi tersebut ke seluruh *slide* secara seragam, serta melihat pratinjau transisi sebelum keputusan akhir diterapkan, sehingga keseluruhan presentasi tampil lebih dinamis dan memikat perhatian audiens.
- d. *Tab Animation* memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menambahkan berbagai efek animasi pada objek-objek yang terdapat dalam setiap *slide* presentasi. Melalui tab ini, pengguna dapat mengatur arah gerakan dan kecepatan animasi sesuai dengan kebutuhan penyajian materi, menentukan urutan dan pengaturan

waktu munculnya setiap animasi agar sinkron dengan penjelasan yang diberikan, serta melihat pratinjau animasi secara langsung sebelum efek tersebut diterapkan, sehingga keseluruhan tampilan presentasi menjadi lebih hidup, interaktif, dan mampu menarik perhatian audiens secara optimal.

- e. *Tab Slide Show* berfungsi sebagai sarana bagi pengguna untuk memulai, mengatur, dan mengelola jalannya presentasi secara keseluruhan. Melalui tab ini, pengguna dapat menentukan monitor mana yang akan digunakan untuk menampilkan tayangan *slide*, mengatur waktu presentasi agar sesuai dengan durasi yang direncanakan, merekam narasi guna mendukung penjelasan materi secara audio, serta menampilkan berbagai kontrol media selama proses pemutaran slide berlangsung, sehingga pelaksanaan presentasi menjadi lebih terstruktur, interaktif, dan mendukung ketercapaian tujuan penyampaian materi secara efektif..

## 6. *Youtube*

YouTube merupakan sebuah situs web yang berfungsi sebagai platform penyedia berbagai jenis konten video, yang mencakup beragam kategori seperti klip musik, cuplikan film, acara televisi, hingga video yang dihasilkan secara mandiri oleh para penggunanya. Secara umum, konten yang ditawarkan melalui YouTube meliputi klip musik, film, program televisi, serta video buatan pengguna yang beraneka ragam sesuai kreativitas masing-masing. Format video yang diunggah dan diputar di YouTube umumnya menggunakan format FLV, yang kompatibel untuk diputar pada berbagai peramban web dengan bantuan plugin Flash Player. Berdasarkan data yang dirilis oleh perusahaan riset internet Hitwise, pada bulan Mei tahun 2006, YouTube berhasil menguasai pangsa pasar sebesar 43%, yang menunjukkan popularitasnya sebagai salah satu situs berbagi video terbesar pada saat itu.

Sudah menjadi suatu keharusan bagi para pendidik di era digital saat ini untuk mulai melakukan transformasi dari penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional di ruang kelas, menuju penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan selaras dengan perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi. Perubahan paradigma dalam bidang pendidikan, khususnya pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, hendaknya diimbangi dengan pemanfaatan teknologi digital agar proses pencapaian tujuan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih maksimal dan efisien. Salah satu wujud nyata dari implementasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran adalah dengan memanfaatkan platform YouTube sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih kreatif, menarik, dan interaktif. Melalui YouTube, pendidik diberikan keleluasaan untuk mengakses berbagai macam konten video edukasi yang telah dikemas secara interaktif dan dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tidak hanya sebatas menonton, para pengguna YouTube juga memiliki peluang untuk mengunggah video pembelajaran buatan sendiri, mencari video yang relevan, menonton tayangan, terlibat dalam diskusi, mengajukan pertanyaan mengenai materi video, serta berbagi tautan video secara cuma-cuma kepada pihak lain. Dengan jumlah pengguna dan pengunjung yang mencapai jutaan setiap harinya di seluruh dunia, YouTube menjadi salah satu media pembelajaran digital yang patut dipertimbangkan untuk diintegrasikan dalam proses belajar mengajar, guna mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan di era teknologi saat ini.

Adapun tujuan pokok dari penerapan YouTube sebagai media pembelajaran adalah untuk menciptakan suatu ekosistem belajar yang tidak hanya memikat minat peserta didik, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bersifat interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Konten berupa video edukasi yang tersedia di YouTube sangat bermanfaat untuk mendukung kegiatan pembelajaran interaktif di kelas, baik yang dilakukan secara daring (*online*) maupun secara luring (*offline*). Selama perangkat pendukung seperti komputer, laptop, atau proyektor memiliki akses internet yang memadai, maka YouTube dapat diakses kapan saja dan di mana saja tanpa hambatan ruang dan waktu, sehingga fleksibilitas ini menjadi salah satu keunggulan utama yang mendukung terwujudnya pembelajaran yang dinamis, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital yang serba cepat ini.

Pengguna YouTube memiliki kebebasan untuk mengakses berbagai konten video, memberikan penilaian berupa tanda suka atau tidak suka terhadap video yang ditonton, menuliskan komentar sebagai bentuk tanggapan atau diskusi, serta melihat jumlah tayangan yang telah dicapai oleh video yang diunggah ke platform tersebut. Keberadaan YouTube sebagai salah satu media baru dengan kekuatan dan pengaruh yang signifikan telah diakui secara luas di berbagai kalangan. Bahkan, YouTube kini telah berkembang menjadi platform yang dimanfaatkan secara intensif oleh berbagai pihak, baik dalam ranah politik, sosial, maupun ekonomi, sebagai sarana untuk menyebarluaskan informasi dan memengaruhi opini publik. Para pengamat dan editor di bidang politik pun memanfaatkan potensi besar YouTube, yang pada era saat ini

telah menggeser posisi Wikipedia sebagai salah satu sumber informasi utama, khususnya bagi generasi muda yang lebih tertarik pada konten visual dan dinamis.<sup>42</sup>

## 7. Quiziz

*Web Quiziz* merupakan salah satu *platform* pembelajaran interaktif berbasis web yang dirancang untuk memfasilitasi pembuatan, pembagian, serta pelaksanaan kuis secara daring dengan memanfaatkan fitur gamifikasi yang menarik dan menyenangkan. Aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan utama untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penyajian kuis yang bersifat kompetitif sekaligus menghibur. Dengan tampilan antarmuka yang sederhana dan mudah dioperasikan, *Quiziz* mendukung pelaksanaan pembelajaran yang fleksibel, sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan, baik oleh guru maupun peserta didik.

Teknologi pembelajaran berbasis web seperti *Quiziz* memanfaatkan kombinasi teknologi *HTML5*, *JavaScript*, dan interaktivitas server untuk menyediakan pengalaman belajar yang responsif dan adaptif. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi melalui keterlibatan aktif peserta didik. *Quiziz* menyediakan fitur *real-time feedback* dan *leaderboard* yang memacu peserta untuk meningkatkan performa mereka melalui mekanisme penghargaan sosial.

Pembelajaran aktif sangat bermanfaat untuk peserta didik di mana peserta didik membangun pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman dan interaksi. *Quiziz* mendukung hal ini dengan memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar secara mandiri melalui kuis yang dirancang untuk menguji dan memperdalam pemahaman

---

<sup>42</sup> Muhammad Iqbal. "Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Berbasis Stem Sebagai Media Alternatif." *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019).

materi. Dalam konteks pendidikan modern, pemanfaatan *platform* seperti *Quiziz* juga dapat meningkatkan efisiensi penilaian formatif. Penilaian formatif yang cepat dan berkelanjutan memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar. Dengan fitur otomatisasi penilaian dan laporan analitik pada *Quiziz*, guru dapat memantau perkembangan peserta didik secara *real-time* dan menyesuaikan strategi pengajaran sesuai kebutuhan.<sup>43</sup>

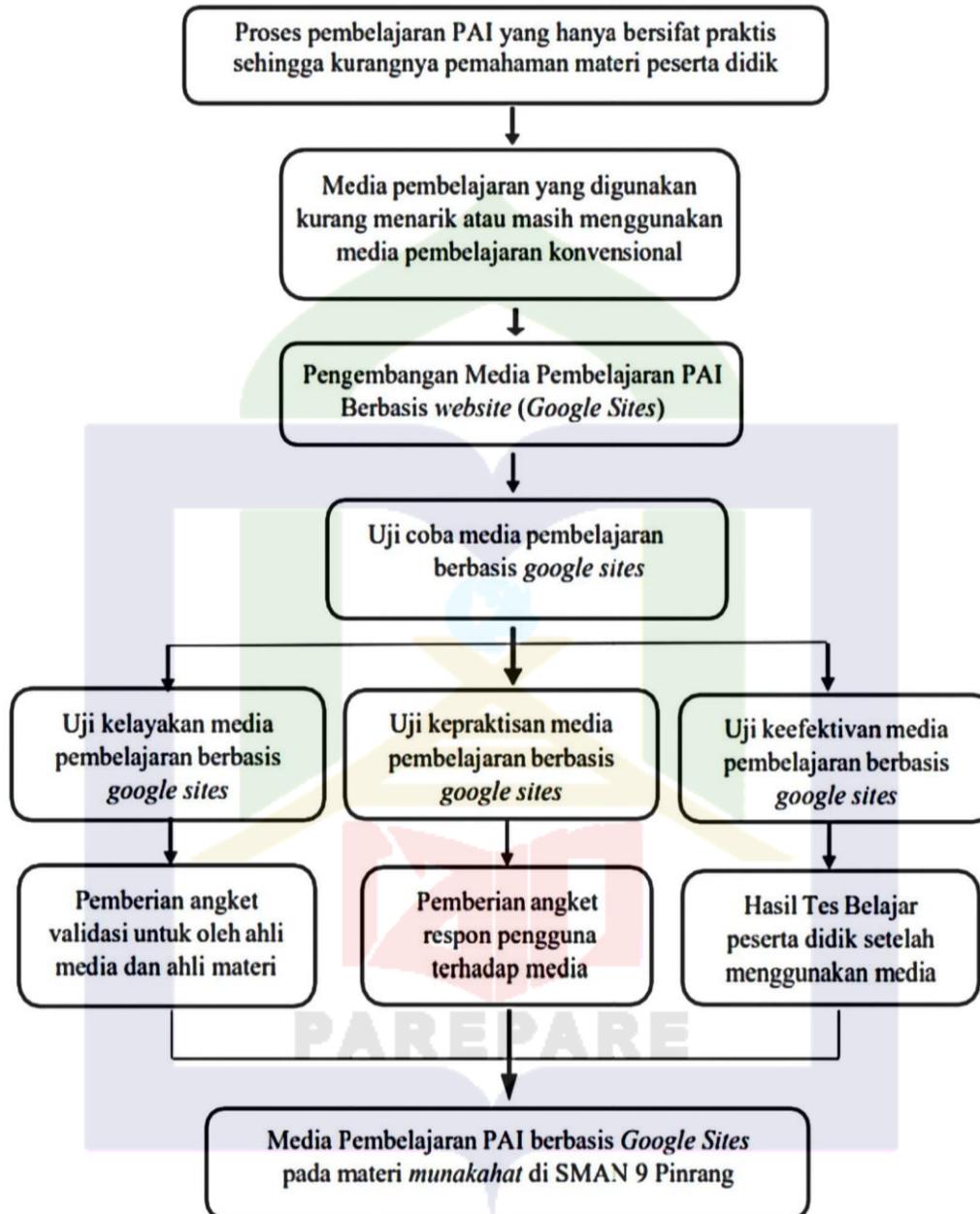
### C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir dapat diartikan sebagai suatu representasi yang disusun secara sistematis untuk menggambarkan keterkaitan antara berbagai konsep atau variabel yang saling berhubungan dalam suatu penelitian. Keberadaan kerangka berpikir memiliki fungsi penting, yakni untuk memberikan penjelasan yang jelas dan terarah mengenai fokus penelitian yang akan dilaksanakan, sehingga peneliti maupun pembaca dapat memahami alur logika penelitian secara lebih komprehensif. Umumnya, kerangka berpikir divisualisasikan dalam bentuk diagram atau skema yang dirancang secara terstruktur, sehingga memudahkan proses pemahaman sekaligus memperjelas arah dan ruang lingkup penelitian yang akan dijalankan<sup>44</sup> Berikut ini adalah kerangka pikir yang dibangun oleh penulis dalam penelitian dan pengembangan ini.

---

<sup>43</sup> Serkan Kurt. A Gamified Learning Platform: Quiziz in Education. *International Journal of Educational Technology and Learning* 3, no. 2 (2018).

<sup>44</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.



Gambar 2.7 Kerangka Pikir

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Pengembangan

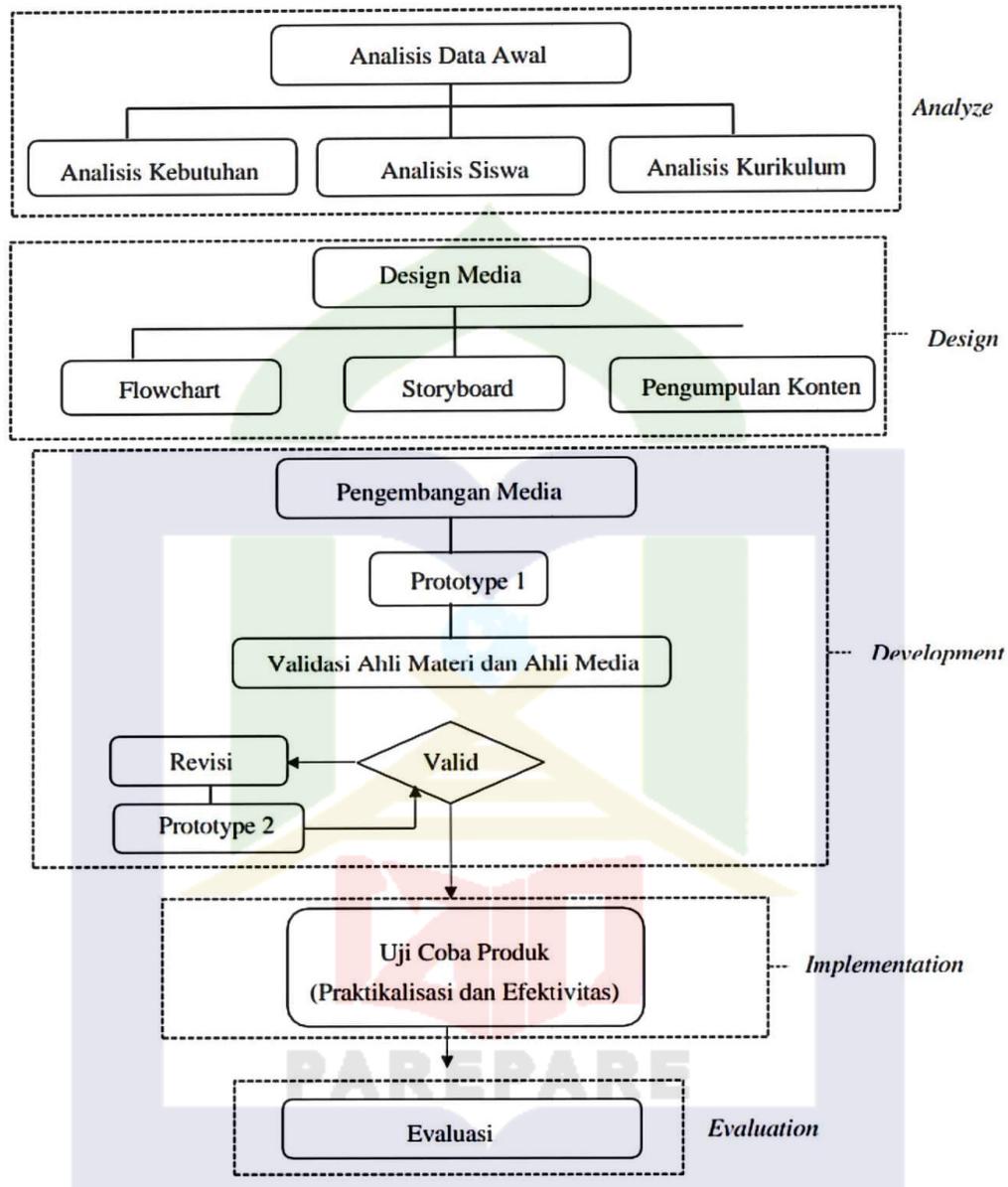
Teknik Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang juga dikenal sebagai penelitian pengembangan, adalah bentuk studi yang menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Salah satu metode penelitian pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan barang baru atau meningkatkan barang yang sudah ada dan menilai kelayakannya untuk digunakan adalah penelitian dan pengembangan, atau R&D. Produk akhir dari penelitian ini adalah alat pembelajaran matematika berbasis Android yang interaktif yang mencakup konten matematika sosial, diskon subbab, dan informasi pajak. Model pengembangan ADDIE digunakan oleh peneliti karena kelima tahapannya disusun secara lugas dan metodis sehingga mudah dipahami dan diterapkan. Ini berarti bahwa penerapan harus dilakukan secara metodis dari awal hingga akhir dan tidak dapat dilakukan secara acak.<sup>45</sup>

#### B. Prosedur Pengembangan

Lima tahap berikut digunakan dalam model pengembangan ADDIE, yang merupakan proses yang digunakan untuk membuat sumber daya instruksional ini:

---

<sup>45</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Media dengan Model ADDIE

## 1. Analisis (Analyze)

Dalam penelitian pengembangan, tahap analisis merupakan fase awal yang krusial saat masalah, persyaratan desain produk, dan kelayakan serta persyaratan yang dibutuhkan untuk membangun produk dievaluasi. Analisis peneliti meliputi analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis kebutuhan.

### a. Analisis Kebutuhan

Tujuan analisis kebutuhan adalah untuk menentukan persyaratan dan tantangan yang dihadapi siswa saat mereka belajar. Biasanya, metode utama yang digunakan dalam penyelidikan ini adalah wawancara dan observasi.

### b. Analisis Siswa

Media pembelajaran dibuat berdasarkan analisis siswa. Analisis ini mencakup dua jenis karakteristik: a) khusus, seperti pengetahuan dan keterampilan awal siswa; dan b) generik, seperti sumber belajar dan kebiasaan.

### c. Analisis Kurikulum

Untuk menyesuaikan materi pembelajaran PAI dengan kurikulum yang relevan, analisis kurikulum digunakan. Hal ini dilakukan untuk memastikan konten sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## 2. Desain (Design)

Tahap kedua dari investigasi pengembangan ini adalah langkah desain. Selama tahap desain ini, tugas-tugas berikut diselesaikan:

### a. Flowchart

Ilustrasi yang menunjukkan langkah-langkah yang terlibat dalam penggunaan suatu produk dari awal hingga akhir disebut diagram alir.

b. Membuat Navigasi

Dalam media digital, navigasi adalah cara untuk berpindah antar halaman atau menghubungkannya. Tujuan navigasi adalah untuk memandu pengguna sehingga mereka dapat beralih di antara berbagai jenis konten dengan mudah.

c. Membuat STD (State Transition Diagram)

Perubahan status objek atau sistem sebagai respons terhadap peristiwa atau tindakan tertentu digambarkan oleh diagram transisi status (STD). Grafik ini menggambarkan transisi antarstatus dalam suatu sistem.

d. Membuat Storyboard

Storyboard adalah sketsa awal atau konsep visual tentang bagaimana materi pendidikan akan disajikan. Storyboard menampilkan tampilan halaman, konten, gambar, navigasi, dan interaksi pengguna, seperti komik atau slide presentasi.

3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, program dibuat dan dirancang sesuai dengan desain produk yang dibuat selama fase desain. Berikut ini adalah beberapa aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media dalam penelitian ini.

- a. Tampilan media interaktif dapat dibuat dengan Microsoft PowerPoint, yang memiliki sejumlah tombol perintah yang menghubungkan slide satu dengan yang lain.
- b. Sumber belajar dirancang sebagai bahan bacaan yang menarik menggunakan Microsoft Word.
- c. Kuis interaktif dapat dibuat dengan Quiziz dengan menerbitkan format tautan situs (web).
- d. Produk akhir, format tautan situs (web), digunakan dari halaman Google Sites.

Memvalidasi draf pengembangan produk—yaitu, mengonfirmasi bahwa materi dan media sesuai untuk direvisi lebih lanjut berdasarkan masukan validator—adalah langkah berikutnya pada titik ini.

#### 4. Implementasi (Implementation)

Setelah pengembangan, validasi, dan revisi berhasil, media pembelajaran dimasukkan ke dalam proses pembelajaran selama langkah ini. Untuk mengevaluasi kegunaan dan kemandirian sumber daya pembelajaran berbasis Google Sites dalam proses pendidikan, eksperimen kelompok kecil dan besar dilakukan.

#### 5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan fase terakhir dalam model pengembangan produk ADDIE. Setiap langkah pengembangan sebelumnya dianalisis selama fase evaluasi.<sup>46</sup> Tahap evaluasi pengembangan ini meliputi evaluasi formatif, yang menilai kualitas produk akhir dan mengarah pada perubahan atau revisi berdasarkan penilaian dan saran ahli, dan evaluasi sumatif, yang menganalisis data kepraktisan dengan mendistribusikan kuesioner dan mengevaluasi kemandirian materi pembelajaran yang dibuat dari pertanyaan pra-tes dan pasca-tes.

### C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah satu orang ahli media yang akan menguji dan menilai penggunaan media Google Sites, satu orang ahli materi yang akan menilai materi terkait Munakahat, dan satu orang guru PAI yang akan menilai penerapan media Google Sites pada materi Munakahat. Responden penelitian ini adalah siswa kelas XI.2 SMA Negeri 9 Pinrang pada semester genap tahun ajaran 2024–2025.

---

<sup>46</sup> Albet Maydiantoro, “Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development),” *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)* 1, no. 2 (2021).

#### **D. Lokasi dan Waktu Penelitian**

SMA Negeri 9 Pinrang, tepatnya di Jl. Sikkuale-Cempa, Kecamatan Cempa, Kabupaten Pinrang, menjadi lokasi penelitian. Setelah proposal diajukan dan disetujui, penelitian ini akan dilaksanakan. Diperkirakan penelitian ini akan dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan. Pada tahap ini, dilakukan penyediaan informasi yang relevan dan pengumpulan data yang dibutuhkan, disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan penelitian.

#### **E. Jenis Data**

##### **1. Data Kualitatif**

Data kualitatif adalah informasi yang menunjukkan kualitas sesuatu, seperti insiden, peristiwa, atau keadaan. Data kualitatif bukanlah data numerik. Dalam penelitian ini, fase analisis dan validasi media menghasilkan data kualitatif. Pada tahap analisis data, informasi dikumpulkan dari temuan wawancara tidak terstruktur; pada tahap validasi media, informasi dikumpulkan dari komentar dan jawaban validator untuk dijadikan panduan penyempurnaan media selama tahap revisi produk.

##### **2. Data Kuantitatif**

Data berbasis angka dikenal sebagai data kuantitatif. Informasi kuantitatif diekstraksi dari temuan penelitian mengenai kemandirian, kegunaan, dan validitas materi pendidikan yang dibuat. Temuan ini diperoleh melalui penyebaran perangkat pembelajaran, termasuk ujian hasil belajar siswa dan kuesioner, kepada pengguna media dan validator.

#### **F. Instrumen Penelitian**

##### **1. Instrumen Validasi**

Penelitian ini menggunakan Lembar Validasi untuk Ahli Materi dan Ahli Media sebagai instrumennya. Data tentang kemandirian media pendidikan dikumpulkan

menggunakan lembar validasi ini. Penggunaan bahasa, penilaian media, kelayakan penyajian, dan kelayakan konten adalah beberapa elemen yang menyusun lembar validasi. Kualitas dan kelayakan materi pembelajaran yang dibuat dinilai menggunakan informasi yang dikumpulkan dari lembar validasi ini.

a. Instrumen untuk Ahli Media

Topik-topik penting yang berkaitan dengan pembuatan media pendidikan dibahas dalam poin-poin dalam alat validasi pakar media. Kumpulan alat pakar untuk media pembelajaran dapat ditemukan dalam Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media<sup>47</sup>

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Penyajian	Kemudahan memahami materi pembelajaran dan daya tarik media	1	1
		Keberagaman format penyajian (teks, visual, audio)	1	2
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	2	3, 4
		Kelengkapan pendukung penyajian (grafik, gambar, video).	1	5
		Kemudahan akses media pembelajaran berbasis website.	1	6
2	Kebahasaan	Kejelasan dan kemudahan memahami teks atau konten	2	7, 8

<sup>47</sup> Riki Panduwinata dan Vertika Panggayuh, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Ipa Menggunakan Google Sites Tingkat Smp: Development of Website-Based Learning Media," *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara (IPNU)* 1, no. 3 (2024).

		Informatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik	1	9
		Kesesuaian penggunaan bahasa dengan kaidah yang baik.	1	10
3	Kegrafisan	Sederhana, menarik, dan konsisten dalam desain tampilan	2	11, 12
		Pemilihan font dan warna yang mudah dibaca	2	13, 14
		Tata letak menu navigasi yang terorganisasi dengan baik	2	15, 16

Sumber : Riki Panduwinata and Vertika Panggayuh. (2024) dengan modifikasi.

#### b. Instrumen untuk Ahli Materi

Sejumlah kriteria evaluasi dalam Subject Matter Expert Tool terkait erat dengan aspek utama topik yang dievaluasi. Alat ini dimaksudkan untuk menilai keterbacaan konten, kualitas penyampaian, dan kesesuaian dengan kompetensi. Tabel 3.2 memberikan gambaran umum tentang kisi-kisi Learning Subject Matter Expert Validation Tool.

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi<sup>48</sup>

No	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Kompetensi	Keselarasan pembelajaran tujuan dengan kurikulum	1	1

<sup>48</sup> Riki Panduwinata dan Vertika Panggayuh, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Ipa Menggunakan Google Sites Tingkat Smp: Development of Website-Based Learning Media."

		keselarasan dan kejelasan konten dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.	2	2, 3
2	Kualitas Materi	Penyajian sistematis materi.	1	4
		Seberapa baik penjelasan, contoh, dan percakapan berhubungan dengan mata pelajaran yang diajarkan	1	5
		Konsep jelas dan dipahami mudah	2	6, 7
		kekayaan dan kelengkapan konten	2	8, 9
		Ketepatan kegiatan atau pertanyaan	1	10
3	Keterbacaan	Panjang dan struktur kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	1	11
		Bahasa yang lugas, mudah dipahami, dan sederhana.	1	12

Sumber : Riki Panduwinata and Vertika Panggayuh. (2024) dengan modifikasi.

## 2. Instrumen Praktikalisisasi

Alat yang digunakan adalah survei yang dibuat dengan Google Sites untuk mengumpulkan pendapat dari instruktur dan siswa tentang kegunaan materi pembelajaran PAI berbasis situs web. Setelah uji lapangan awal dan umpan balik siswa, instrumen ini kemudian disempurnakan. Kisi-kisi angket respon peserta didik dan pendidik yaitu:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media

Pembelajaran Berbasis “Google Sites”<sup>49</sup>

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Materi Pembelajaran	Interaktivitas media pembelajaran	1
		Materi sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran	2
		Materi mengembangkan kompetensi siswa secara ilmiah	3
		Materi mengembangkan pengetahuan secara factual, procedural dan epistemik	4
		Soal sesuai dengan materi yang dibahas	5
2	Media	Kemudahan mengakses media	6
		Tombol dalam google sites dapat berfungsi	7
		Video dalam google sites dapat di putar	8
		Media dapat digunakan Dimana dan kapan saja	9
3	Bahasa	Pengguna Bahasa mudah dipahami siswa	10
		Penggunaan Bahasa komunikatif	11

<sup>49</sup> Muhammad Kifron, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi ISpring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar” (pendidikan guru sekolah dasar, 2021). (pendidikan guru sekolah dasar, 2021).

4	Desain dan Tampilan	Layout pada google sites jelas dan menarik	12
		Perpaduan warna pada google sites	13
		Ukuran jenis font yang digunakan	14



Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis website “Google Sites”<sup>50</sup>

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Media	Tampilan media menarik	1
		Pemilihan warna pada media indah	2
		Pemilihan huruf mudah dibaca	3
		Media website bermanfaat menunjang pembelajaran	4
		Media dapat diakses Dimana dan kapan saja	5
2	Materi	Materi mudah dipahami	6
		Kemampuan materi mendorong siswa memahami materi	7
		Kemampuan mendorong siswa belajar mandiri	8
		Materi dapat diakses secara berulang	9
3	Bahasa	Kalimat dan paragraf jelas dan mudah dipahami	10
		Bahasa sederhana dan mudah dimengerti	11
		Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca	12

Sumber : Riki Panduwinata and Vertika Panggayuh. (2024) dengan modifikasi.

<sup>50</sup> Riki Panduwinata dan Vertika Panggayuh, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Ipa Menggunakan Google Sites Tingkat Smp: Development of Website-Based Learning Media.”

### 3. Instrumen Keefektifan

Tujuan dari alat ini adalah untuk mengumpulkan data mengenai bagaimana pemahaman siswa dipengaruhi oleh penggunaan media situs web "Google Sites". Penulis akan menggunakan tes pilihan ganda yang berkaitan dengan konten halaman "Google Sites" untuk memberikan siswa tes awal dan tes akhir guna mengumpulkan data ini. Temuan yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah mengakses media internet "Google Sites" (tes awal dan tes akhir) menunjukkan pengaruh ini.

#### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memeriksa data yang dikumpulkan selama percobaan dan hasil validasi.<sup>51</sup> Tujuan dari prosedur analisis ini adalah untuk menilai kelayakan dan kemandirian media pembelajaran yang dihasilkan. Skala Likert, yang memberikan skor atau nilai untuk setiap pernyataan dalam kuesioner, digunakan dalam analisis deskriptif ini. Skala Likert memfasilitasi pengukuran pendapat atau evaluasi responden yang lebih sistematis dan kuantitatif. Jenis skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.5 Skala Likert

Skor Penilaian	Kategori
4	Sangat Setuju/Sangat Baik
3	Setuju/Baik
2	Cukup Setuju/Cukup Baik
1	Tidak Setuju/Tidak Baik

<sup>51</sup> Fikri, et al, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Parepare*: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023.

## 1. Analisis Kevalidan dan Kepraktisan

Informasi yang dikumpulkan untuk penelitian ini merupakan hasil validasi para validator—baik ahli media maupun ahli materi—yang melakukan validasi terhadap materi pembelajaran. Untuk memastikan tingkat kelayakan setiap elemen atau komponen yang dievaluasi, statistik deskriptif akan digunakan untuk memeriksa setiap respons kuesioner evaluasi. Analisis dilakukan dengan menghitung persentase skor berdasarkan respons setiap validator.<sup>52</sup> Rumus berikut digunakan untuk menentukan persentase setiap aspek atau komponen:

$$P_{(k)} = \frac{S}{N} \times 100\%$$

### Keterangan:

$P_{(k)}$  = Persentase komponen

S = Jumlah skor komponen

N = Jumlah skor maksimum

Setelah Anda memperoleh persentase setiap komponen, gunakan rumus berikut untuk menentukan rata-rata % kepraktisan dan validitas.<sup>53</sup>

$$\bar{x} = \frac{\sum x_n}{\text{Skor Kriteria}} \times 100\%$$

### Keterangan:

$\bar{x}$  = Rata-rata persentase

$\sum x_n$  = Jumlah skor keseluruhan aspek

Skor kriteria = Skor tertinggi  $\times$   $\sum$  butir  $\times$   $\sum$  validator atau responden

<sup>52</sup> Mutiara Jaiz, et al., “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022).

<sup>53</sup> Feby Febriani, “Pengembangan Media Pembelajaran Integratif Berbasis Software Geogebra Mengenai Integral Tentu” (IAIN Parepare, 2023).

Setelah itu, hasil persentase dikelompokkan berdasarkan tingkat kepraktisan dan keabsahannya. Interval persentase keabsahan dan kegunaan produk ditunjukkan pada tabel berikut.<sup>54</sup>

Tabel 3.6 Interval Persentase Validitas

Persentase Kriteria	Predikat
$81\% < \bar{x} \leq 100\%$	Sangat Valid
$61\% < \bar{x} \leq 81\%$	Valid
$41\% < \bar{x} \leq 61\%$	Cukup Valid
$21\% < \bar{x} \leq 41\%$	Kurang Valid
$0\% < \bar{x} \leq 21\%$	Tidak Valid

Sumber: Riduwan Tahun 2015

Tingkat keabsahan bahan ajar yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil skor validasi yang ditampilkan dalam bentuk persentase di atas. Jika media memiliki skor validasi rata-rata 41% hingga 61%, maka media tersebut dikategorikan sebagai "Cukup Valid" dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, jika hasil validasi memberikan skor kurang dari 41%, maka media pembelajaran tersebut dianggap kurang valid dan harus ditingkatkan lebih lanjut sebelum dapat digunakan dengan baik dalam lingkungan pembelajaran.

<sup>54</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2015).

Tabel 3.7 Interval Persentase Praktikalitas

Persentase Kriteria	Predikat
$81\% < \bar{x} \leq 100\%$	Sangat Praktis
$61\% < \bar{x} \leq 81\%$	Praktis
$41\% < \bar{x} \leq 61\%$	Cukup Praktis
$21\% < \bar{x} \leq 41\%$	Kurang Praktis
$0\% < \bar{x} \leq 21\%$	Tidak Praktis

Sumber: Riduwan Tahun 2015

Sebaliknya, materi pendidikan dianggap berhasil dalam hal kegunaan jika memperoleh skor rata-rata dalam kategori "Cukup Praktis", yaitu antara 41% dan 61%. Hal ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan dalam proses pendidikan dan relatif mudah digunakan. Media dianggap kurang bermanfaat dan perlu diperbarui atau ditingkatkan agar dapat digunakan secara efektif dalam kegiatan pendidikan jika skornya kurang dari 41%.

## 2. Analisis data Efektifitas

Penelitian ini menggunakan One Group Pretest Posttest Design yang terlihat seperti ini:

Tabel 3.8 Pre &amp; Post

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
$O_1$	X	$O_2$

Keterangan:

$O_1$  = *Pretest*

$O_2$  = *Posttest*

X = Pembelajaran dengan media pembelajaran PAI berbasis *google sites*

Untuk menilai kemandirian materi pembelajaran, analisis data juga dilakukan dengan menggunakan uji T-Test dan N-Gain. IBM SPSS 28.0 for Windows digunakan untuk membantu metode analisis ini guna menjamin temuan yang lebih tepat dan tidak memihak. Uji T digunakan untuk membandingkan temuan pra-tes dan pasca-tes, dan N-Gain digunakan untuk mengukur seberapa banyak pemahaman siswa setelah menggunakan materi pembelajaran yang dihasilkan.

Hipotesis berikut digunakan untuk menganalisis secara statistik hasil belajar siswa SMA Negeri 9 Pinrang:

Ho = Tidak ada perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran PAI website “Google Sites”.

Ha = Terdapat perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran PAI *website* “Google Sites”.

Uji efektifitas yang dilakukan antara lain:

a. Uji *T-Test*

Perangkat lunak yang disebut IBM SPSS 28.0 untuk Windows digunakan untuk melakukan uji-t sampel berpasangan. Dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS 28.0 untuk Windows, uji normalitas dilakukan pada data menggunakan metode Shapiro-Wilk atau Kolmogorov-Smirnov sebelum Uji-T. Tujuan dari uji normalitas ini adalah untuk memastikan apakah data yang dikumpulkan terdistribusi normal atau tidak.

Dalam SPSS, data dianggap terdistribusi secara teratur jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, data tidak terdistribusi secara teratur jika nilai signifikansi (sig) kurang dari 0,05.

b. Uji *N-Gain*

N-Gain atau yang dikenal juga dengan Uji Gain digunakan untuk menganalisis laju peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran PAI berbasis situs web "Google Sites" dengan materi Munakahat. Analisis ini bertujuan untuk menunjukkan seberapa efektif media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. N-Gain dihitung dengan membandingkan skor dari pretest dan posttest, sehingga dapat diketahui jenis peningkatan yang terjadi.<sup>55</sup>

Adapun rumus yang digunakan untuk melihat gain yaitu:

$$\text{Gain} = (\text{nilai posttest}) - (\text{nilai pretest})$$

$$N - \text{Gain} (g) = \frac{\text{nilai posttest} - \text{nilai pretest}}{\text{nilai max} - \text{nilai pretest}}$$

Faktor perolehan (N-Gain) dihitung untuk mengevaluasi kemandirian materi pembelajaran PAI yang dibuat dengan Kvisoft Flipbook Maker. Perhitungan ini bertujuan untuk memastikan sejauh mana hasil pembelajaran siswa telah ditingkatkan dengan pemanfaatan sumber belajar. Untuk menentukan apakah peningkatannya tinggi, sedang, atau rendah, data N-Gain dikategorikan berdasarkan standar tertentu.

---

<sup>55</sup> Edy Sofyan, "Pengembangan Video Tutorial Materi SPLDV Melalui YouTube Dalam Meningkatkan Komunikasi Matematika Di Kelas VIII. 5 SMPN 3 Parepare" (IAIN Parepare, 2022).

Tabel 3.9 Kriteria N-Gain

<b>N-Gain</b>	<b>Kriteria</b>
$0,7 \leq N - \text{Gain} \leq 1$	Tinggi
$0,3 \leq N - \text{Gain} < 0,7$	Sedang
$N - \text{Gain} < 0,3$	Rendah



## BAB III

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

##### 1. Proses pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *google sites* menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media, dilakukan penelitian dan produksi bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis Google Sites di SMA Negeri 9 Pinrang. Luaran utama kegiatan penelitian ini adalah materi ajar yang dibuat dengan penekanan pada muatan munakahat. Lima tahapan sistematis—analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi—membentuk model pengembangan ADDIE, yang merupakan metodologi yang digunakan. Inilah hasil dari prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan:

##### a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Untuk mengumpulkan bukti pendukung pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 9 Pinrang. Kegiatan ini bertujuan untuk menemukan dan mengumpulkan data yang diperlukan guna mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti. Berikut ini adalah hasil temuan analisis pendahuluan.

##### 1) Analisis Kebutuhan

Salah satu instruktur PAI di SMA Negeri 9 Pinrang diwawancarai sebagai bagian dari analisis kebutuhan untuk menemukan masalah dalam kegiatan pembelajaran. Hasil wawancara mengungkapkan sejumlah poin penting, termasuk:

- a) Proses pembelajaran PAI khususnya pada materi *munakahat* lebih menitikberatkan pada aspek praktis, seperti simulasi atau praktik proses pernikahan, tanpa

memberikan penekanan yang cukup pada pemahaman konsep-konsep dasar secara menyeluruh.

- b) Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran PAI, khususnya pada materi *munakahat*, masih sangat terbatas.
- c) Metode pembelajaran yang digunakan pendidik masih dominan ceramah, serta penyampaian materi dilakukan secara tekstual dan verbal, serta memberikan latihan soal tanpa dukungan visual maupun teknologi pendukung.
- d) Peserta didik kurang fokus dalam mengikuti pelajaran dan kerap kali terdistraksi oleh penggunaan *smartphone*.
- e) Sarana penunjang pembelajaran berbasis media masih terbatas, sehingga pemanfaatan media seperti presentasi PowerPoint juga jarang dilakukan.
- f) Guru tetap menjadi pusat proses pembelajaran.

Hasil ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran tradisional, yang hanya mengandalkan buku atau modul, masih digunakan. Tanpa bantuan teori dan media interaktif, pembelajaran praktis lebih dominan, yang menghambat kemampuan siswa untuk menerapkannya pada situasi dunia nyata. Oleh karena itu, situasi ini tidak sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Infrastruktur pendukung yang tidak memadai juga menjadi penghalang untuk memanfaatkan media pendidikan secara maksimal.

Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi *munakahat* (pernikahan Islam), peneliti membuat materi pembelajaran berbasis Google Sites yang menyajikan materi secara visual, metadis, dan kontekstual. Hal ini dilakukan mengingat pentingnya media pembelajaran dalam membantu siswa memahami materi *munakahat* serta semakin maraknya kepemilikan dan penggunaan gawai pintar di kalangan siswa.

## 2) Analisis Peserta Didik

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengkaji lingkungan belajar siswa kelas XI.2 SMA Negeri 9 Pinrang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi munakahat masih kurang. Sumber belajar utama mata pelajaran PAI adalah buku teks yang diberikan melalui ceramah. Akibatnya pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik. (Lihat Lampiran 10)

Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep karena materi yang disampaikan bersifat abstrak tanpa bantuan visual atau media yang mendukung. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses belajar tergolong rendah; mereka cenderung pasif dan kurang fokus, terutama ketika pendidik tidak menggunakan variasi media pembelajaran. Penggunaan smartphone selama pembelajaran juga tidak dimanfaatkan secara produktif dan justru menjadi distraksi.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya pemahaman materi peserta didik disebabkan oleh minimnya penggunaan sumber belajar yang dinamis dan kontekstual. Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik yang diajarkan, perlu dibuat materi pembelajaran interaktif berbasis situs Google yang dimaksudkan untuk menyampaikan konsep secara visual dan praktis.

### **b. Tahap Desain (*Design*)**

Pada tahap desain, peneliti menyusun konsep awal dari produk yang akan dikembangkan, dimulai dengan merancang *flowchart* dan *storyboard* sebagai acuan pengembangan media.

#### 1) Perancangan *Flowchart*

*Flowchart* adalah bagan alur yang menggambarkan tahapan proses penggunaan media dari awal hingga akhir. Diagram ini berfungsi untuk menunjukkan urutan kerja serta interaksi pengguna dengan media yang dikembangkan. Desain flowchart dapat dilihat di Lampiran 3.

## 2) Perancangan *Storyboard*

Tata letak visual setiap presentasi atau halaman dalam materi pendidikan disebut storyboard. Storyboard memberikan penjelasan lengkap tentang navigasi media, konten, dan desain antarmuka. Desain storyboard ditampilkan di Lampiran 3.

### c. Tahap Pengembangan (*Development*)

#### 1) Pembuatan Media

Powerpoint, YouTube, Quiziz, Canva, dan Google Sites adalah beberapa program dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan sumber daya pendidikan ini. Tampilan materi pembelajaran PAI berdasarkan halaman web Google Sites ditunjukkan di bawah ini.

##### a) Halaman Awal (Menu Utama)

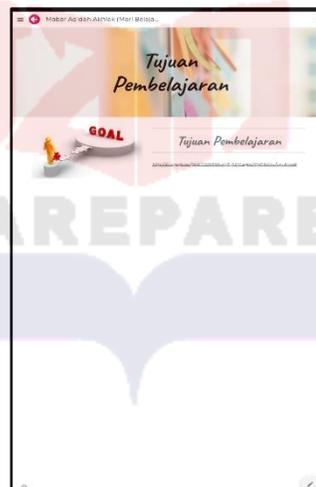
Saat pengguna mengklik tautan situs web, mereka akan diarahkan ke tampilan halaman menu utama, yang memiliki enam opsi menu: materi, video pembelajaran, kuis, TP (Tujuan Pembelajaran), petunjuk, dan profil. Pengguna diperbolehkan memilih bagian halaman ini yang ingin mereka lihat pada awalnya.



Gambar 4.1 Halaman Menu Utama

b) Halaman TP (Tujuan Pembelajaran)

Enam sasaran pembelajaran ditampilkan di halaman TP. Selain itu, halaman ini memiliki tombol untuk kembali ke tampilan menu utama ( $\leftarrow$ ) dan untuk menampilkan navigasi untuk semua menu ( $\equiv$ ).



Gambar 4.2 Halaman Tujuan Pembelajaran

c) Halaman Menu Materi

Pada halaman menu materi terdapat dua tombol, yaitu tombol untuk kembali ke tampilan menu utama dan tombol untuk menampilkan navigasi semua menu. Jika tombol menu materi diklik, maka akan masuk ke menu materi munakahat berupa bahan bacaan e-book dan bacaan dalam bentuk PowerPoint. Pada halaman menu materi, ditampilkan menu materi yang dibahas dalam media ini, khususnya materi tentang munakahat.



Gambar 4.3 Halaman Menu Materi

d) Halaman Video Pembelajaran

Tautan video pembelajaran dengan empat video yang terhubung langsung ke YouTube ditampilkan di halaman video pembelajaran. Saat memutar video, ponsel pintar pengguna harus dalam keadaan online. Selain itu, halaman ini memiliki tombol (II) untuk kembali ke tampilan menu utama dan tombol (≡) untuk melihat semua navigasi menu.



Gambar 4.4 Halaman Menu Video Pembelajaran

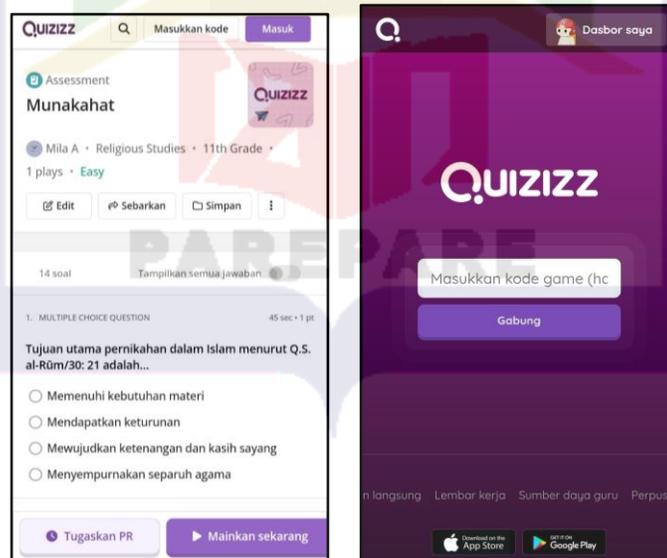
e) Halaman Quiz

Tautan pada halaman menu Kuis akan mengarahkan pengunjung ke tampilan kuis konten Munakahat. Sebelum memulai kuis, ponsel pintar pengguna perlu dihubungkan ke internet. Tombol (⏪) untuk kembali ke tampilan menu utama dan tombol (☰) untuk menampilkan navigasi untuk semua menu juga disertakan di halaman ini.



Gambar 4.5 Halaman Menu Quiz

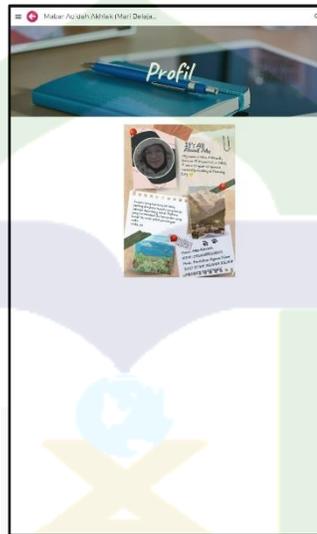
Tampilan akan berubah ke halaman kuis atau penilaian akhir pada media ini setelah Anda mengklik tautan yang disediakan. Ini adalah tampilan kuis media pembelajaran.



Gambar 4.6 Halaman Quiz pada web *quizizz*

f) Halaman Menu Profil

Ikhtisar biodata pengembang tersedia di halaman menu profil. Selain itu, halaman ini memiliki tombol (☰) untuk menampilkan tampilan menu utama dan tombol (≡) untuk melihat semua navigasi menu.



Gambar 4.7 Halaman Menu Profil

2) Validasi Ahli

Dua orang spesialis—satu spesialis media dan satu spesialis materi melakukan validasi materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berdasarkan laman Google Sites. Dalam penelitian ini, Bapak Ali Rahman, S.Ag, M.Pd., dosen teknologi dan media pembelajaran IAIN Parepare, bertindak sebagai validator media, sedangkan Bapak Dr. Muh. Akib D, S.Ag, M.A., dosen fikih IAIN Parepare, bertindak sebagai validator materi.

Tahap selanjutnya adalah memperbarui atau menyempurnakan media sebagai tanggapan atas saran dan kritik dari para spesialis media dan materi, setelah validasi

produk yang berhasil oleh para profesional ini. Hasil revisi atau perbaikan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

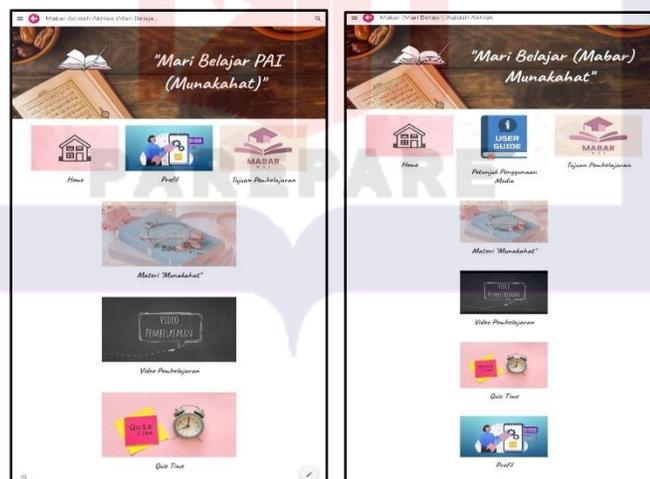
a) Saran perbaikan oleh Ahli Media

1) Teks sampul menu utama "Ayo Belajar" telah diperbaiki.



Gambar 4.8 Tampilan Sampul Menu Home Sebelum Dan Sesudah Revisi

2) Menyertakan menu pada menu utama yang berisi petunjuk penggunaan media pembelajaran.



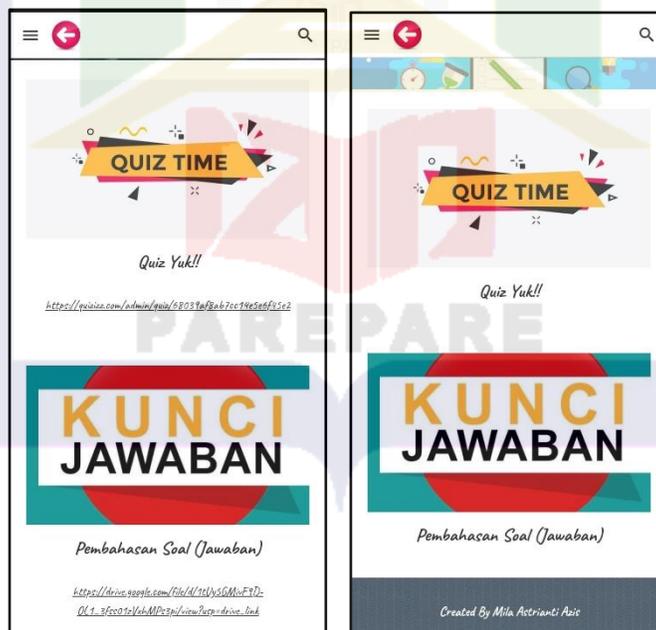
Gambar 4.9 Tampilan Menu Home Sebelum Dan Sesudah Revisi

- 3) Menggunakan latar belakang kuis yang dipersonalisasi



Gambar 4.10 Tampilan Background Menu Quiz Sebelum Dan Sesudah Revisi

- 4) Tambahkan sub menu pada fitur menu quiz



Gambar 4.11 Tampilan Background Menu Quiz Sebelum Dan Sesudah Revisi

Materi pembelajaran yang dikembangkan sebagai tanggapan terhadap rekomendasi dan penyesuaian validator tercantum di bawah ini:

1) Halaman Awal (Menu Utama)



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Menu Utama

2) Halaman Petunjuk Penggunaan Media



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Petunjuk

### 3) Halaman Tujuan Pembelajaran



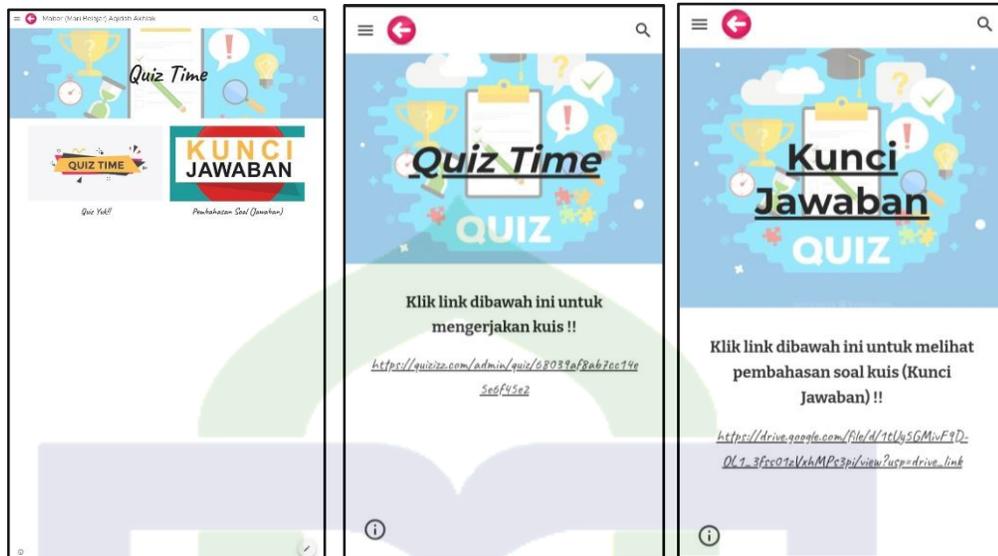
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran

### 4) Halaman Menu Materi



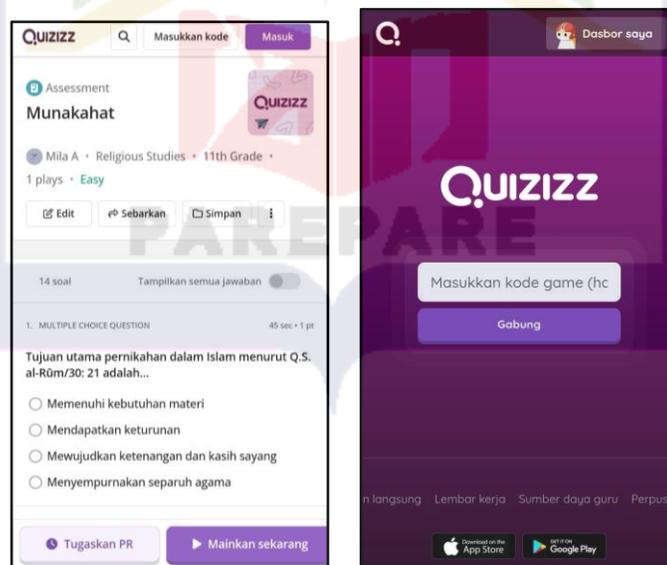
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Menu Materi

## 5) Halaman Quiz



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Menu Quiz

Tampilan akan berubah ke halaman kuis atau penilaian akhir pada media ini setelah Anda mengklik tautan yang disediakan. Ini adalah tampilan kuis media pembelajaran.



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Quiz pada web *quizizz*

## 6) Halaman Profil



Gambar 4.18 Tampilan Halaman Profil

**d. Tahap Implementasi (Implementation)**

Pada tahap ini, bahan ajar yang telah dibuat dan divalidasi oleh para profesional digunakan untuk implementasi. Untuk menilai tingkat kegunaan dan kemanjuran media yang dibuat, dilakukan eksperimen di ruang kelas dalam skala kecil atau besar.

## 1) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini, empat siswa dari kelas XI.2 SMA Negeri 9 Pinrang mengikuti uji coba kelompok kecil. Kuesioner respons kepraktisan diberikan kepada siswa untuk diisi setelah proses uji coba selesai guna mengetahui pendapat dan jawaban mereka tentang seberapa mudah bahan ajar tersebut digunakan. Tujuan dari latihan ini adalah menemukan kekurangan atau kelemahan media yang masih ada. Sebelum media digunakan lebih luas dalam uji coba kelompok besar di kelas, kekurangan apa pun diperbaiki.

## 2) Uji Coba Kelompok Besar

Setelah uji coba kelompok kecil, langkah selanjutnya adalah uji coba kelompok besar atau implementasi langsung di kelas yang sebenarnya. Dua puluh dua siswa dari kelas XI.2 dan seorang guru PAI berpartisipasi dalam pengujian materi pembelajaran interaktif yang dibuat di SMAN 9 Pinrang. Tujuan dari fase ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kegunaan dan efisiensi materi yang dibuat. Jawaban siswa terhadap kuesioner dan reaksi guru terhadap penggunaan media digunakan untuk menentukan kepraktisan media, dan hasil pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran dibandingkan untuk menentukan efikasi media.

### e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Penilaian formatif dan sumatif termasuk jenis evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini. Pemilihan kedua metode penilaian ini disesuaikan dengan tujuan penelitian pengembangan, yang meliputi evaluasi kemandirian, kepraktisan, dan validitas media pembelajaran yang dihasilkan. Semua fase proses pengembangan—analisis, desain, pengembangan, dan implementasi—melibatkan evaluasi formatif. Masukan dan rekomendasi dari para spesialis (validator) juga disertakan dalam penilaian ini, dan menjadi dasar bagi penyempurnaan produk. Untuk memastikan sejauh mana media pembelajaran memengaruhi hasil belajar siswa baik sebelum maupun setelah penerapan media, evaluasi sumatif dilakukan melalui penggunaan pra-tes dan pasca-tes dalam uji coba kelompok besar.

## 2. Tingkat validitas media pembelajaran PAI berbasis google sites menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementattion, Evaluation*)

### a. Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Penyajian	23	24	95,80%	Sangat Valid
2	Kebahasaan	14	16	87,50%	Sangat Valid
3	Kegrafisan	15	16	93,70%	Sangat Valid
Jumlah		52	56	92,80%	Sangat Valid

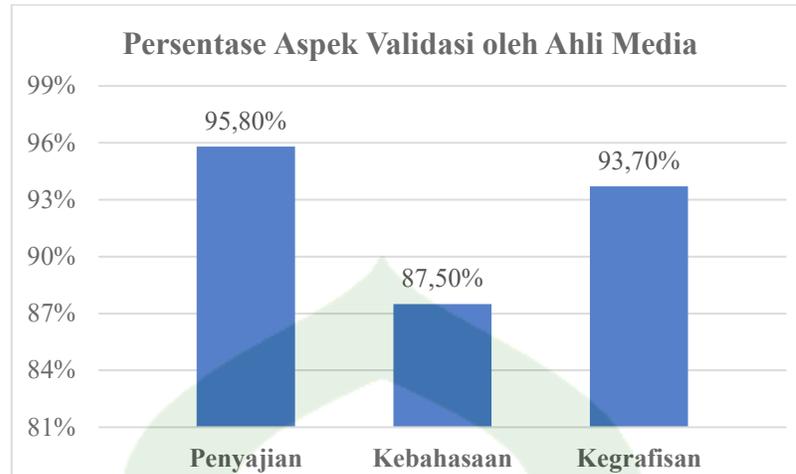
Tabel 4.1 Hasil Analisis Data Validasi Media

$$\bar{x} = \frac{\sum \text{skor keseluruhan aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \sum \text{butir} \times \sum \text{validator}} \times 100\%$$

$$\bar{x} = \frac{52}{4 \times 14 \times 1} \times 100\%$$

$$\bar{x} = 92,80\%$$

Hasil analisis data validasi yang ditunjukkan pada tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa skor yang diperoleh untuk setiap komponen tes memenuhi persyaratan sangat valid. Skor rata-rata untuk semua faktor yang digabungkan adalah 92,80%, yang memenuhi persyaratan validitas dan memiliki predikat sangat valid. Gambar 4.19 menampilkan distribusi validasi data oleh pakar media untuk setiap komponen evaluasi.



Gambar 4.19 Tingkat Validitas Media oleh Pakar Media

b. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Kompetensi	11	12	91,60%	Sangat Valid
2	Kualitas Materi	26	28	92,80%	Sangat Valid
3	Keterbacaan	7	8	87,50%	Sangat Valid
Jumlah		44	48	91,60%	Sangat Valid

Tabel 4.2 Hasil Analisis Data Validasi Materi

$$\bar{x} = \frac{\sum \text{skor keseluruhan aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \sum \text{butir} \times \sum \text{validator}} \times 100\%$$

$$\bar{x} = \frac{44}{4 \times 12 \times 1} \times 100\%$$

$$\bar{x} = 91,60\%$$

Berdasarkan hasil pemeriksaan data validasi pada tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh untuk setiap komponen tes memenuhi persyaratan sangat valid. Skor rata-rata untuk semua faktor yang digabungkan adalah 91,60%, yang memenuhi persyaratan validitas dan memiliki predikat sangat baik. Gambar 4.21 menunjukkan distribusi data validasi untuk setiap komponen evaluasi yang dilakukan oleh para ahli materi.



Gambar 4.20 Tingkat Validitas Media oleh Pakar Materi

Tabel 4.3 memberikan gambaran umum tentang tingkat validitas media berdasarkan temuan validasi oleh spesialis materi dan media.

No	Analisis Validitas	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Predikat
1	Ahli Media	52	56	92,80%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	44	48	91,60%	Sangat Valid
Rata-Rata				92,20%	Sangat Valid

Tabel 4.3 Hasil Analisis Data Validasi

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran PAI berbasis situs Google memenuhi kategori validitas dengan predikat sangat valid, dengan hasil validasi sebesar 92,20%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dihasilkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran PAI.

**3. Tingkat praktikalitas media pembelajaran PAI berbasis *google sites* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementattion, Evaluation*)**

a. Respon Peserta Didik Terhadap Praktikalitas Media

1) Uji coba kelompok kecil

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Media	74	80	92,50%	Sangat Praktis
2	Materi	59	64	92,18%	Sangat Praktis
3	Bahasa	46	48	95,83%	Sangat Praktis

Tabel 4.4 Hasil Analisis Data Praktikalitas Media Pada Uji Coba Kelompok Kecil

$$\bar{x} = \frac{\sum \text{skor keseluruhan aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \sum \text{butir} \times \sum \text{validator}} \times 100\%$$

$$\bar{x} = \frac{179}{4 \times 12 \times 4} \times 100\%$$

$$\bar{x} = 93,22\%$$

Telah dibuktikan bahwa skor yang diperoleh untuk setiap komponen dalam uji coba kelompok kecil dengan empat siswa memenuhi persyaratan "sangat praktis" berdasarkan pemeriksaan data kepraktisan yang ditunjukkan pada tabel 4.4. Predikat

"sangat praktis" memiliki skor rata-rata keseluruhan sebesar 93,22% untuk semua bidang.

## 2) Uji coba kelompok Besar

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Media	415	440	94,31%	Sangat Praktis
2	Materi	330	352	93,75%	Sangat Praktis
3	Bahasa	253	264	95,83%	Sangat Praktis

Tabel 4.5 Hasil Analisis Data Praktikalitas Media Pada Uji Coba Kelompok Besar

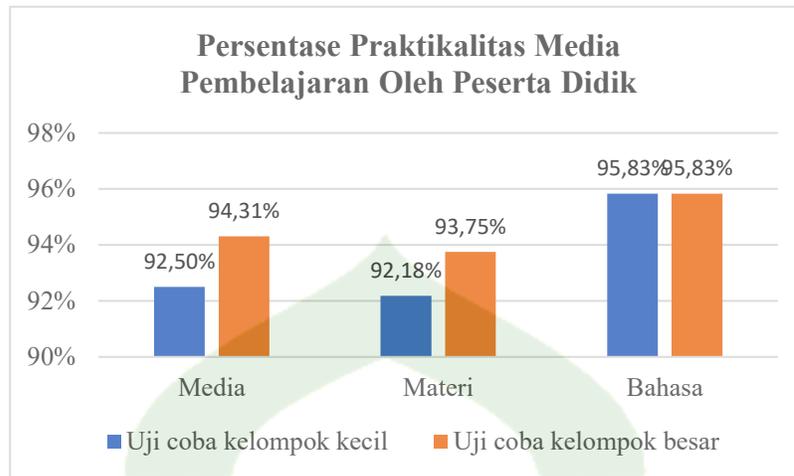
$$\bar{x} = \frac{\sum \text{skor keseluruhan aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \sum \text{butir} \times \sum \text{validator}} \times 100\%$$

$$\bar{x} = \frac{998}{4 \times 12 \times 22} \times 100\%$$

$$\bar{x} = 94,50\%$$

Telah dibuktikan bahwa skor yang diperoleh untuk setiap komponen dalam uji coba kelompok besar dengan 22 siswa memenuhi persyaratan "sangat praktis" berdasarkan pemeriksaan data kepraktisan yang ditunjukkan pada tabel 4.5. Predikat "sangat praktis" memiliki skor rata-rata keseluruhan sebesar 94,50% untuk semua bidang.

Gambar 4.22 menampilkan distribusi data tentang bagaimana siswa menanggapi tingkat kepraktisan media untuk setiap komponen uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.



Gambar 4.21 Tingkat Praktikalitas Media Oleh Peserta Didik

b. Respon Guru Terhadap Praktikalitas Media

No.	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Materi Pembelajaran	19	20	95,00%	Sangat Praktis
2	Media	16	16	100,00%	Sangat Praktis
3	Bahasa	7	8	87,50%	Sangat Praktis
3	Desain	12	12	100,00%	Sangat Praktis

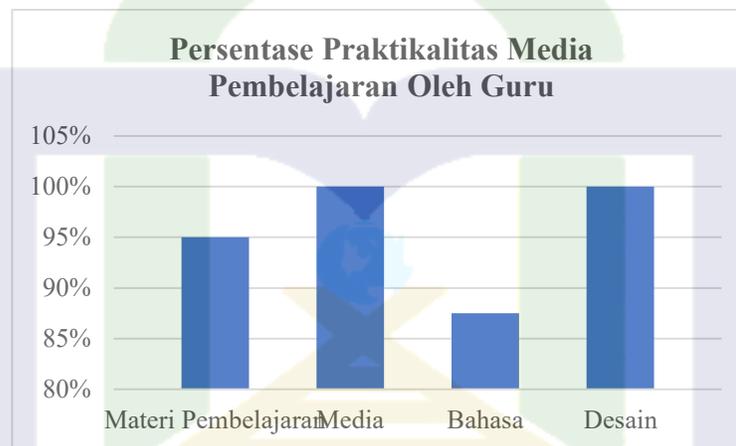
Tabel 4.6 Hasil Analisis Data Praktikalitas Oleh Guru

$$\bar{x} = \frac{\sum \text{skor keseluruhan aspek}}{\text{Skor Tertinggi} \times \sum \text{butir} \times \sum \text{validator}} \times 100\%$$

$$\bar{x} = \frac{54}{4 \times 14 \times 1} \times 100\%$$

$$\bar{x} = 96,42\%$$

Hasil analisis data validasi yang ditunjukkan pada tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa skor yang diperoleh untuk setiap komponen tes memenuhi persyaratan "sangat praktis". Dengan skor rata-rata agregat sebesar 96,42% untuk semua faktor, predikat "sangat praktis" juga memenuhi persyaratan kepraktisan. Gambar 4.23 menunjukkan bagaimana guru mendistribusikan data kepraktisan untuk setiap komponen evaluasi.



Gambar 4.22 Tingkat Praktikalitas Media Oleh Guru

Tabel 4.7 memberikan gambaran tanggapan instruktur dan peserta didik terhadap kepraktisan media berdasarkan hasil analisis data kepraktisan media.

No.	Analisis Praktikalitas	Jumlah Skor	Skor Maks	Persentase	Predikat
1	Respon Guru	54	56	96,42%	Sangat Praktis
2	Respon Peserta Didik	998	1056	94,50%	Sangat Praktis
Rata-Rata				95,46%	Sangat Praktis

Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Praktikalitas Guru dan Peserta Didik

Berdasarkan tabel 4.6, terlihat bahwa respon peserta didik dan guru SMA Negeri 9 Pinrang terhadap penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *google sites* pada materi *munakahat* mencapai persentase 95,46% yang memenuhi kategori kepraktisan dengan predikat “sangat praktis”. Hal ini menandakan bahwa media yang dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran PAI di sekolah menengah atas.

**4. Tingkat efektivitas media pembelajaran PAI berbasis *google sites* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementattion, Evaluation*)**

Tingkat efektivitas media pembelajaran diperoleh dari data hasil *pretest-posttest* peserta didik kelas XI.2 SMA Negeri 9 Pinrang dengan jumlah 22 orang. Berikut data hasil *pretest-posttest* disajikan dalam table berikut.

No	Nama Peserta Didik	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	Satriani	70	95
2	Nur Adinda	50	90
3	Nurul Wahida	80	95
4	Nurfauziyah Dwi	45	90
5	Irda Apriani	40	75
6	Muhammad Riski	50	85
7	Madani	30	65
8	Chelsy Nasrul	55	80
9	Asriani	50	90
10	Sri Wahyuni S	30	80
11	Nuraisyah	40	85

12	Zalsa Rahmadani	45	75
13	Fitriani	70	90
14	Nurpazira	45	90
15	Dania	30	85
16	Novianti	25	75
17	Dimas	50	90
18	Bayu Saputra	30	85
19	Muh. Rehan A	35	80
20	Muhammad Hairil	40	85
21	Dewi Saputri	50	90
22	Zendana	45	80
<b>Rata-Rata</b>		<b>50</b>	<b>84</b>

Tabel 4.8 Hasil *Pretest-Posttest* Peserta Didik

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design digunakan untuk pengujian, yang dilakukan dalam satu kelas, khususnya kelas XI.2. Sebelum menerima terapi berupa materi ajar PAI berbasis Google Sites pada materi munakahat, hasil tes siswa dikenal sebagai pretest. Sebaliknya, posttest adalah hasil tes yang diperoleh siswa setelah menerima perlakuan, khususnya setelah mereka mempelajari cara menggunakan materi ajar PAI berbasis Google Sites.

Keefektifan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis Google Sites pada pokok bahasan munakahat diuji menggunakan Uji-T dan N-Gain setelah diperoleh hasil pretest dan posttest.

1) Uji *T-Test*

Uji kenormalan sekarang dilakukan sebagai langkah pertama sebelum beralih ke ujian Uji-T. Karena jumlah titik data yang diperiksa kurang dari lima puluh, teknik Shapiro-Wilk digunakan untuk uji kenormalan. Hasil pra-tes dan pasca-tes dianggap terdistribusi secara teratur jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Meskipun demikian, hasil pra-tes dan pasca-tes dianggap terdistribusi tidak normal jika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Tabel berikut menunjukkan hasil pengujian menggunakan SPSS 26.0.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,240	22	0,002	0,916	22	0,064
Posttest	0,186	22	0,045	0,917	22	0,065
a. Lilliefors Significance Correction						

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

Data terdistribusi normal, seperti yang ditunjukkan oleh tabel normalitas Shapiro-Wilk, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest adalah 0,064 dan posttest adalah 0,065, yang keduanya menunjukkan  $> 0,05$ . Untuk melanjutkan dengan Uji-T.

Paired Samples Test									
Pair	Pretest- Posttest	Paired Differences							Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			df	
					Lower	Upper	t		
1		-38,636	10,711	2,284	-43,385	-33,888	16,92	21	,000

Tabel 4.10 Hasil Uji *Paired Sample T-Test Pretest dan Posttest*

Nilai signifikansi sebesar 0,000 yang menunjukkan signifikansi lebih kecil dari 0,05 ditentukan dari tabel Paired Sample T-Test Pretest dan Posttest di atas. Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran media PAI berbasis Sites Google pada munakahat materi.

## 2) Uji *N-Gain*

Uji *N-Gain* digunakan untuk membandingkan sebelum peningkatan dan sesudah penggunaan pembelajaran materi PAI berbasis Sites Google untuk munakahat.

No.	Nama Peserta Didik	Nilai		<i>N-Gain</i> Score	<i>N-Gain</i> Score Persen	Kategori
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>			
1	Satriani	70	95	0,83	83,33	Tinggi
2	Nur Adinda	50	90	0,80	80,00	Tinggi
3	Nurul Wahida	80	95	0,75	75,00	Tinggi
4	Nurfauziah Dwi	45	90	0,82	81,82	Tinggi

5	Irda Apriani	40	75	0,58	58,33	Sedang
6	Muhammad Riski	50	85	0,70	70,00	Tinggi
7	Madani	30	65	0,50	50,00	Sedang
8	Chelsy Nasrul	55	80	0,56	55,56	Sedang
9	Asriani	50	90	0,80	80,00	Tinggi
10	Sri Wahyuni S	30	80	0,71	71,43	Tinggi
11	Nuraisyah	40	85	0,75	75,00	Tinggi
12	Zalsa Rahmadani	45	75	0,55	54,55	Sedang
13	Fitriani	70	90	0,67	66,67	Sedang
14	Nurpazira	45	90	0,82	81,82	Tinggi
15	Dania	30	85	0,79	78,57	Tinggi
16	Novianti	25	75	0,67	66,67	Sedang
17	Dimas	50	90	0,80	80,00	Tinggi
18	Bayu Saputra	30	85	0,79	78,57	Tinggi
19	Muh. Rehan A	35	80	0,69	69,23	Sedang
20	Muhammad Hairil	40	85	0,75	75,00	Tinggi
21	Dewi Saputri	50	90	0,80	80,00	Tinggi
22	Zendana	45	80	0,64	63,64	Sedang
<b>Rata-Rata</b>				0,72	71,60	Tinggi

Tabel 4.11 Hasil Uji *Gain* (*N-Gain*) Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan tabel sebelumnya, tabel 4.11 menampilkan kriteria rendah, sedang, dan tinggi.

Kriteria N-Gain	Peserta Didik
Rendah	0
Sedang	8
Tinggi	14

Tabel 4.12 Kriteria *N-Gain*

Terlihat dari tabel sebelumnya bahwa dari 22 siswa, 8 siswa termasuk dalam kategori sedang dan 14 siswa termasuk dalam kategori tinggi.

Data	N	Rata-Rata N-Gain	Kategori
Nilai Pretest dan Posttest	22	0,72	Tinggi

Tabel 4.13 Kriteria *N-Gain Pretest dan Posttest*

Nilai rata-rata  $0,72 \geq 0,7$  pada uji N-Gain menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran PAI berbasis situs Google pada materi munakahat berada pada kategori tinggi. Hal ini didukung oleh hasil pretest dan posttest.

Dari hasil uji T dan N-Gain dapat disimpulkan bahwa penggunaan materi pembelajaran PAI berbasis Google Sites untuk materi Munakahat telah berhasil. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat memanfaatkan materi pendidikan ini.

## B. Pembahasan

### 1) Proses pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *google sites* menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)

Paradigma ADDIE, yang memiliki lima tahap utama—analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi—digunakan dalam pembuatan sumber daya pendidikan ini.

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses pengembangan ini, mengikuti langkah-langkah model ADDIE. Ada dua metode yang digunakan untuk melakukan analisis, yaitu analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Analisis kebutuhan, ditemukan bahwa dominasi pembelajaran praktis tanpa dukungan teori dan media interaktif menyebabkan rendahnya kemampuan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran materi *munakahat*. Sedangkan pada analisis peserta didik diketahui bahwa tingkat pemahaman peserta didik khususnya pada materi *munakahat* rata-rata dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Desain media pembelajaran merupakan fase kedua dari proses pengembangan. Dengan mengembangkan diagram alir, storyboard—sketsa tampilan setiap halaman media—struktur navigasi, diagram transisi status (STD), dan desain pembelajaran yang disesuaikan dengan konten *munakahat*, para peneliti kini mulai menyusun desain media dasar.

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga. Berdasarkan diagram alur dan storyboard yang telah dibuat sebelumnya, peneliti kini mulai merealisasikan desain media. Pendekatan pengembangan ini memanfaatkan sejumlah program, antara lain *Microsoft PowerPoint* untuk menyusun materi ajar *munakahat*, *platform Quizizz* untuk membuat soal interaktif, YouTube sebagai sarana penyajian video pembelajaran yang

menarik, serta *Google Sites* sebagai *platform* utama dalam membangun dan menyajikan produk media pembelajaran. Setelah media selesai dibuat, dilakukan proses validasi oleh para ahli, yaitu validator materi dan validator media, untuk menilai kelayakan media. Hasil validasi ini kemudian menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan revisi produk sesuai masukan yang diberikan.

Empat siswa berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil untuk memulai tahap keempat, yaitu tahap penerapan media pembelajaran. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengukur tingkat kegunaan media dan mengumpulkan umpan balik sebelum melakukan pengujian yang lebih ekstensif. Selain itu, 22 siswa dan satu guru berpartisipasi dalam uji coba kelompok besar untuk mendapatkan pendapat tentang kegunaan penggunaan sumber belajar berbasis *Google Sites*. Pada tahap ini, tes awal dan tes akhir juga diberikan untuk menilai pemahaman siswa dan tingkat penyelesaian pembelajaran sebelum dan sesudah mereka menggunakan materi pendidikan.

Evaluasi merupakan langkah kelima dan terakhir. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai efektivitas dan pencapaian materi pendidikan yang telah dibuat. Dalam proses penilaian, terdapat dua bentuk evaluasi: evaluasi formatif, yang dilakukan selama fase pengembangan untuk memastikan perbaikan berkelanjutan, dan evaluasi sumatif, yang dilakukan pada akhir proses untuk mengevaluasi hasil akhir media pembelajaran.

## **2) Tingkat validitas media pembelajaran PAI berbasis *google sites* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementattion, Evaluation*)**

Prosedur validasi pakar digunakan untuk menentukan tingkat validitas materi dan media pembelajaran yang telah dihasilkan. Agar guru dan siswa dapat menggunakan media seefektif mungkin selama proses pembelajaran, validasi ini

berupaya untuk mengevaluasi kelayakannya. Dua validator—satu pakar media dan satu pakar materi—melakukan validasi dalam penelitian ini. Dalam validasi ini, Tn. Ali Rahman, S.Ag, M.Pd., bertindak sebagai spesialis media., yang merupakan dosen mata kuliah Teknologi dan Media Pembelajaran di IAIN Parepare. Sementara itu, validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Muh. Akib D, S.Ag, M.A., selaku dosen bidang Fiqih di IAIN Parepare.

Setiap validator dievaluasi menggunakan kuesioner validasi menggunakan skala Likert. Alternatif penilaiannya adalah sebagai berikut: sangat baik/sangat setuju, baik/setuju, cukup baik/cukup setuju, dan tidak baik/tidak setuju.

a. Validasi oleh Ahli Media

Sebanyak 14 item pernyataan yang mencakup tiga aspek penilaian—enam item untuk aspek penyajian, empat item untuk aspek bahasa, dan empat hal lagi untuk komponen grafis—menjadi perangkat validasi yang digunakan oleh para profesional media. Berdasarkan hasil evaluasi, komponen penyajian memperoleh persentase 95,80% dengan kategori "sangat valid", komponen bahasa memperoleh skor 87,50% yang termasuk dalam area yang sama, dan komponen visual memperoleh skor 93,70% dengan kategori yang sama. Media pembelajaran tersebut tergolong "sangat valid" berdasarkan rata-rata total yang menghasilkan persentase 92,80%.

Sumber belajar berbasis situs web ini dibuat dengan mempertimbangkan aksesibilitas, berdasarkan nilai validitas yang dihasilkan, kejelasan penyampaian informasi, serta tampilan visual yang menarik. Siswa akan lebih mampu memahami materi pelajaran jika disajikan secara komprehensif dan menarik. Bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami akan mendukung proses pembelajaran yang lebih

efisien. Daya tarik media ini semakin meningkat dengan desain yang menarik secara visual, yang mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan kelas.

b. Validasi oleh Ahli Materi

Dua belas pernyataan menjadi bagian dari kuesioner validasi yang diisi oleh para ahli material. Tiga pernyataan membahas aspek kompetensi, tujuh pernyataan membahas aspek kualitas material, dan dua pernyataan membahas elemen keterbacaan. Berdasarkan hasil evaluasi, komponen kompetensi memiliki persentase 91,60% dengan kategori “sangat valid”, komponen kualitas material memiliki persentase 92,80% dengan kategori “sangat valid”, dan komponen keterbacaan memiliki persentase 87,50% dengan kategori “sangat valid”. Hasilnya, skor rata-rata yang dicapai adalah 91,60%, yang termasuk dalam rentang “sangat valid”.

Materi pembelajaran yang dibuat memiliki kualitas yang sangat tinggi, berdasarkan penilaian kompetensi, kualitas materi, dan faktor keterbacaan. Konten ini dibuat untuk memenuhi tuntutan pembelajaran, seperti yang terlihat dari kejelasan tujuan pembelajaran. Akses dan pemahaman materi dibuat mudah bagi siswa dengan kualitas konten yang tinggi dan urutan penyajian yang metodis. Penyajian materi pelajaran yang menyeluruh dan mendalam, disertai pertanyaan-pertanyaan yang relevan, semakin meningkatkan efektivitas pembelajaran. Fitur keterbacaan yang efektif, seperti panjang dan struktur kalimat yang sesuai, menjamin bahwa siswa dapat memahami materi dengan mudah.

Secara keseluruhan, tingkat keabsahan media pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,20% yang masuk dalam kategori “sangat valid” berdasarkan hasil validasi dari validator media dan materi. Penelitian Eko Yolanda Saputra dan Hansi Effendi tentang pembuatan materi pembelajaran berbasis situs

Google memperoleh penilaian keabsahan dalam kategori “sangat valid” yang sejalan dengan penelitian ini.<sup>56</sup>

Oleh karena itu, materi pembelajaran PAI yang dibuat menggunakan Google Sites dianggap "sangat valid" oleh para validator. Hal ini juga mengacu pada teori Nieveen, yang menyatakan bahwa informasi yang dikumpulkan melalui validasi yang dilakukan oleh validator—yaitu, validator yang memenuhi syarat untuk memberikan evaluasi pada lembar validasi media pembelajaran—digunakan untuk menentukan apakah media pembelajaran layak digunakan.<sup>57</sup>

### **3) Tingkat praktikalisasi media pembelajaran PAI berbasis *google sites* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementattion, Evaluation*)**

Respons pengguna—dari guru dan siswa di SMA Negeri 9 Pinrang—digunakan untuk menilai tingkat kegunaan media pembelajaran yang dihasilkan. Tujuan evaluasi ini adalah untuk menentukan seberapa bermanfaat materi pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Empat siswa berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil, dan persentase penilaian untuk kategori "sangat praktis" adalah 93,22%. Selain itu, persentase dalam uji coba kelompok besar dengan guru dan 22 siswa masing-masing adalah 96,42% dan 94,50%, dan kategori "sangat praktis" disertakan. Ketika siswa dan guru menganalisis data kepraktisan dalam uji coba kelompok besar, kategori "sangat praktis" menghasilkan persentase rata-rata 95,46%. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa merasa media tersebut menarik, mudah digunakan, dan berguna untuk memahami materi pelajaran. Selain itu, siswa dapat menggunakan sumber daya

---

<sup>56</sup> Eko Yolanda Saputra dan Hansi Effendi, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Site* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Untuk Kelas XI Titl Di SMKN 2 Payakumbuh” *Journal of Multidisciplinary Research and Development* 3, no. 4 (2021).

<sup>57</sup> Nienke Nieveen, “Prototyping to reach product quality,” *Design approaches and tools in education and training*, (1999).

instruksional ini kapan saja dan dari lokasi mana pun. Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan pada tahun 2015 oleh Loon dkk., yang menemukan bahwa siswa dapat memperoleh manfaat dari pengalaman belajar baru melalui materi pembelajaran berbasis teknologi kontemporer.<sup>58</sup>

**4) Tingkat efektivitas media pembelajaran PAI berbasis *google sites* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementattion, Evaluation*)**

Hasil dari uji coba awal dan uji coba akhir siswa menunjukkan tingkat keberhasilan materi pembelajaran yang dibuat. Hal ini bertujuan untuk memastikan seberapa besar hasil pembelajaran siswa meningkat sebelum dan sesudah penggunaan sumber belajar berbasis Google Sites. Uji Coba Awal dan Uji Coba Akhir Sampel T Berpasangan dalam evaluasi ini menghasilkan nilai signifikansi 0,000, yang berarti signifikansinya kurang dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima., Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar PAI berbasis Google Sites pada materi munakahat berbeda. Kemudian, uji evaluasi N-Gain menghasilkan skor rata-rata  $0,72 \geq 0,7$ , yang menunjukkan bahwa bahan ajar PAI berbasis Google Sites sangat efektif dalam mengajarkan materi munakahat.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis Google Sites pada materi munakahat berbeda. Hasil rata-rata pada uji evaluasi N-Gain adalah  $0,72 > 0,7$ , yang menunjukkan bahwa bahan ajar Pendidikan Agama Islam berbasis Google Sites sangat efektif dalam menyampaikan ilmu munakahat.

---

<sup>58</sup> Mark Loon, Jason Evans, dan Clive Kerridge, "Learning with a strategic management simulation game: A case study," *The International Journal of Management Education* 13, no. 3 (2015).

Penelitian Eko Yolanda Saputra dan Hansi Effendi tentang pembuatan materi pendidikan berbasis situs Google yang termasuk dalam kategori sangat efektif juga konsisten dengan penelitian ini.<sup>59</sup> Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa materi pembelajaran PAI berbasis Google Sites tentang konten munakahat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan dapat digunakan selama proses pembelajaran. Hal ini juga mengacu pada gagasan Nieveen yang menyatakan bahwa materi pendidikan dianggap berhasil jika memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa.<sup>60</sup>

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Google Sites pada materi munakahat layak untuk dijadikan sumber belajar karena memenuhi syarat sangat valid, sangat bermanfaat, dan sangat efektif.

Meskipun demikian, sumber pendidikan daya ini tidak lagi diragukan memiliki kekurangan atau kelemahan, khususnya:

- 1) Tidak perlu dikatakan lagi bahwa penggunaan sumber belajar berbasis Google Sites hanya mungkin dilakukan saat perangkat sedang online; perangkat tanpa koneksi internet tidak dapat mengakses konten ini.
- 2) Potensi gangguan dari aplikasi atau notifikasi lain dapat mempersulit pengguna untuk berkonsentrasi pada pelajaran mereka.
- 3) Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media ini terkadang dapat mengurangi jumlah interaksi tatap muka antara instruktur dan murid.

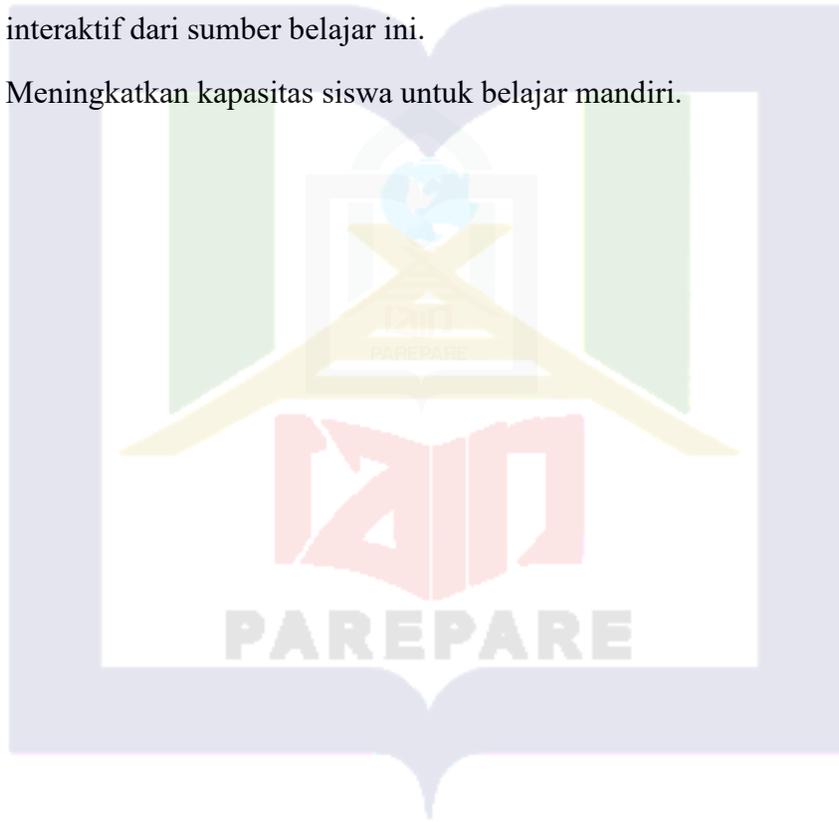
---

<sup>59</sup> Eko Yolanda Saputra dan Hansi Effendi, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Site* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Untuk Kelas XI Titl Di SMKN 2 Payakumbuh" Eko

<sup>60</sup> Nienke Nieveen, "Prototyping to reach product quality".

Sedangkan kelebihan yang dimiliki oleh media pembelajaran ini yaitu:

- 1) Sumber belajar berbasis Google Sites dapat diakses dari mana saja dan kapan saja.
- 2) Karena media ini menawarkan berbagai tombol navigasi yang dapat mengakomodasi jawaban pengguna, tampilan gambar, dan film pembelajaran, media ini dapat membantu siswa dengan berbagai metode pembelajaran.
- 3) Keterlibatan siswa dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan melalui sifat interaktif dari sumber belajar ini.
- 4) Meningkatkan kapasitas siswa untuk belajar mandiri.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Adapun Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu:

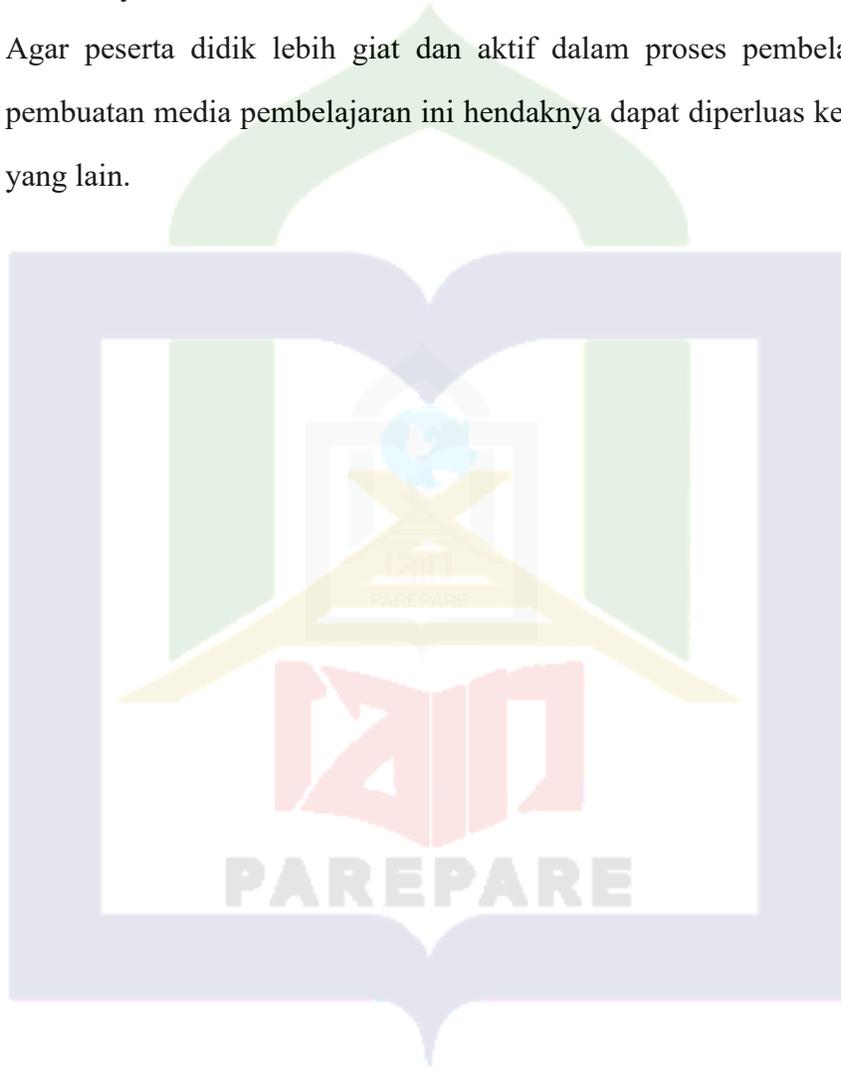
1. Melalui lima langkah pengembangan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Google Sites pada konten munakahat.
2. Dengan tingkat keberhasilan sebesar 92,20 persen, tingkat kevalidan media pembelajaran PAI berbasis Google Sites untuk materi munakahat berada pada kategori cukup valid.
3. Dengan tingkat keberhasilan sebesar 95,46%, media tingkat kepraktisan pembelajaran PAI berbasis Google Sites untuk materi munakahat berada pada kategori cukup praktis.
4. Dengan nilai N-Gain sebesar  $0,72 > 0,7$  maka media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis situs Google pada materi munakahat berada pada kategori efikasi tinggi.

#### **B. Saran**

Para peneliti dapat menawarkan rekomendasi berikut berdasarkan studi mereka terhadap pengajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan platform Google Sites:

1. Dengan berbasis Google Sites, materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat terus menerus dihasilkan untuk berbagai materi pembelajaran.

2. Website Google Sites yang merupakan media pembelajaran hasil pengembangan ini perlu terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar efektif dalam menghasilkan materi yang tidak diragukan lagi kualitasnya.
3. Agar peserta didik lebih giat dan aktif dalam proses pembelajaran, maka pembuatan media pembelajaran ini hendaknya dapat diperluas ke bidang ilmu yang lain.



## DAFTAR PUSTAKA

*Al-Qur'an Al-Karim*

Ahdar. *Ilmu Pendidikan*. IAIN Parepare Nusantara Press. 2021.

Al-Qazwani, Muhammada bin Yazid Abi Abdillah. *Sunan Ibnu Majak, Juz. 1*. Beirut: Dar al-Fikr.

Al-Sijistani, Abu Daud Sulaiman al-Asy'as. *Sunan Abu Daud, Juz II*. Beirut: Dar al-Kitab al-'Arabi.

Anton et al., "Peran Walimatulursy Dalam Membentuk Keluarga Sakinah," *Jurnal Intellect Dan Cendikiawan Nusantara* 1, no. 6 (2024).

Anzelina, Dewi, et al., 2021. *Pengembangan Sistem Pembelajaran Teori, Praktik, Trend Dan Isu Di Pendidikan Dasar*. Jawa Barat: Adab.

Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara. 2021.

Arjani, Nabil Hukama Zulhaiba, et al., "Pernikahan Dalam Islam Membina Keluarga Yang Sakinah Mawaddah Dan Rahmah," *Ikhlash: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2025).

Assegaf, Abd. Rachman. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Rajawali Pers. 2019

Azhar, Nur dan Muhammad. 2020. *Kurikulum Dayah Teori Dan Praktek*. Aceh Darusalam: Ar-Raniry Press.

Baqi, Muhammad Fuad Abdul. *Shahih Muslim*. Jakarta: Pustaka As-Sunnah. 2010.

Direktorat Pendidikan Madrasah. 2015. *Direktorat Jenderal Pandidik Islam, Kementerian Agama RI. Buku Siswa Fiqih Pendekatan Seintifik Kurikuhan*. Jakarta: Kementerian Agama.

Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. 2020. *Belajar dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center.

Fahrol, Muhammad dan Mhd Haikal. "Rukun Nikah Menurut 4 Imam Mazhab:(Studi Pustaka)," *Akhlak: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Filsafat* 2, no. 2 (2025).

Febriani, Febi. "Pengembangan Media Pembelajaran Integratif Berbasis Software Geogebra Mengenai Integral Tentu" (IAIN Parepare, 2023).

Fikri, et al., *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Parepare*: IAIN Parepare Nusantara Press, 2023.

- Firdaus, Alamsyah, Muhammad Taufiq, dan Milah Nurkamilah. "Rancang Bangun Sistem Informasi Presensi Siswa Berbasis Web Dengan Menggunakan Model Addie," *Jurnal Produktif* 6, no. 1 (2022).
- Firnanda, Rezky, Muhammad Roem Syibly, dan Juna Nah. "Tafsir Ayat Pendidikan Dalam Perspektif Klasik Dan Kontemporer; Analisis Surat Al-'Alaq Ayat 1-5," *AL-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* 5, no. 2 (2025).
- Hariadi, Sutriyono. *Media Presentasi Pembelajaran: Dari Teori Ke Praktik*. Probolinggo: Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga. 2018.
- Iqbal, Muhammad. "Pengembangan Video Blog (Vlog) Channel Youtube Berbasis Stem Sebagai Media Alternatif." *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019).
- Isti'adah, Feida Noorlaila. *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Jawa Barat: Edu Publisher. 2020.
- Jaiz, Mutiara et al., "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI," *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022).
- Juhrodin, Udin. *Taksonomi Anderson: Revisi Atas Taksonomi Bloom*. Sukadana: Jimzam Co. 2023.
- Kifron, Muhammad. 2021. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi I-Spring Suite 9 Pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar*. Pendidikan guru sekolah dasar.
- Kurt, Serkan. A Gamified Learning Platform: Quiziz in Education. *International Journal of Educational Technology and Learning* 3, no. 2 (2018).
- Loon, Mark, Jason Evans, dan Clive Kerridge, "Learning with a strategic management simulation game: A case study," *The International Journal of Management Education* 13, no. 3 (2015).
- Mabruroh, Dewi Azizatul. 'Pengembangan E-Learning Berbasis Website Sebagai Sumber Belajar Fikih Model Blended Learning.' *Incare, International Journal Of Educational Resources* 4, no. 3 (2023).
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)* 1, no 2 (2021).
- Munir, Very Misbahul dan Abdulloh Hamid. "Penerapan Flipped Learning Dengan Media Video Pada Fiqih Kelas XII Ipa 1 Di Ma Bahrul Ulum Blawi," *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 14, no. 2 (2020).
- Murtiyasa, Budi dan NKPM Sari. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Bilangan Berdasarkan Taksonomi Bloom," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022).

- Napitu, Fheny Rawati, et al., "Pemanfaatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Siliwangi Seri Pendidikan* 9, no. 1 (2023).
- Nata, Abuddin dan Aminudin Yakub. 2023. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana.
- Nieveen, Nienke. "Prototyping to reach product quality," *Design approaches and tools in education and training*, (1999).
- Ningsih. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Konteks Global*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2024.
- Panduwinata, Riki dan Vertika Panggayuh, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Mata Pelajaran Ipa Menggunakan Google Sites Tingkat Smp: Development of Website-Based Learning Media," *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara (IPNU)* 1, no. 3 (2024).
- Rahayu, Sri, et al., 2024. *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi Dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. Medan: Umsu Press.
- Rahim. *Media Pendidikan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada. 2020.
- Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Samsudin, Mohamad. "Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Belajar," *Eduprof: Islamic Educational Journal* 2, no. 2 (2020).
- Saputra, Eko Yolanda dan Hansi Effendi. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Site Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Untuk Kelas XI Titl Di SMKN 2 Payakumbuh" *Journal of Multidisciplinary Research and Development* 3, no. 4 (2021).
- Setiawan, Ari. "Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menciptakan Pembelajaran Daring Yang Efektif Di Smk Negeri 4 Malang," *Vicratina : Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 7 (2022).
- Siswanto. "Memahami Makna Mitsuqaan Ghalizhan dalam Al-Qur'an: Respon terhadap Problematika Hukum Pernikahan di Indonesia." *TAFAKKUR: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir* 2, no. 1 (2021).
- Sofyan, Edy. "Pengembangan Video Tutorial Materi SPLDV Melalui YouTube Dalam Meningkatkan Komunikasi Matematika Di Kelas VIII. 5 SMPN 3 Parepare" (IAIN Parepare, 2022).
- Sudikan, Setya Yuwana, et al., 2023. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.

- Suryanto, Dwi Agus. *Analisis Perbandingan Antara Blogger Dan Google Site*. 2018.
- Suyanto. *Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2015.
- Switri. *Teknologi Dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Qiara Media. 2022.
- Syam, Ari Bahari. "Tingkat Pemahaman Siswa SMP Negeri 8 Tebing Tinggi Terhadap Materi Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Kualitas Pendidikan* 3, no. 1 (2025).
- Yuliasih. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. 2023.
- Yunus, Mohamad Ilham. "Penerapan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Maharatul Kalam Siswa Kelas VIII MTSN 2 Kabupaten Pohuwato," *Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan* 5, no. 1 (2024).
- Yusri, Radhya dan Al Husaini, "Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA KM Muhammadiyah Padang Panjang," *Jurnal IPTEK Terapan* 11, no. 1 (2017).





# LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Rekomendasi Izin Penelitian dari Kampus

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE FAKULTAS TARBIIYAH</b>
Alamat : Jl. Amal Bakti No. 8, Soreang, Kota Parepare 91132 ☎ (0421) 21307 📠 (0421) 24404 PO Box 909 Parepare 9110, website : <a href="http://www.iainpare.ac.id">www.iainpare.ac.id</a> email: <a href="mailto:mail.iainpare.ac.id">mail.iainpare.ac.id</a>	
Nomor : B-1340/ln.39/FTAR.01/PP.00.9/05/2025	08 Mei 2025
Sifat : Biasa	
Lampiran : -	
H a l : Permohonan Izin Pelaksanaan Penelitian	
Yth. BUPATI PINRANG Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di KAB. PINRANG	
Assalamu Alaikum Wr. Wb.	
Dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Parepare :	
Nama	: MILA ASTRIANTI
Tempat/Tgl. Lahir	: PINRANG, 09 November 2002
NIM	: 2120203886208052
Fakultas / Program Studi	: Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam
Semester	: VIII (Delapan)
Alamat	: DESA SIKKUALE, KEC. CEMPA, KAB. PINRANG
Bermaksud akan mengadakan penelitian di wilayah BUPATI PINRANG dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :	
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GOOGLE SITES DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI MUNAKAHAT KELAS XI SMA NEGERI 9 PINRANG	
Pelaksanaan penelitian ini direncanakan pada tanggal 08 Mei 2025 sampai dengan tanggal 08 Juni 2025.	
Demikian permohonan ini disampaikan atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
Wassalamu Alaikum Wr. Wb.	
	Dekan,  Dr. Zulfah, S.Pd., M.Pd. NIP 198304202008012010
Tembusan :	
1. Rektor IAIN Parepare	

Page : 1 of 1, Copyright ©afs 2015-2025 - (muhlis) Dicitak pada Tgl : 08 May 2025 Jam : 15:25:56

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Pinrang



**PEMERINTAH KABUPATEN PINRANG**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**UNIT PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**Jl. Jend. Sukawati Nomor 40. Telp/Fax : (0421)921695 Pinrang 91212**

---

**KEPUTUSAN KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL  
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN PINRANG**  
 Nomor : 503/0255/PENELITIAN/DPMTSP/05/2025

Tentang  
**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

**Menimbang** : bahwa berdasarkan penelitian terhadap permohonan yang diterima tanggal 16-05-2025 atas nama MILA ASTRIANTI, dianggap telah memenuhi syarat-syarat yang diperlukan sehingga dapat diberikan Surat Keterangan Penelitian.

**Mengingat** :  
 1. Undang - Undang Nomor 29 Tahun 1959;  
 2. Undang - Undang Nomor 18 Tahun 2002;  
 3. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2007;  
 4. Undang - Undang Nomor 25 Tahun 2009;  
 5. Undang - Undang Nomor 23 Tahun 2014;  
 6. Peraturan Presiden RI Nomor 97 Tahun 2014;  
 7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 terkait Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;  
 7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014;  
 8. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 48 Tahun 2016; dan  
 9. Peraturan Bupati Pinrang Nomor 38 Tahun 2019.

**Memperhatikan** :  
 1. Rekomendasi Tim Teknis PTSP : 0360/R/T.Teknis/DPMTSP/05/2025, Tanggal : 16-05-2025  
 2. Berita Acara Pemeriksaan (BAP) Nomor : 0242/BAP/PENELITIAN/DPMTSP/05/2025, Tanggal : 16-05-2025

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :  
**KESATU** : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :  
 1. Nama Lembaga : INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PAREPARE  
 2. Alamat Lembaga : JL. AMAL BAKTI NO. 8 SOREANG PAREPARE  
 3. Nama Peneliti : MILA ASTRIANTI  
 4. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GOOGLE SITES DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI MUNAKAHAT KELAS XI SMA NEGERI 9 PINRANG  
 5. Jangka waktu Penelitian : 1 Bulan  
 6. Sasaran/target Penelitian : KELAS XI SMA NEGERI 9 PINRANG  
 7. Lokasi Penelitian : Kecamatan Cempa

**KEDUA** : Surat Keterangan Penelitian ini berlaku selama 6 (enam) bulan atau paling lambat tanggal 16-11-2025.

**KETIGA** : Peneliti wajib mentaati dan melakukan ketentuan dalam Surat Keterangan Penelitian ini serta wajib memberikan laporan hasil penelitian kepada Pemerintah Kabupaten Pinrang melalui Unit PTSP selambat-lambatnya 6 (enam) bulan setelah penelitian dilaksanakan.

**KEEMPAT** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan, dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Pinrang Pada Tanggal 19 Mei 2025



Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :  
**ANDI MIRANI, AP.,M.Si**  
 NIP. 197406031993112001  
**Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP**  
 Selaku Kepala Unit PTSP Kabupaten Pinrang

Biaya : Rp 0,-



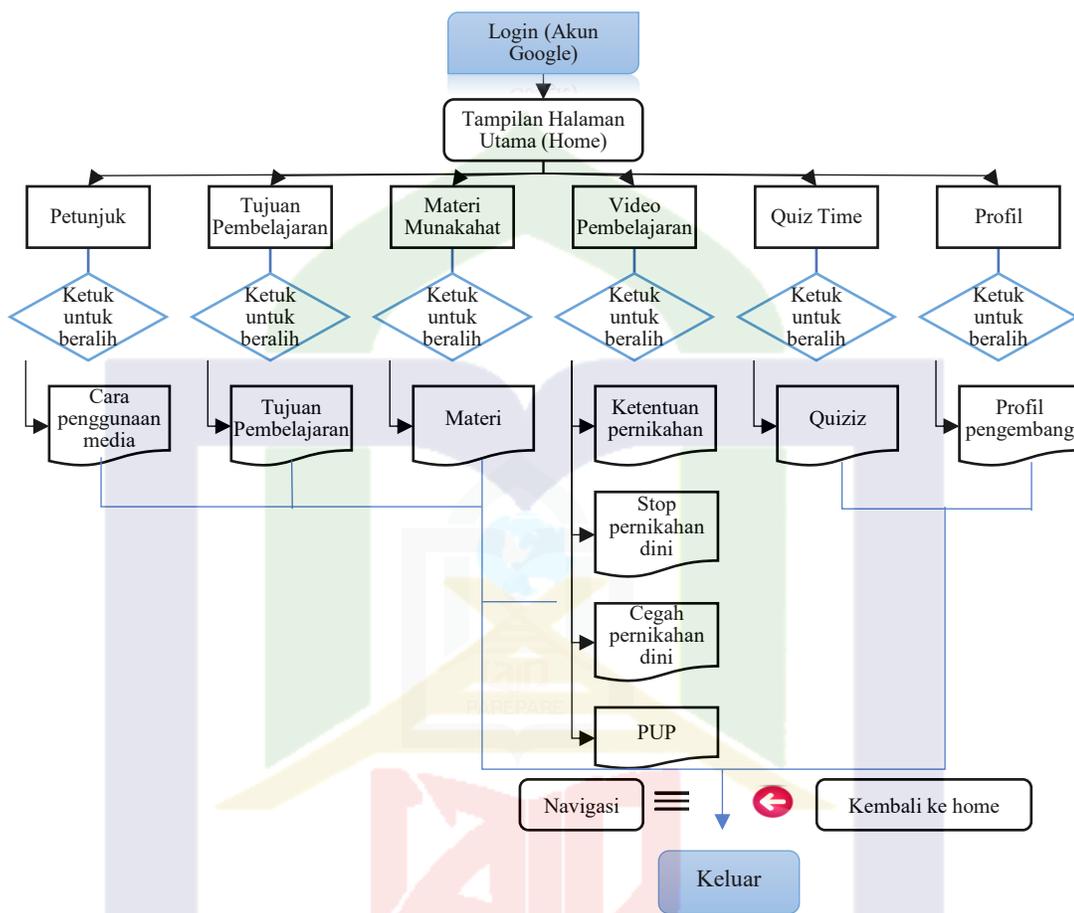




**DPMTSP**

Lampiran 3. *Flowchart, Arsitektur Navigasi, STD, Storyboard*

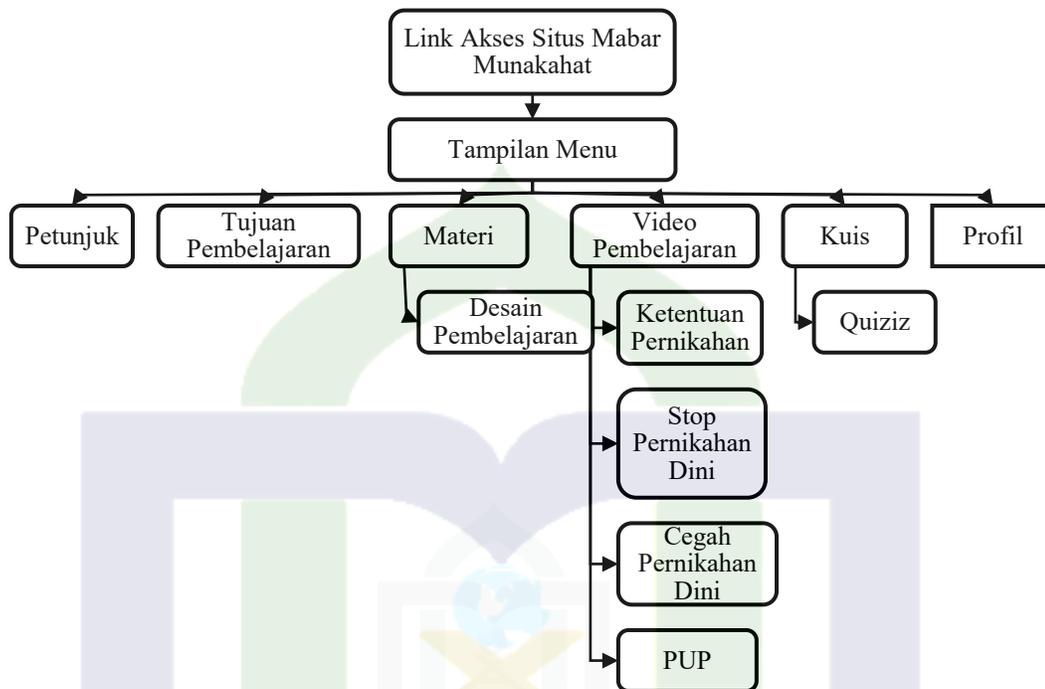
1. Pembahasan Perancangan Bagan Alir (*Flowchart View*)



Gambar 1. *Flowchart* (Bagan Alir) media

Dari struktur bagan alir diatas menjelaskan bahwa tampilan awal adalah berupa link situs web *google sites* ketika ingin masuk dilakukan dengan klik link, kemudian akan muncul beberapa tampilan menu utama yaitu Profil, tujuan pembelajaran, materi munakahat, video pembelajaran, dan kuis. Cara yang sama dengan langkah awal keetika ingin masuk di antara menu utama maka yang dilakukan tap pada ikon menu yang diinginkan, dan jika tidak maka scroll untuk masuk ke menu yang lain. Begitupun dengan langkah berikutnya.

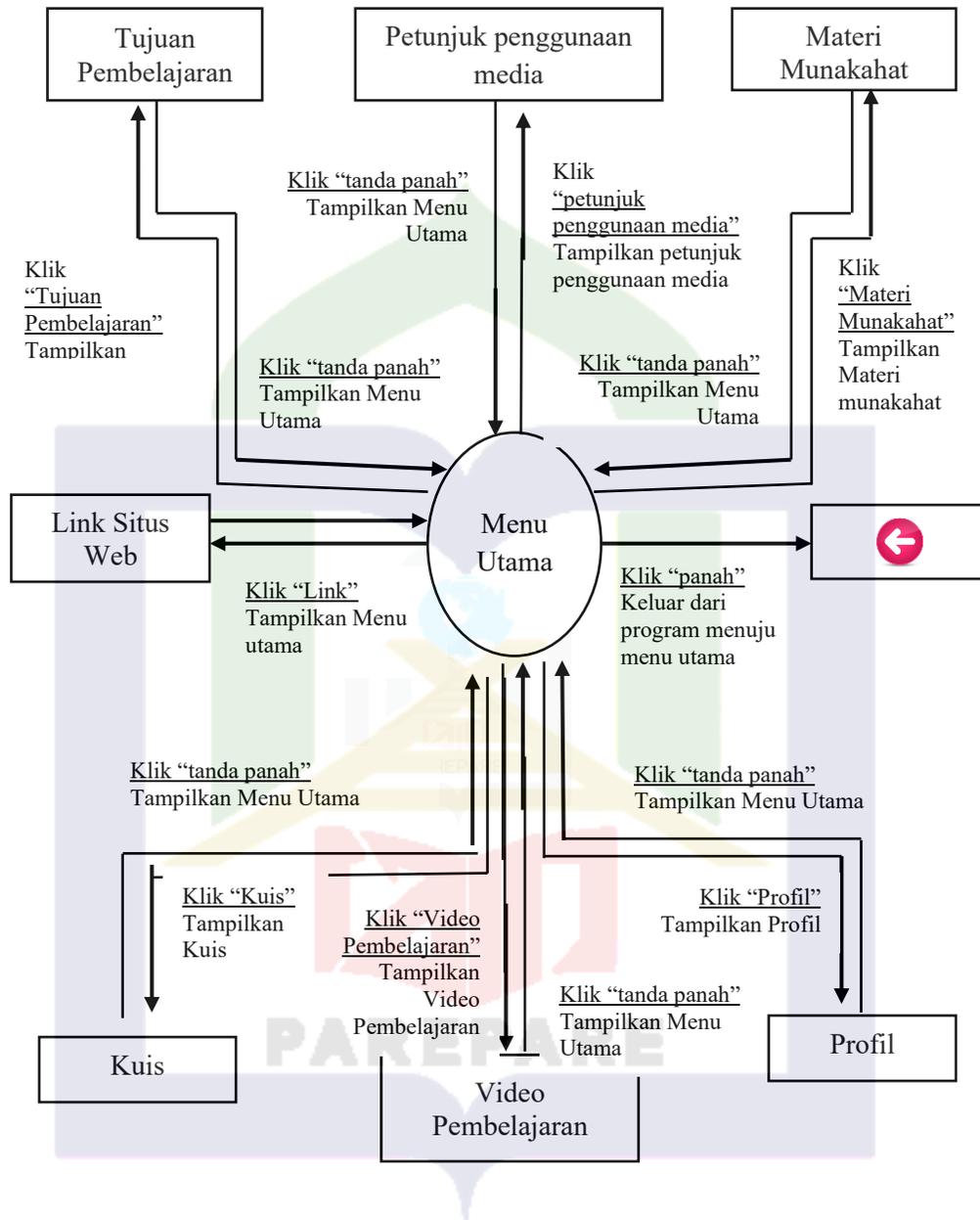
## 2. Pembahasan Perancangan Arsitektur Navigasi



Gambar 2. Rancangan Arsitektur Navigasi

Dari Struktur Navigasi diatas menjelaskan bahwa tampilan tampilan awal adalah tampilan pembuka dalam halaman tap link situs web untuk masuk ke halaman menu utama. Pada halaman menu utama terdapat beberapa sub-menu untuk masuk ke halaman yang diinginkan tinggal tap sub-menu yang diinginkan maka akan beralih kehalaman yang diinginkan secara otomatis.

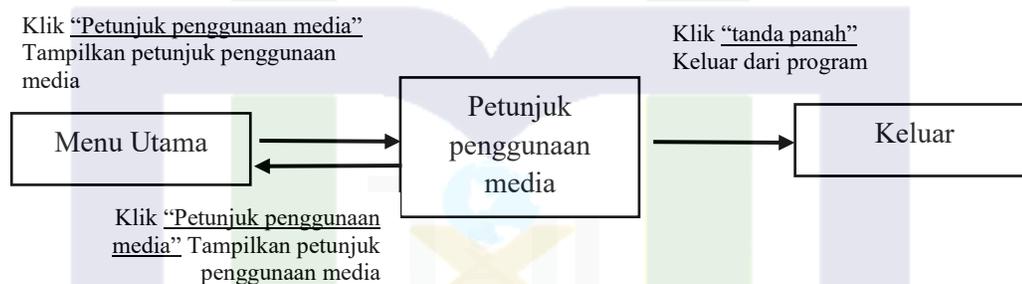
3. Pembahasan Perancangan Diagram Transisi (State Transition Diagram)



Gambar 3. Rancangan STD Menu Utama

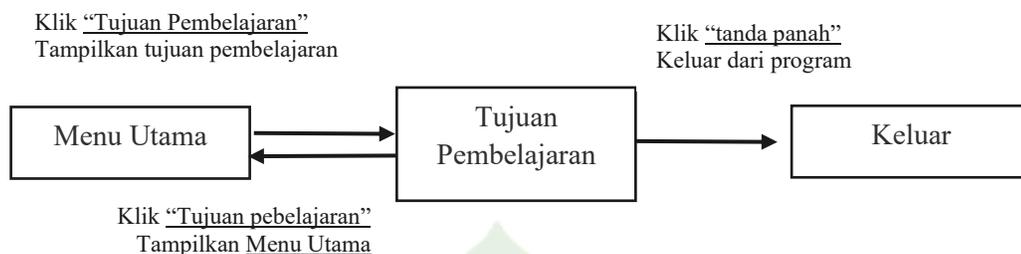
Pada rancangan STD di atas menjelaskan dalam halaman menu utama memuat 15 proses di mana pengguna dapat memilih proses sesuai keinginannya. Pada halaman menu

utama jika pengguna memilih Tujuan pembelajaran maka akan dialihkan ke halaman tersebut atau pengguna dapat kembali ke halaman menu utama dan memilih halaman lain atau keluar dari aplikasi. Semua halaman ini sama saja proses kerjanya dengan cara yang telah dijelaskan di atas, yaitu apabila pengguna memilih salah satu menu maka akan dialihkan halaman menu yang di pilih dan apabila pengguna ingin keluar dari menu halaman tadi maka pengguna tinggal tap ikon kembali dengan simbol arah panah ke kiri kemudian pengguna dapat memilih halaman lainnya.



Gambar 4. Rancangan STD Petunjuk penggunaan media

Pada rancangan STD diatas menjelaskan bahwa halaman petunjuk penggunaan media memuat 3 proses dimana pengguna dapat memilih sesuai keinginannya. Pada halaman ini jika pengguna memilih halaman petunjuk penggunaan media maka pengguna akan terhubung ke halaman petunjuk penggunaan media atau dapat kembali ke halaman menu utama dengan tap ikon kembali dengan simbol arah panah ke kiri kemudian pengguna dapat memilih halaman lainnya atau memilih keluar dari aplikasi.



Gambar 5. Rancangan STD Tujuan Pembelajaran

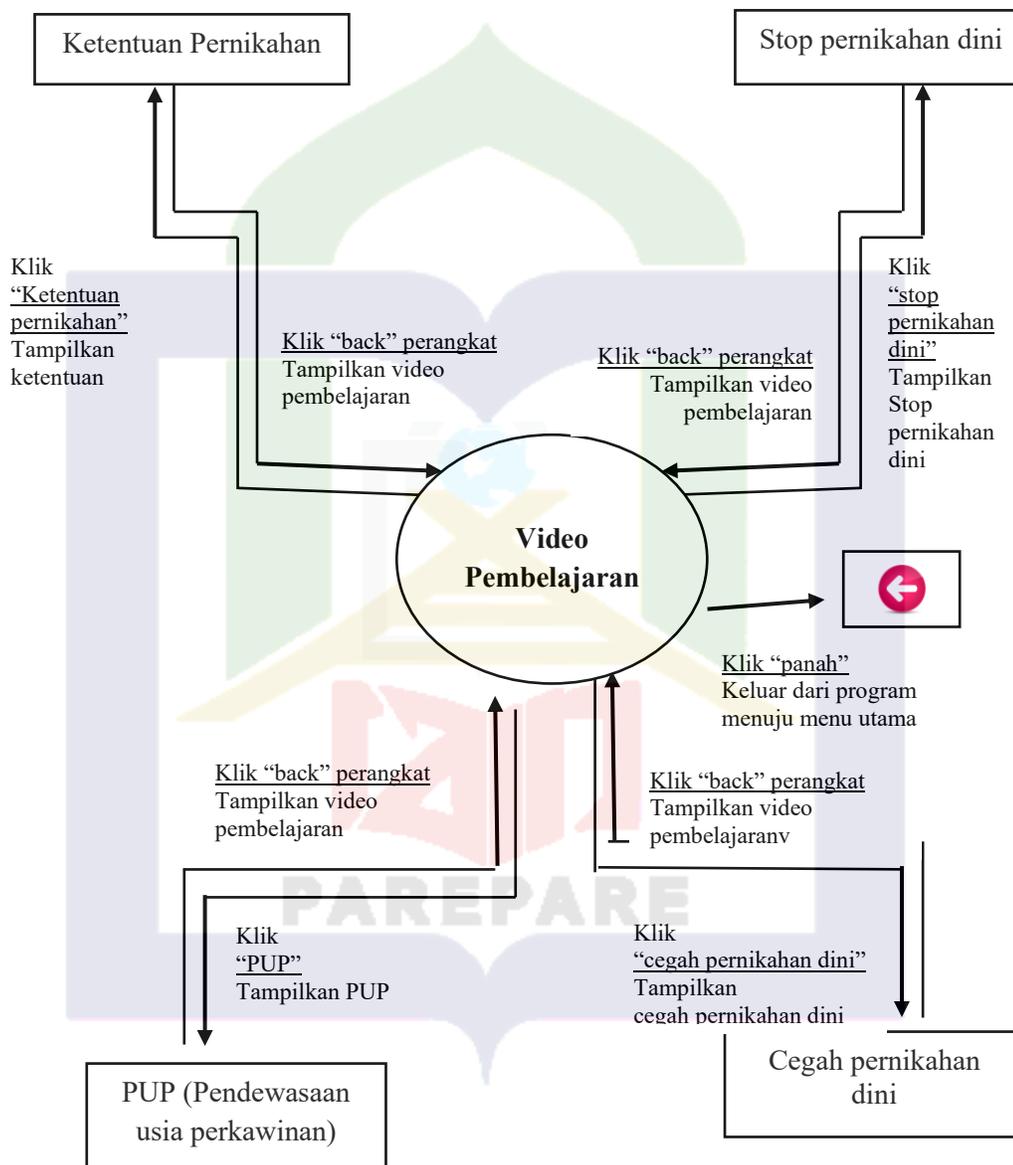
Pada rancangan STD diatas menjelaskan bahwa halaman tujuan pembelajaran memuat 3 proses dimana pengguna dapat memilih sesuai keinginannya. Pada halaman tujuan pembelajaran jika pengguna memilih halaman tujuan pembelajaran maka pengguna akan terhubung ke halaman tujuan pembelajaran atau dapat kembali ke halaman menu utama dengan tap ikon kembali dengan simbol arah panah ke kiri kemudian pengguna dapat memilih halaman lainnya atau memilih keluar dari aplikasi.



Gambar 6. Rancangan STD Materi Munakahat

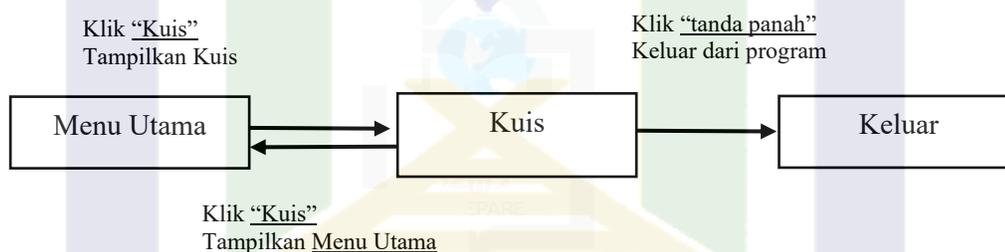
Pada rancangan STD diatas menjelaskan bahwa halaman materi munakahat memuat 3 proses dimana pengguna dapat memilih sesuai keinginannya. Pada halaman materi munakahat jika pengguna memilih halaman materi munakahat maka pengguna akan terhubung ke halaman materi munakahat atau dapat kembali ke halaman menu utama dengan tap ikon kembali dengan

simbol arah panah ke kiri kemudian pengguna dapat memilih halaman lainnya atau memilih keluar dari aplikasi.



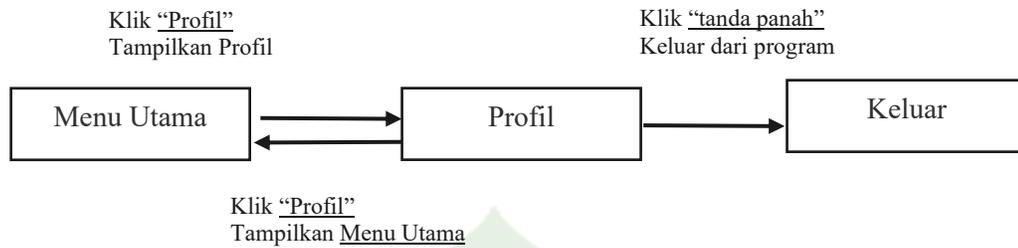
Gambar 7. Rancangan STD Video Pembelajaran

Pada rancangan STD di atas menjelaskan dalam halaman Video pembelajaran 9 proses di mana pengguna dapat memilih video sesuai keinginannya. Pada halaman video pembelajaran jika pengguna memilih video dengan materi ketentuan pernikahan maka akan dialihkan ke halaman tersebut atau pengguna dapat kembali ke halaman menu utama dan memilih halaman lain atau keluar dari aplikasi. Semua halaman ini sama saja proses kerjanya dengan cara yang telah dijelaskan di atas, yaitu apabila pengguna memilih salah satu menu maka akan dialihkan halaman menu yang di pilih dan apabila pengguna ingin keluar dari menu halaman tadi maka pengguna tinggal tap ikon kembali dengan simbol arah panah ke kiri kemudian pengguna dapat memilih halaman lainnya atau memilih keluar dari aplikasi.



Gambar 8. Rancangan STD Kuis

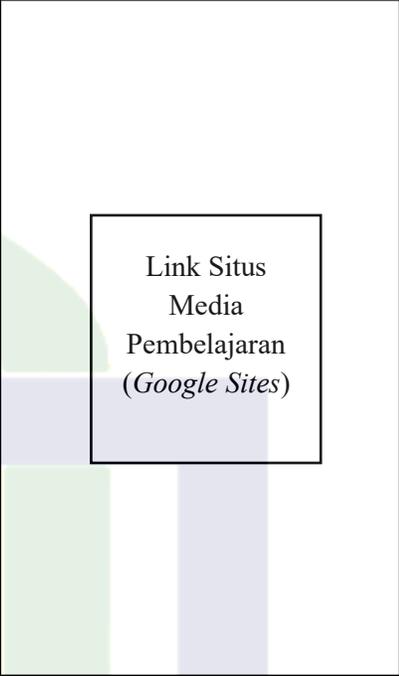
Pada rancangan STD diatas menjelaskan bahwa halaman kuis memuat 3 proses dimana pengguna dapat memilih sesuai keinginannya. Pada halaman kuis jika pengguna memilih halaman kuis maka pengguna akan terhubung ke halaman kuis atau dapat kembali ke halaman menu utama dengan tap ikon kembali dengan simbol arah panah ke kiri kemudian pengguna dapat memilih halaman lainnya atau memilih keluar dari aplikasi.



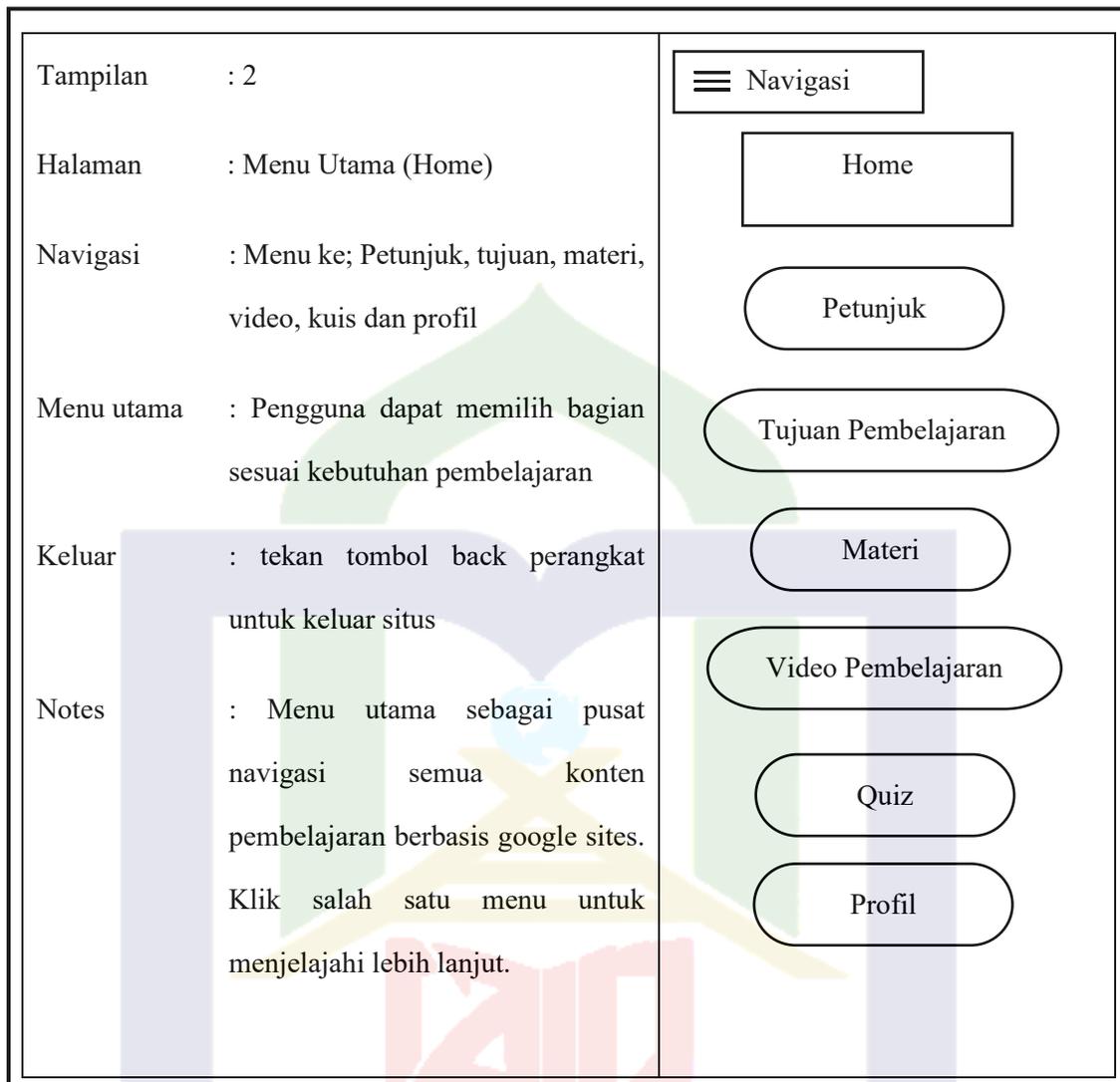
Gambar 9. Rancangan STD Profil

Pada rancangan STD diatas menjelaskan bahwa halaman Profil memuat 3 proses dimana pengguna dapat memilih sesuai keinginannya. Pada halaman Profil jika pengguna memilih halaman profil maka pengguna akan terhubung ke halaman profil atau dapat kembali ke halaman menu utama dengan tap ikon kembali dengan simbol arah panah ke kiri kemudian pengguna dapat memilih halaman lainnya atau memilih keluar dari aplikasi.

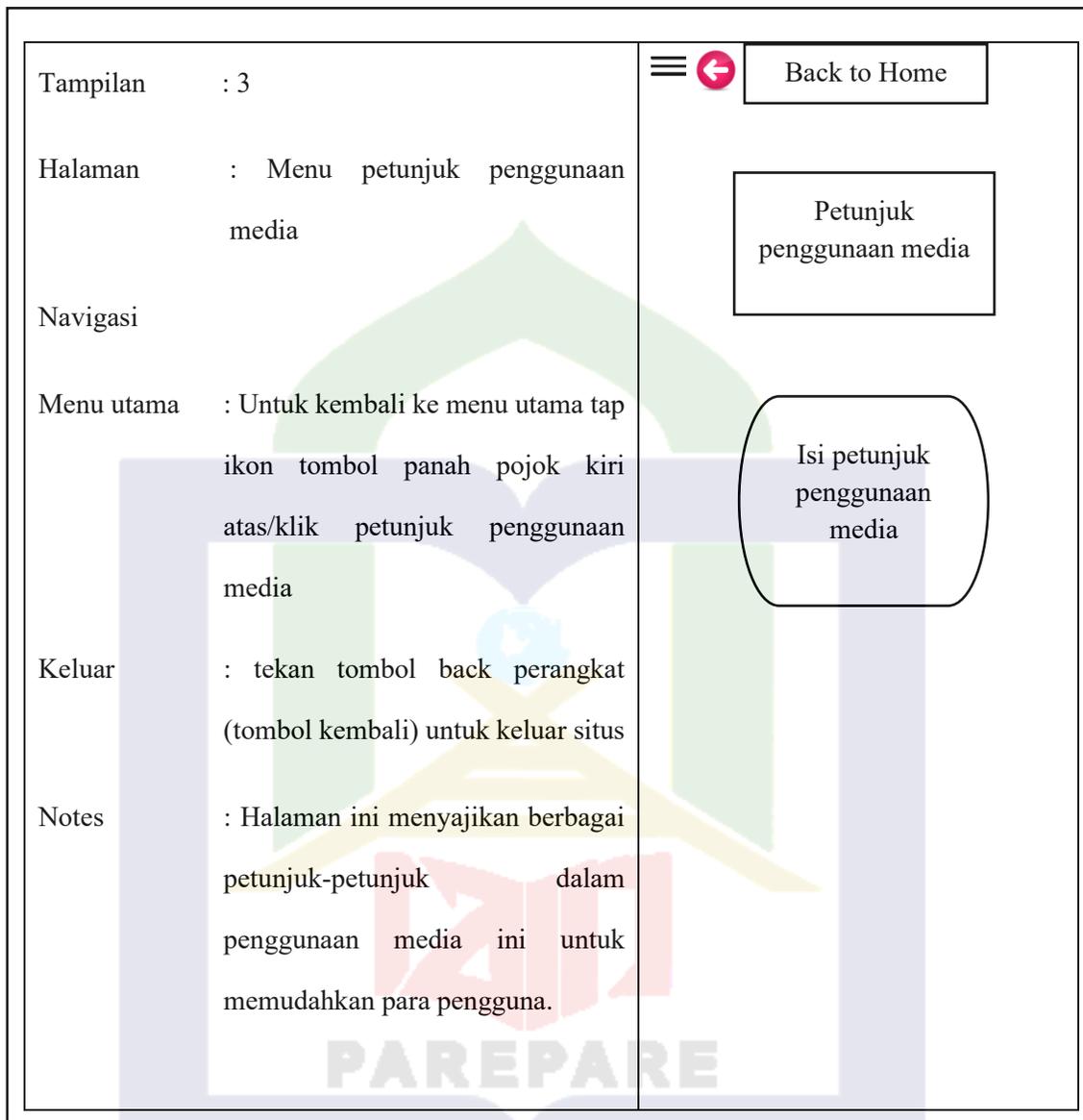
### 3. Pembahasan Perancangan *Storyboard*

Tampilan	: 1	
Halaman	: Pembuka	
Gambar:	Tampilan beranda situs	
Navigasi	: Link google sites (menuju menu utama	
Menu utama	: Untuk masuk ke halaman utama pembelajaran	
Notes	: Halaman pembuka merupakan halaman awal. Klik link situs untuk masuk ke halaman menu utama secara otomatis.	

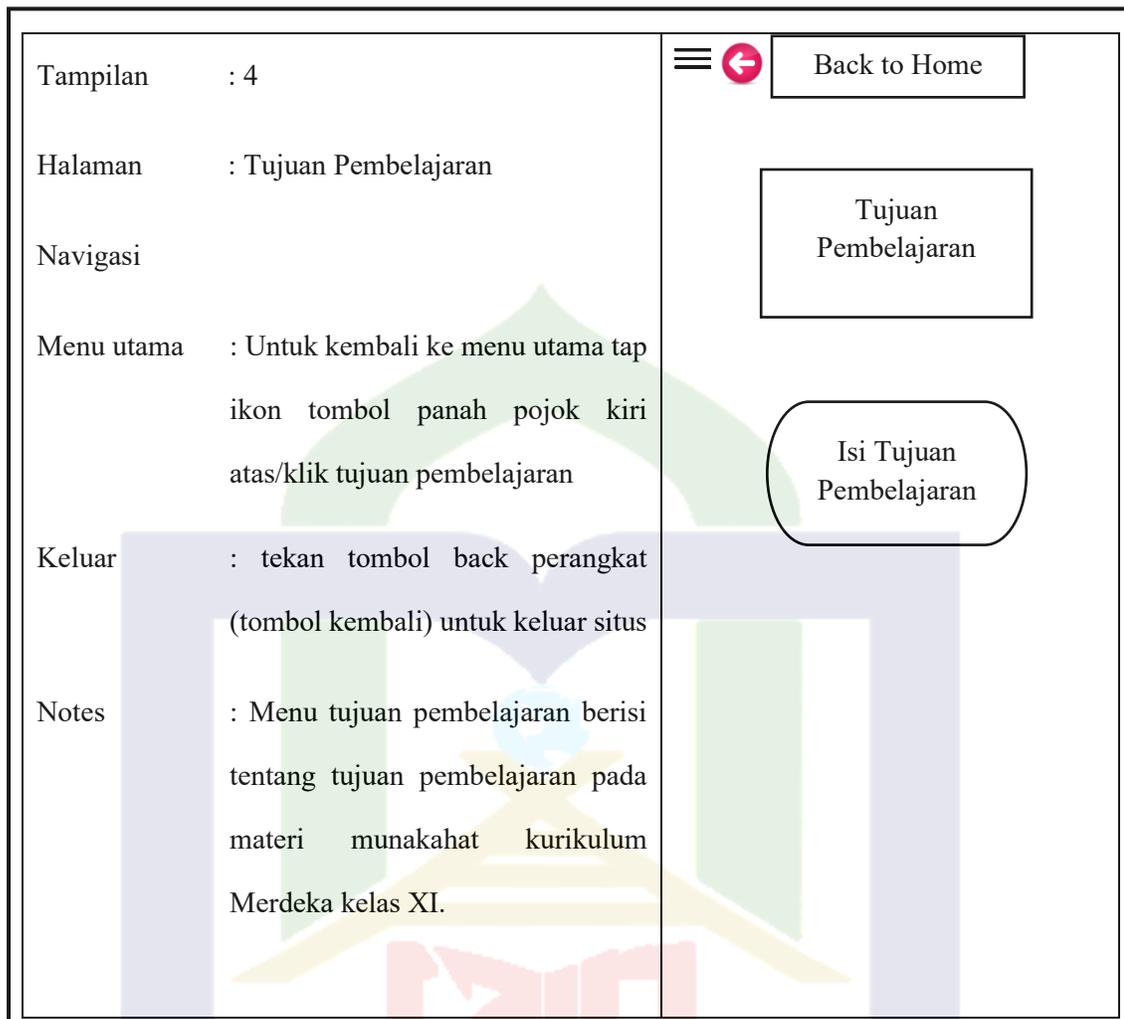
Gambar 10. *Storyboard* Halaman Pembuka link situs web *google sites*



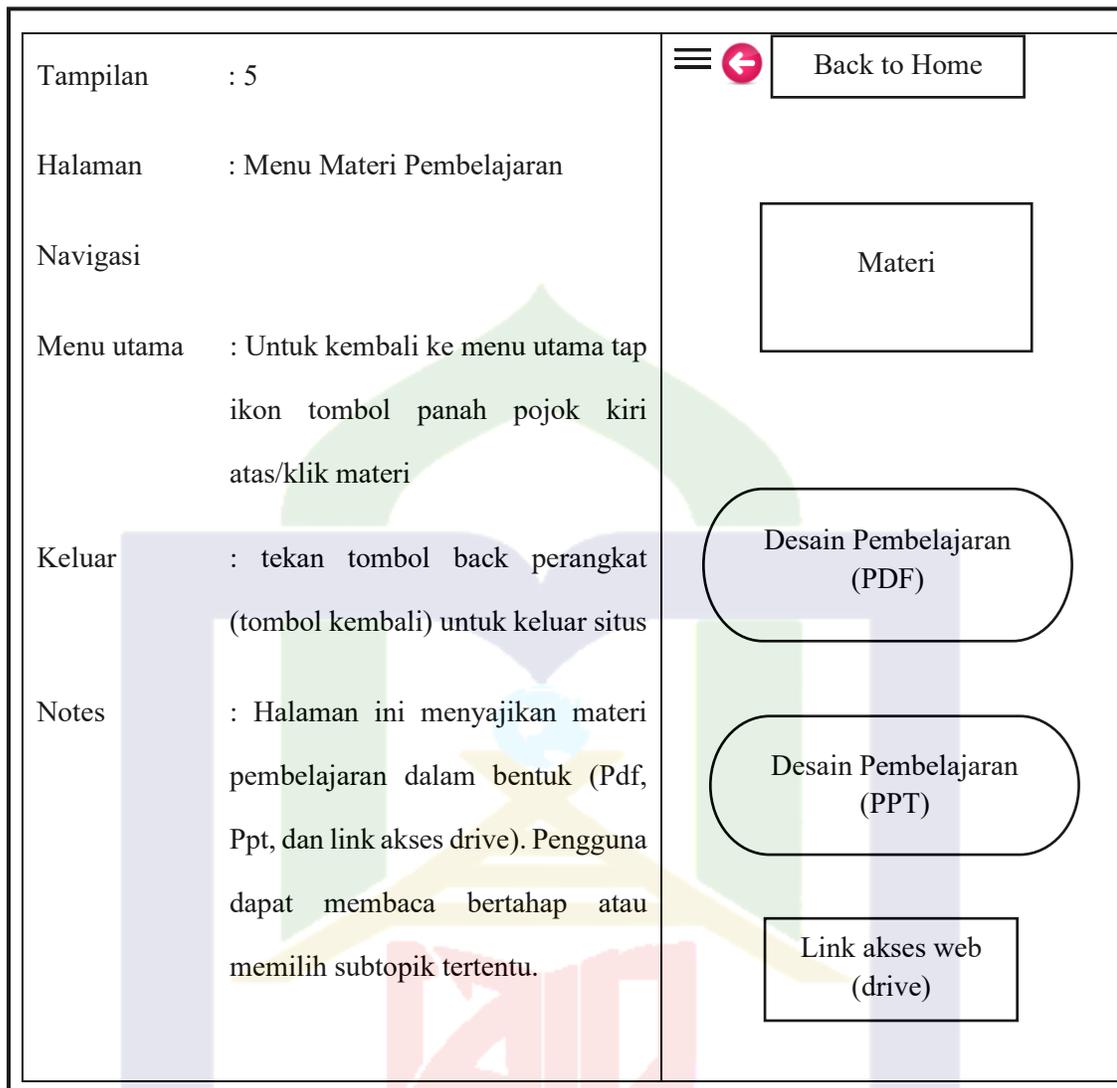
Gambar 11. Storyboard Halaman Menu Utama



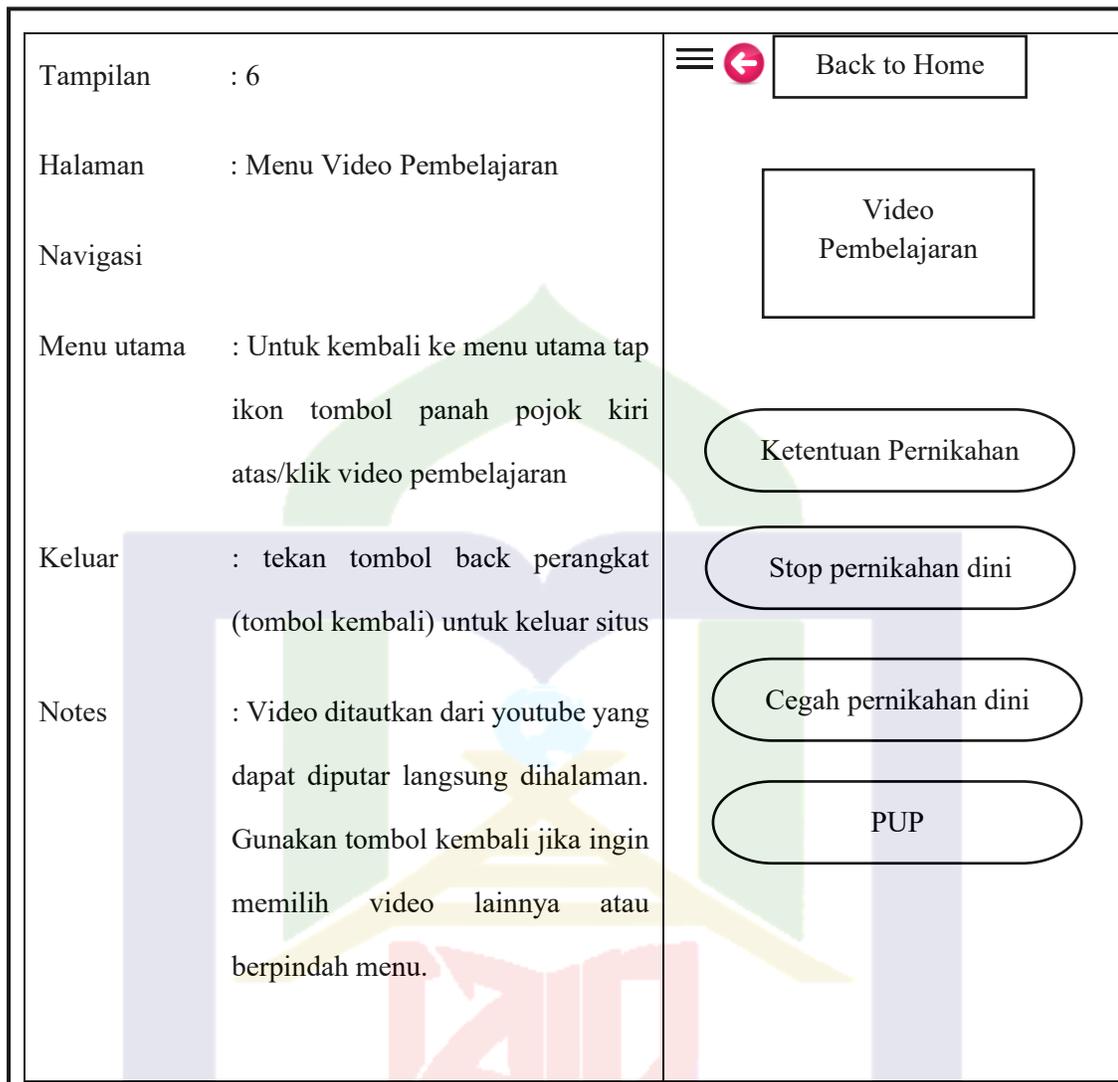
Gambar 12. Storyboard Halaman Menu Petunjuk penggunaan media



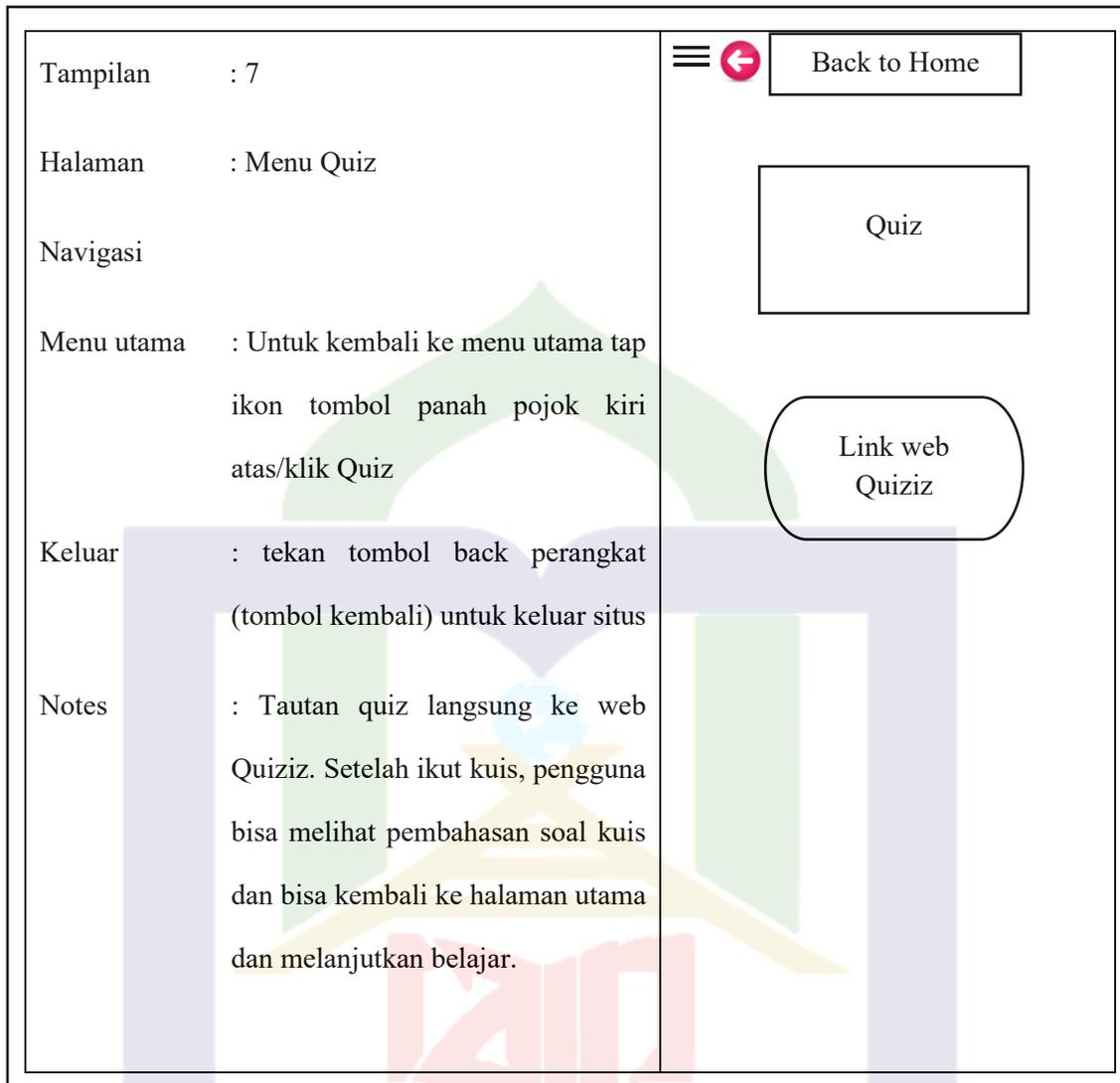
Gambar 13. *Storyboard* Halaman Menu Tujuan Pembelajaran



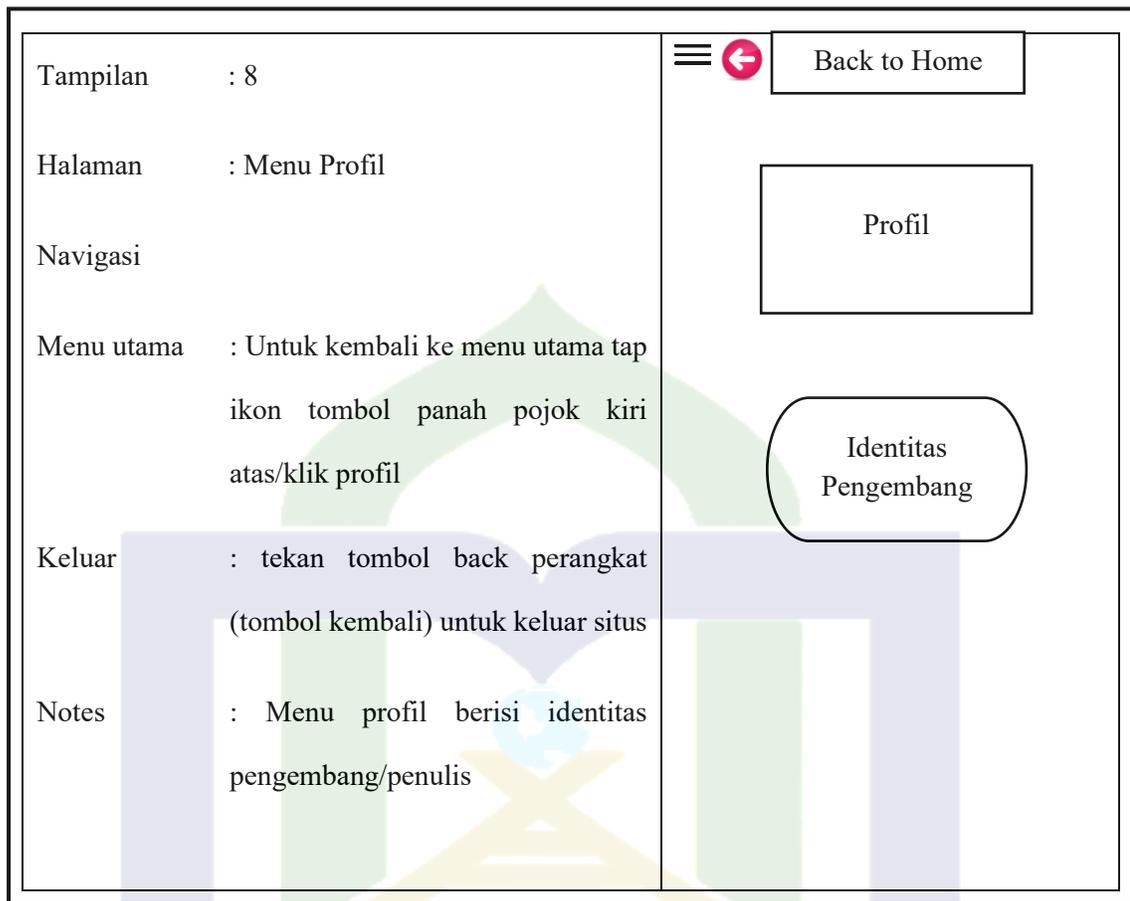
Gambar 14. *Storyboard* Halaman Menu Materi Pembelajaran



Gambar 15. Storyboard Halaman Menu Video Pembelajaran



Gambar 16. *Storyboard* Halaman Menu Quiz



Gambar 17. Storyboard Halaman Menu Profil

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**  
**PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS XI**

---

**INFORMASI UMUM**

**A. Identitas Modul**

Instansi	: SMA Negeri 9 Pinrang
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester	: XI/Genap
Pertemuan ke	: 1,2,3
BAB 9	: Ketentuan Pernikahan dalam Islam
Alokasi	: 3 X 45 menit

**B. Kompetensi Awal**

**Alur Capaian Pembelajaran**

Menganalisis ketentuan pernikahan dalam Islam, dapat mempresentasikan paparan mengenai ketentuan pernikahan dalam Islam, sehingga dapat meyakini kebenaran ketentuan pernikahan dalam Islam, serta membiasakan sikap komitmen, bertanggung jawab, dan menepati janji.

**C. Sarana dan Media Pembelajaran**

Laptop, LCD/Proyektor, Smartphone, *Google Sites*.

**D. Model Pembelajaran**

Small group discussion dan presentasi kelompok

**E. Materi Pembelajaran**

- Pengertian dan hukum pernikahan
- Syarat dan rukun nikah
- Pengertian dan rukun khutbah
- Ketentuan dan macam-macam wali

- Ketentuan saksi nikah
- Pengertian ijab kabul
- Hukum dan macam-macam mahar
- Hukum walimah dan hikmahnya
- Macam-macam pernikahan terlarang

## **KOMPONEN INTI**

### **A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran**

#### **Pertemuan 1**

1. Menjelaskan pengertian dan hukum pernikahan
2. Menyebutkan syarat dan rukun nikah
3. Menjelaskan pengertian dan rukun khitbah

#### **Pertemuan 2**

4. Menyebutkan ketentuan dan macam-macam wali
5. Menyebutkan ketentuan saksi nikah
6. Menjelaskan pengertian ijab kabul

#### **Pertemuan 3**

7. Menjelaskan hukum dan macam-macam mahar
8. Menjelaskan hukum walimah dan hikmahnya
9. Menjelaskan macam-macam pernikahan terlarang

### **B. Kegiatan Pembelajaran**

#### **Pertemuan 1**

- Pendahuluan:
  - Guru memulai dengan pre-test melalui Google Forms untuk mengukur pemahaman awal siswa.
  - Diskusi awal tentang makna dan tujuan pernikahan dalam Islam.
- Inti:
  - Siswa membaca dan memahami materi melalui e-modul di Google Sites.

- Diskusi kelompok tentang manfaat dan tujuan pernikahan dalam Islam.
- Hasil diskusi dikompilasi dalam Google Docs dan dipresentasikan di kelas.
- Penutup:
  - Siswa menyusun refleksi pembelajaran.
  - Kuis singkat di Google Forms sebagai evaluasi formatif.

## **Pertemuan 2**

- Pendahuluan:
  - Ice-breaking dengan studi kasus tentang sah atau tidaknya sebuah pernikahan dalam Islam.
  - Guru menyajikan infografis melalui Google Sites mengenai rukun dan syarat sah pernikahan.
- Inti:
  - Siswa membaca materi di Google Sites dan mengerjakan latihan soal interaktif.
  - Diskusi dan analisis hukum pernikahan melalui forum Google Classroom.
  - Simulasi akad nikah dalam kelompok kecil.
- Penutup:
  - Siswa menulis refleksi di Google Docs.
  - Guru memberikan umpan balik dan klarifikasi.

## **Pertemuan 3**

- Pendahuluan:
  - Diskusi singkat tentang peran suami dan istri dalam rumah tangga.
- Inti:
  - Siswa membaca materi di Google Sites dan menganalisis peran suami-istri dalam Islam.
  - Studi kasus dan debat mengenai hak serta kewajiban dalam pernikahan modern.

- Siswa menyusun esai singkat tentang relevansi ajaran Islam dalam pernikahan masa kini.
- Penutup:
  - Post-test melalui Google Forms untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa.
  - Kesimpulan materi oleh perwakilan kelompok.

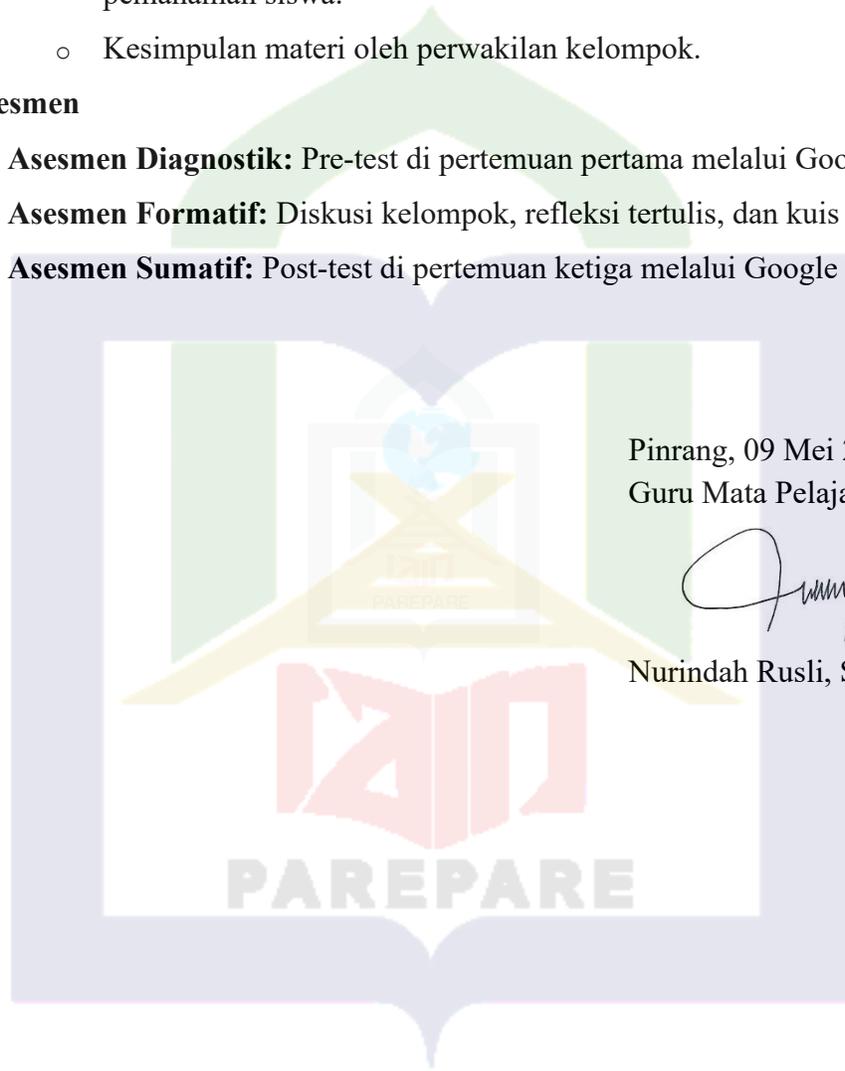
### C. Asesmen

1. **Asesmen Diagnostik:** Pre-test di pertemuan pertama melalui Google Forms.
2. **Asesmen Formatif:** Diskusi kelompok, refleksi tertulis, dan kuis online.
3. **Asesmen Sumatif:** Post-test di pertemuan ketiga melalui Google Forms

Pinrang, 09 Mei 2025  
Guru Mata Pelajaran PAI



Nurindah Rusli, S.Pd., M.Pd.



Lampiran 5. Angket Validasi Pakar Media

- Kriteria penilaian:
- 4 = Sangat Setuju
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**B. ASPEK PENILAIAN**

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
<b>Penyajian</b>					
1	Penyajian materi pada media pembelajaran berbasis website mudah dipahami dan menarik perhatian				✓
2	Materi pada media website disajikan dalam bentuk beragam seperti visual, audio, dan teks				✓
3	Media pembelajaran berbasis website menyajikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				✓
4	Media pembelajaran berbasis website menyajikan materi secara komprehensif dan mencakup semua aspek yang relevan terkait dengan materi yang dibahas				✓
5	Media pembelajaran berbasis website dilengkapi dengan pendukung penyajian yang relevan, seperti grafik, gambar, dan video			✓	
6	Media pembelajaran berbasis website mudah di akses				✓
<b>Kebahasaan</b>					
7	Teks atau tulisan dalam media website pembelajaran mudah dipahami			✓	

8	Media website memfasilitasi penyampaian informasi dengan jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik					✓
9	Konten dalam website informatif					✓
10	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran website sudah baik				✓	
<b>Kegrafisan</b>						
11	Desain tampilan media website sederhana dan mudah dipahami					✓
12	Desain tampilan media website menarik					✓
13	Pemilihan font pada media website menarik				✓	
14	Pemilihan warna font pada media website dan mudah dibaca oleh peserta didik					✓

**C. Komentar/Saran**

1. Ukhah tulisan sampul.  
 2. Saubah warna petunpul.  
 3. background nuz  
 4. Jhar warna nuz

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
- ② Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran

3. Tidak layak untuk diujicobakan

Parepare, 28 April 2025  
Validator,-

  
Ali Rahman, S.Ag, M.Pd.  
NIP. 19720418 200901 1 007



Lampiran 6. Angket Validasi Pakar Materi

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

- Isilah tanda check (✓) pada kolom yang Bapak/Ibu anggap sesuai dengan aspek penilaian yang ada.
- Kriteria penilaian:
  - 4 = Sangat Setuju
  - 3 = Setuju
  - 2 = Tidak Setuju
  - 1 = Sangat Tidak Setuju

**B. ASPEK PENILAIAN**

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
<b>Kompetensi</b>					
1	Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum				✓
2	Kejelasan tujuan pembelajaran			✓	
3	Materi dengan tujuan pembelajaran sudah sesuai				✓
<b>Kualitas Materi</b>					
4	Urutan penyajian materi dengan media sistematis			✓	
5	Kesesuaian uraian, pembahasan dan contoh			✓	
6	Konsep yang disampaikan melalui media pembelajaran mudah dipahami				✓
7	Materi yang disajikan mudah dipahami peserta didik				✓
8	Materi tersaji secara lengkap				✓
9	Materi diulas secara mendalam				✓
10	Soal dengan materi yang disajikan sudah sesuai				✓

Keterbacaan				
11	Panjang kalimat sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik			<input checked="" type="checkbox"/>
12	Struktur kalimat sesuai dengan pemahaman peserta didik		<input checked="" type="checkbox"/>	

**C. Komentor/Saran**

- Cukup

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Parepare, 29 April 2025  
Validator,-

*[Signature]*  
Dr. Muhy Akib D, S.Ag, M.A  
NIP. 2031126516

## Lampiran 7. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Praktikalitas

Item Pernyataan	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,908	0,432	Valid
2	0,897	0,432	Valid
3	0,897	0,432	Valid
4	0,924	0,432	Valid
5	0,836	0,432	Valid
6	0,822	0,432	Valid
7	0,97	0,432	Valid
8	0,379	0,432	Valid
9	0,863	0,432	Valid
10	0,564	0,432	Valid
11	0,938	0,432	Valid
12	0,84	0,432	Valid

Keterangan :  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (Valid)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.957	12

Keterangan :  $r_{hitung} > 0,60$  (Reliabel)

Lampiran 8. Angket Respon Praktikalitas Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil

• Kriteria penilaian:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

**B. ASPEK PENILAIAN**

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
<b>Media</b>					
1	Tampilan media website menarik				✓
2	Pemilihan warna pada media website indah			✓	
3	Pemilihan huruf mudah dibaca				✓
4	Media website bermanfaat untuk menunjang pembelajaran				✓
5	Media dapat di akses Dimana dan kapan saja			✓	
<b>Media</b>					
6	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓
7	Penyajian materi pada media mendorong saya untuk belajar dan memahami materi <i>Munakahat</i>				✓
8	Media ini memudahkan saya belajar mandiri				✓
9	Apabila saya tidak masuk sekolah, saya lebih mudah mengejar materi yang tertinggal dengan membuka dan mempelajari materi <i>Munakahat</i> dengan media berbasis <i>website</i> ini			✓	
<b>Bahasa</b>					

10	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam website ini jelas dan mudah dipahami					✓
11	Bahasa yang digunakan dalam media ini sederhana dan mudah dimengerti					✓
12	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.				✓	

**C. Komentor/Saran**

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ① Layak untuk diujicobakan
- 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak untuk diujicobakan

Parepare, 09 Mei 2025  
Peserta Didik,-

*Abriani*

.....Abriani.....



Lampiran 9. Angket Respon Praktikalitas Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Besar

• Kriteria penilaian:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

**B. ASPEK PENILAIAN**

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
<b>Media</b>					
1	Tampilan media website menarik				✓
2	Pemilihan warna pada media website indah			✓	
3	Pemilihan huruf mudah dibaca			✓	
4	Media website bermanfaat untuk menunjang pembelajaran				✓
5	Media dapat di akses Dimana dan kapan saja				✓
<b>Media</b>					
6	Materi yang disajikan mudah dipahami			✓	
7	Penyajian materi pada media mendorong saya untuk belajar dan memahami materi <i>Munakahat</i>				✓
8	Media ini memudahkan saya belajar mandiri				✓
9	Apabila saya tidak masuk sekolah, saya lebih mudah mengejar materi yang tertinggal dengan membuka dan mempelajari materi <i>Munakahat</i> dengan media berbasis <i>website</i> ini				✓
<b>Bahasa</b>					

10	Kalimat dan paragraf yang digunakan dalam website ini jelas dan mudah dipahami					✓
11	Bahasa yang digunakan dalam media ini sederhana dan mudah dimengerti					✓
12	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca.					✓

#### C. Komentar/Saran

#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Parepare, 21 Mei 2025  
Peserta Didik,-

  
.....  
Satriani

Lampiran 10. Angket Respon Praktikalitas oleh Guru Mata Pelajaran PAI

- Kriteria penilaian:
- 4 = Sangat Setuju
- 3 = Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**B. ASPEK PENILAIAN**

No.	Butir	Skor			
		1	2	3	4
<b>Materi Pembelajaran</b>					
1	Interaktivitas media pembelajaran				✓
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Materi menegmbangkan kompetensi siswa secara ilmiah			✓	
4	Materi mengembangkan pengetahuan secara faktual, prosedural dan epistemik				✓
5	Soal sesuai dengan materi yang dibahas				✓
<b>Media</b>					
6	Kemudahan mengakses media				✓
7	Tombol dalam google sites dapat berfungsi				✓
8	Video dalam google sites dapat diputar				✓
9	Media dapat digunakan dimana dan kapan saja				✓
<b>Bahasa</b>					
10	Penggunaan bahasa mudah dipahami siswa				✓

11	Penggunaan bahasa komunikatif					<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Desain &amp; Tampilan</b>						
12	Layout pada google sites jelas dan menarik					<input checked="" type="checkbox"/>
13	Perpanduan warna pada google sites					<input checked="" type="checkbox"/>
14	Ukuran jenis font yang digunakan					<input checked="" type="checkbox"/>

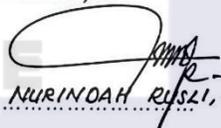
**C. Komentor/Saran**

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ①. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Parepare, 09 Mei 2025  
Validator,-

  
NURINADAH R. S. L. S. Pd., M. Pd.

## Lampiran 11. Penilaian Pemahaman Materi Munakahat Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1	Satriani	50
2	Nur Adinda	70
3	Nurul Wahida	65
4	Nurfauziyah Dwi	60
5	Irda Apriani	75
6	Muhammad Riski	85
7	Madani	65
8	Chelsy Nasrul	80
9	Asriani	70
10	Sri Wahyuni S	85
11	Nuraisyah	80
12	Zalsa Rahmadani	55
13	Fitriani	65
14	Nurpazira	40
15	Dania	75
16	Novianti	65
17	Dimas	60
18	Bayu Saputra	60
19	Muh. Rehan A	70
20	Muhammad Hairil	75
21	Dewi Saputri	80
22	Zendana	75
23	Asriani	70
24	Syahruni	65
25	Awaldi	40
26	Muh.Arham	55

Pinrang, 09 Mei 2025  
Guru Mata Pelajaran PAI



Nurindah Rusli, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 12. Hasil Tes Belajar Peserta Didik (Pretest)

14 Mei 2015

Nur Adinda

**Soal Pretes dan Posttest**

Pilihlah salah-satu jawaban yang tepat dengan memberikan tanda silang pada salah-satu jawaban yang kamu anggap benar !

- Hukum asal pernikahan adalah ....
  - Wajib
  - Sunnah
  - Mubah
  - Makruh
- Hukum meminang wanita yang sudah dipinang oleh saudaranya adalah ...
  - Haram
  - Sunnah
  - Mubah
  - Makruh
- Ucapan penyerahan oleh pihak wali perempuan kepada mempelai laki-laki disebut ...
  - Ijab
  - Qabul
  - Ijab dan Qabul
  - Sumpah
- "Saya terima nikahnya fulan binti fulan dengan mas kawin tersebut tunai" merupakan lafal ...
  - Ijab
  - Qabul
  - Ijab dan Qabul
  - Sumpah
- Ijab dan qabul merupakan salah-satu ... nikah
  - Syarat
  - Sunnah
  - Rukun
  - Wajib
- Seorang wali yang berhak menikahkan anak perempuannya tanpa minta izin kepadanya disebut wali ...
  - Adhol
  - Mujbir
  - Muhakkamah
  - Hakim

7. Tingkat wali dibawah ini yang paling berhak menjadi wali dalam pernikahan jika bapak sudah meninggal adalah...
- Kakek dari pihak bapak
  - Saudara laki-laki sebakap
  - Saudara laki-laki sekandung
  - Hakim
8. Pernikahan yang hanya disaksikan kurang dari dua saksi hukumnya....
- Tetap sah
  - Batal/rusak
  - Sunnah
  - Haram
9. Mahar yang jenis, bentuk dan jumlahnya ditetapkan sesuai dengan yang berlaku dilingkungan tempat tinggal calon mempelai disebut mahar...
- Musumma
  - Mitsil
  - Kontan
  - Mu'ajjal
10. Hukum mengadakan walimatul ursy pada saat mengadakan pernikahan adalah ...
- Wajib
  - Sunnah muakad
  - Makruh
  - Mubah
  - Fardu kifayah
11. Pada saat mengadakan walimatul ursy hendaknya seperti dibawah ini, kecuali...
- Jangan berlebih-lebihan dan sesuaikan dengan kemampuan
  - Jangan membedakan antara si kaya dan si miskin
  - Berfova-foya dan memamerkan kekayaan
  - Mohon doa restu kepada kerabat teman atau sahabat
12. Contoh dari nikah tahlil adalah...
- Hamid menikahi mantan istri hasan agar dapat kembali dengan mantan Istrinya

- b. Dony dan Diana menjadi pasangan suami isteri selama kuliah di Inggris
- c. Dua pasangan selebriti yang menikah dalam jangka waktu
- d. Ahmad menikahkan putrinya tanpa mas kawin
13. Berikut hikmah diadakannya walimahtul 'ursy, kecuali...
- a. Menyiarkan pernikahan dan menghindari pernikahan siri (rahasia)
- b. Niat syukur kepada Allah atas segala nikmatnya
- c. Mengungkapkan rasa syukur kepada Allah dan Rasulnya
- d. Memberi rangsangan segera menikah kepada orang yang suka membujang
14. Bagi seseorang yang dipandang dari pertumbuhan jasmaninya sudah lavak menikah hanya sata la khawatir tidak bisa memberikan nafkah kepada calon istrinya, maka hukumnya...
- a. Wajib
- b. Haram
- c. Sunnah
- d. Mubah
15. Yang tidak termasuk rukun nikah dibawah ini adalah...
- a. Calon kediud mempelai
- b. Wali
- c. Saksi
- d. Mahar
16. Pemikahan yang dilakukan oleh seseorang dengan menyebut batas waktu tertentu ketika akad nikah, misalnya satu minggu, satu bulan dan seterusnya. Dengan berakhirnya batas waktu maka dengan sendirinya pemikahan berakhir tanpa ada ucapan talaq, maka nikah yang demikian disebut ...
- a. Nikah syighar
- b. Nikah mut'ah
- c. Nikah tahlil
- d. Nikah haram
17. Hukum menghadiri walimahtul 'ursy adalah ...
- a. Mubah
- b. Sunnah

b. Haram  Wajib

18. Pernikahan berstatus sah jika antara lain ada walinya. Adapun orang yang tidak sah menjadi wali pengantin wanita sebagai berikut, adalah...

- a. Bapak pengantin wanita
- b. Saudara laki-laki seapak
- c. Kakek mempelai wanita

Saudara tiri laki-laki dari mempelai wanita

19. Firman Allah dalam Qur'an surah al-baqarah ayat 282 menjelaskan tentang ...

- Rukun nikah
- b. Syarat-syarat ijab qabul
- c. Jumlah syarat saksi
- d. Wali nikah

20. Pemberian sesuatu yang bernilai dari suami kepada isteri sebab pernikahan, Pemberian tersebut bisa berupa uang, benda, perhiasan, atau jasa seperti mengajar Al-Qur'an. Yang demikian pengertian dari...

- a. Hadiah  Mahar
- b. Sedekah  Hibah

PAREPARE

Lampiran 13. Soal *Pretest-Posttest*

**Soal *Pretes* dan *Posttest***

**Pilihlah salah-satu jawaban yang tepat dengan memberikan tanda silang pada salah-satu jawaban yang kamu anggap benar !**

1. Hukum asal pernikahan adalah ....
  - a. Wajib
  - b. Sunnah
  - c. Mubah
  - d. Makruh
2. Hukum meminang wanita yang sudah dipinang oleh saudaranya adalah ...
  - a. Haram
  - b. Sunnah
  - c. Mubah
  - d. Makruh
3. Ucapan penyerahan oleh pihak wali perempuan kepada mempelai laki-laki disebut ...
  - a. Ijab
  - b. Qabul
  - c. Ijab dan Qabul
  - d. Sumpah
4. “Saya terima nikahnya fulan binti fulan dengan mas kawin tersebut tunai” merupakan lafal ...
  - a. Ijab
  - b. Qabul
  - c. Ijab dan Qabul
  - d. Sumpah
5. Ijab dan qabul merupakan salah-satu ... nikah
  - a. Syarat
  - b. Sunnah
  - c. Rukun
  - d. Wajib
6. Seorang wali yang berhak menikahkan anak perempuannya tanpa minta izin kepadanya disebut wali ...
  - a. Adhol
  - b. Muballigh
  - c. Muhakkamah
  - d. Wali hakim



- a. Hamid menikahi mantan istri hasan agar dapat kembali dengan mantan Istrinya
  - b. Dony dan Diana menjadi pasangan suami isteri selama kuliah di Inggris
  - c. Dua pasangan selebriti yang menikah dalam jangka waktu
  - d. Ahmad menikahkan putrinya tanpa mas kawin
13. Berikut hikmah diadakannya walimahtul 'ursy, kecuali...
- a. Menyiarkan pernikahan dan menghindari pernikahan siri (rahasia)
  - b. Niat syukur kepada Allah atas segala nikmatnya
  - c. Mengungkapkan rasa syukur kepada Allah dan Rasulnya
  - d. Memberi rangsangan segera menikah kepada orang yang suka membujang
14. Bagi seseorang yang dipandang dari pertumbuhan jasmaninya sudah lavak menikah hanya sata la khawatir tidak bisa memberikan nafkah kepada calon istrinya, maka hukumnya...
- a. Wajib
  - b. Haram
  - c. Sunnah
  - d. Mubah
15. Yang tidak termasuk rukun nikah dibawah ini adalah...
- a. Calon kediuis mempelai
  - b. Wali
  - c. Saksi
  - d. Mahar
16. Pemikahan yang dilakukan oleh seseorang dengan menyebut batas waktu tertentu ketika akad nikah, misalnya satu minggu, satu bulan dan seterusnya. Dengan berakhirnya batas waktu maka dengan sendirinya pernikahan berakhir tanpa ada ucapan talaq, maka nikah yang demikian disebut ...
- a. Nikah syighar
  - b. Nikah mut'ah
  - c. Nikah tahlil
  - d. Nikah haram

17. Hukum menghadiri walimahtul ‘ursy adalah ...
- a. Mubah
  - b. Haram
  - c. Sunnah
  - d. Wajib
18. Pernikahan berstatus sah jika antara lain ada walinya. Adapun orang yang tidak sah menjadi wali pengantin wanita sebagai berikut, adalah...
- a. Bapak pengantin wanita
  - b. Saudara laki-laki seapak
  - c. Kakek mempelai wanita
  - d. Saudara tiri laki-laki dari mempelai wanita
19. Firman Allah dalam Qur'an surah al-baqaral1 ayat 282 menjelaskan tentang ...
- a. Rukun nikah
  - b. Syarat-syarat ijab qabul
  - c. Jumlah syarat saksi
  - d. Wali nikah
20. Pemberian sesuatu yang bernilai dari suami kepada isteri sebab pernikahan, Pemberian tersebut bisa berupa uang, benda, perhiasan, atau jasa seperti mengajar Al-Qur'an. Yang demikian pengertian dari...
- a. Hadiah
  - b. Sedekah
  - c. Mahar
  - d. Hibah

Lampiran 14. Hasil Tes Belajar Peserta Didik (Posttest)

28 Mei 2025

Nur Adinda

**Soal ~~Pretest~~ dan Posttest**

**Pilihlah salah-satu jawaban yang tepat dengan memberikan tanda silang pada salah-satu jawaban yang kamu anggap benar !**

- Hukum asal pernikahan adalah ....
  - Wajib
  - Mubah
  - Sunnah
  - Makruh
- Hukum meminang wanita yang sudah dipinang oleh saudaranya adalah ...
  - Haram
  - Mubah
  - Sunnah
  - Makruh
- Ucapan penyerahan oleh pihak wali perempuan kepada mempelai laki-laki disebut ...
  - Ijab
  - Ijab dan Qabul
  - Qabul
  - Sumpah
- "Saya terima nikahnya fulan binti fulan dengan mas kawin tersebut tunai" merupakan lafal ...
  - Ijab
  - Ijab dan Qabul
  - Qabul
  - Sumpah
- Ijab dan qabul merupakan salah-satu ... nikah
  - Syarat
  - Rukun
  - Sunnah
  - Wajib
- Seorang wali yang berhak menikahkan anak perempuannya tanpa minta izin kepadanya disebut wali ...
  - Adhol
  - Muhakkamah
  - Mujbir
  - Hakim

7. Tingkat wali dibawah ini yang paling berhak menjadi wali dalam pernikahan jika bapak sudah meninggal adalah...

- a. Kakek dari pihak bapak
- b. Saudara laki-laki sebakap
- c. Saudara laki-laki sekandung
- d. Hakim

8. Pernikahan yang hanya disaksikan kurang dari dua saksi hukumnya....

- a. Tetap sah
- b. Batal/rusak
- c. Sunnah
- d. Haram

9. Mahar yang jenis, bentuk dan jumlahnya ditetapkan sesuai dengan yang berlaku dilingkungan tempat tinggal calon mempelai disebut mahar...

- a. Musumma
- b. Mitsil
- c. Kontan
- d. Mu'ajjal

10. Hukum mengadakan walimatul ursy pada saat mengadakan pernikahan adalah ...

- a. Wajib
- b. Sunnah muakad
- c. Makruh
- d. Mubah
- e. Fardu kifayah

11. Pada saat mengadakan walimatul ursy hendaknya seperti dibawah ini, kecuali...

- a. Jangan berlebih-lebihan dan sesuaikan dengan kemampuan
- b. Jangan membedakan antara si kaya dan si miskin
- c. Berfova-foya dan memamerkan kekayaan
- d. Mohon doa restu kepada kerabat teman atau sahabat

12. Contoh dari nikah tahlil adalah...

- a. Hamid menikahi mantan istri hasan agar dapat kembali dengan mantan Istrinya

- b. Dony dan Diana menjadi pasangan suami isteri selama kuliah di Inggris
- c. Dua pasangan selebriti yang menikah dalam jangka waktu
- d. Ahmad menikahkan putrinya tanpa mas kawin

13. Berikut hikmah diadakannya walimahtul 'ursy, kecuali...

- a. Menyiarkan pernikahan dan menghindari pernikahan siri (rahasia)
- b. Niat syukur kepada Allah atas segala nikmatnya
- c. Mengungkapkan rasa syukur kepada Allah dan Rasulnya
- d. Memberi rangsangan segera menikah kepada orang yang suka membujang

14. Bagi seseorang yang dipandang dari pertumbuhan jasmannya sudah lavak menikah hanya sata la khawatir tidak bisa memberikan nafkah kepada calon istrinya, maka hukumnya...

- a. Wajib
- b. Haram
- c. Sunnah
- d. Mubah

15. Yang tidak termasuk rukun nikah dibawah ini adalah...

- a. Calon kediua mempelai
- b. Wali
- c. Saksi
- d. Mahar

16. Pemikahan yang dilakukan oleh seseorang dengan menyebut batas waktu tertentu ketika akad nikah, misalnya satu minggu, satu bulan dan seterusnya. Dengan berakhirnya batas waktu maka dengan sendirinya pernikahan berakhir tanpa ada ucapan talaq, maka nikah yang demikian disebut ...

- a. Nikah syighar
- b. Nikah mut'ah
- c. Nikah tahlil
- d. Nikah haram

17. Hukum menghadiri walimahtul 'ursy adalah ...

- a. . Mubah
- b. Sunnah
- c. Sunnah
- d. Mubah

b. Haram  Wajib

18. Pernikahan berstatus sah jika antara lain ada walinya. Adapun orang yang tidak sah menjadi wali pengantin wanita sebagai berikut, adalah...

- Bapak pengantin wanita
- b. Saudara laki-laki sebakap
- c. Kakek mempelai wanita
- d. Saudara tiri laki-laki dari mempelai wanita

19. Firman Allah dalam Qur'an surah al-baqarah ayat 282 menjelaskan tentang ...

- a. Rukun nikah
- b. Syarat-syarat ijab qabul
- Jumlah syarat saksi
- d. Wali nikah

20. Pemberian sesuatu yang bernilai dari suami kepada isteri sebab pernikahan.

Pemberian tersebut bisa berupa uang, benda, perhiasan, atau jasa seperti mengajar Al-Qur'an. Yang demikian pengertian dari...

- a. Hadiah  Mahar
- b. Sedekah  Hibah

PAREPARE

Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENDIDIKAN  
UPT SMAN 9 PINRANG**

Jl. Poros Cempa-Sikkuale Tlp. (0421) 391 0871 NPSN : 40305151 NSS: 301191406009

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor: 421.3/440/UPT SMAN 9 PINRANG

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SMAN 9 Pinrang menerangkan bahwa :

Nama : MILA ASTRIANTI  
NPM : 2120203886208052  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Pekerjaan / Lembaga : Mahasiswa / Institut Agama Islam Negeri (IAIN)Parepare

Yang tersebut namanya di atas telah melaksanakan Penelitian di UPT SMAN 9 Pinrang Kab. Pinrang dengan Judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GOOGLE SITES DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI MUNAKAHAT KELAS XI SMA NEGERI 9 PINRANG "**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pinrang, 11 Juni 2025

Kepala UPT SMAN 9 Pinrang



Pemerintah Provinsi  
**Sulawesi Selatan**  
Dokumen ini ditandatangani secara digital

**RAMLIL BASRI, S.Pd.,M.Pd**  
NIP. 19860314 201502 1 001



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 'Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah.'
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR E
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan melakukan scan pada QR Code

Lampiran 16. Dokumentasi



Validasi oleh Ahli Media & Ahli Materi



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Kelompok Besar



Implementasi (Pretest)



Implementasi (Pengisian Angket Respon Guru)



Implementasi (*Posttest*)

## BIODATA PENULIS



**Mila Astrianti**, lahir pada tanggal 19 November 2002 di Pinrang. Alamat Dusun Sikkuledeng, Desa Sikkuale, Kecamatan Cempa, Kabupaten Pinrang. Ia merupakan anak terakhir dari pasangan Bapak Muh. Azis dan Ibu Nani yang telah mendidik dan mencurahkan cinta kasih sepenuh hati sejak kecil hingga dewasa. Ia tinggal di Dusun Sikkuledeng, Desa Sikkuale, Kecamatan Cempa, Kabupaten Pinrang. Penulis menempuh pendidikan formal pertama kali ketika berusia 6 tahun. Penulis memulai pendidikannya pada tahun 2007 di TK Satu Atap Sikkuledeng dan tamat di tahun 2008, kemudian lanjut di SDN 50 Sikkuledeng pada tahun 2008 dan tamat pada tahun 2014, dan melanjutkannya lagi di SMPN 3 Cempa pada tahun 2014 dan tamat di tahun 2017 dan melanjutkan pendidikannya di SMAN 9 Pinrang pada tahun 2017 dan tamat pada tahun 2020. Kemudian pada tahun 2021 penulis melanjutkan pendidikannya di IAIN Parepare Fakultas Tarbiyah dengan program studi Pendidikan Agama Islam dan pada tahun 2025 telah menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis *Google Sites* dalam Meningkatkan Pemahaman Materi *Munakahat* Kelas XI SMA Negeri 9 Pinrang**”.

