

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GOOGLE SITES PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BP
KELAS X DI SMA IT AL-HUSNAYAIN
MANDAILING NATAL**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh:

Fatiha Hasanah

NIM. 21010033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
MANDAILING NATAL
TAHUN 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatiha Hasanah
NIM : 21010033
Tempat/Tgl.Lahir : Panyabungan/17 Juni 2003
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jl. H. Mahmud Lubis, Kel. Pasar Hilir, Kec.
Panyabungan Kota, Kab. Mandailing Natal

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google Sites* pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal”** adalah benar karya asli saya, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya.

Apabila terjadi kesalahan dan kekeliruan di dalamnya, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya.

Panyabungan, 18 Juli 2025
Yang membuat pernyataan



FATIHA HASANAH
NIM. 21010033

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Fatiha Hasanah, NIM. 21010033 dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google Sites* Pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal”** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Pembimbing I



Ali Jusri Pohan, M.Pd.I
NIP. 198601162019081001

Panyabungan, 16 Juli 2025

Pembimbing II

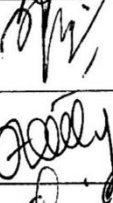


Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd
NIP. 198609192019082001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Google Sites pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal**” a.n. Fatiha Hasanah, NIM. 21010033, Program Studi Pendidikan Agama Islam telah dimunaqasyahkan dalam sidang munaqasyah Program Sarjana Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Mandailing Natal, pada tanggal 28 Juli 2025.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dr. Rohman, M.Pd NIP. 199306272019031011	Ketua Sidang/ Penguji I		21/8/25
2	Drs. Puli Taslim Nst, MA NIDN. 2101086501	Sekretaris/ Penguji II		12/8 '25
3	Ali Jusri Pohan, M.Pd.I NIP. 198601162019081001	Penguji III		24/08/25
4	Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd NIP. 198609192019082001	Penguji IV		24/08 '25

Panyabungan, 16 September 2025

Mengetahui

Ketua STAIN Mandailing Natal



Prof. Dr. H. Rumper Mulia Harahap, M.Ag
NIP. 197203132003121002

ABSTRAK

Fatiha Hasanah (NIM: 21010033). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google Sites* pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP), khususnya di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal, di mana proses pembelajaran PAI dan BP selama ini berjalan dengan metode konvensional menunjukkan adanya peluang untuk melengkapi kegiatan belajar dengan pemanfaatan teknologi digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *google sites* yang dinamakan dengan “Mabarin PAI”, serta mengetahui validitas, praktikalitas, keefektifan, dan evaluasi dari media pembelajaran interaktif tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket validasi kepada validator dan guru, serta angket respon kepada peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan tahapan ADDIE dan menghasilkan produk media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru. (2) Hasil validasi ahli media dengan persentase sebesar 93,57%, ahli materi 81%, dan guru 93,33% yang menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat valid. (3) Praktikalitas media dinilai sangat praktis berdasarkan respon yang tinggi dalam kemudahan penggunaan oleh peserta didik dengan persentase sebesar 90,05% dan guru 93,75%. (4) Keefektifan media Mabarin PAI terbukti efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik berdasarkan hasil penilaian keefektifan media dengan persentase sebesar 90,37% dalam kategori sangat baik. (5) Evaluasi produk media menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu mendukung proses pembelajaran PAI secara digital dan mandiri, serta dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Media pembelajaran ini juga mendapat respon yang positif baik dari peserta didik maupun guru. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif *google sites* (Mabarin PAI) ini layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai alternatif sumber belajar digital maupun media pembelajaran PAI dan BP.

Kata Kunci: Media Interaktif, *Google Sites*, Pendidikan Agama Islam, Mabarin PAI, ADDIE

MOTTO

“Bermimpilah apapun yang kamu inginkan, karena Allah tidak akan mengecewakan orang yang percaya pada impiannya selama yakin dan percaya kepada Allah, maka jangan pernah berhenti berusaha dan berdoa.”

“Tidak akan pernah tertukar apa yang telah Allah takar, dan apapun yang menjadi takdir pasti akan hadir.”

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah, 94: 5-6)

“Barangsiapa yang bertakwa kepada Allah, niscaya dia akan membukakan jalan keluar baginya. Dan memberinya rezeki dari arah yang tiada disangkanya.”

(Q.S. Ath-Thalaaq, 65: 2-3)

“Bersemangatlailah dalam menggapai hal-hal yang bermanfaat bagimu, mintalah pertolongan kepada Allah, dan janganlah kamu merasa tidak berdaya (lemah).”

(H.R. Muslim)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah Swt., yang senantiasa menuntun langkah ini dalam terang rahmatnya, *alhamdulillah rabbil 'aalamiin* akhirnya perjalanan panjang ini sampai pada titik yang dinanti, sebuah skripsi yang lahir dari doa, air mata, dan perjuangan yang tak pernah usai. Dalam doa dan rasa haru yang tak terucapkan, dengan rasa syukur dan bahagia yang dirasakan ini, lembar-lembar tulisan perjuangan ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahandaku tercinta Hasan Basri, S.T, sosok lelaki tangguh yang mungkin jarang berkata, tetapi selalu ada. Meski jarak yang cukup jauh dan langkahmu tak selalu bersamaku secara fisik, tetapi doamu selalu hadir lebih dulu dari langkahku sendiri. Doa dan kerja kerasmu adalah pelita yang tak pernah padam di setiap langkahku. Terima kasih atas setiap peluh dan pengorbananmu yang tak pernah kau hitung demi melihat anakmu sampai ke gerbang sarjana.
2. Ibundaku tersayang Fatimah Zahara, sosok wanita yang luar biasa hebatnya, yang mengenalkanku pada arti sabar, tulus dan ikhlas. Pelukmu adalah tempat teraman di dunia, dalam senyummu aku belajar bertahan, suara dan doamu adalah kekuatan yang menuntunku saat aku nyaris menyerah. Terima kasih karena tak pernah berhenti percaya, bahkan ketika aku meragukan diriku. Terima kasih telah menjadi cahaya yang menuntunku pulang saat aku hampir menyerah.
3. Saudara-saudari kandungku tercinta atas nama Farhani Amanah, Ahmad Faiz Hasan, Fazha Fadillah, Fairuz Hikmah, dan Ahmad Fathan Hasan. Terima kasih atas dukungan, canda tawa yang menyegarkan, dan kasih sayang yang selalu hadir tanpa syarat.
4. Diriku sendiri, Fatiha Hasanah terima kasih sudah bertahan. Untuk air mata yang jatuh diam-diam, untuk malam-malam penuh kecemasan yang kamu hadapi sendirian, untuk langkah yang tetap berjalan meski lelah tak berkesudahan. Terima kasih telah bertahan, terima kasih telah memilih untuk tidak menyerah.

Fatiha Hasanah

KATA PENGANTAR

Puji syukur *alhamdulillah* penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. karena atas limpahan rahmat dan hidayahnya semata, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google Sites* pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal” ini tepat pada waktunya. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Saw., para keluarga, sahabat-sahabat dan pengikut-pengikutnya hingga hari penghabisan. Skripsi ini disusun sebagai bagian dari persyaratan akademik yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terlaksana tanpa dukungan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag selaku ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal.
2. Bapak Ali Jusri Pohan, M.Pd.I selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berarti kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Syamsiah Depalina Siregar, M.Pd selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang sangat berarti kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Indra Kurniawan Siregar, M.Pd selaku dosen validator ahli media dan Bapak Suryadi Nasution, M.Pd selaku dosen validator ahli materi yang telah bersedia memvalidasi materi dan media pembelajaran interaktif yang penulis kembangkan, serta memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.

5. Ibu Nur Hasanah, MA selaku dosen validator instrumen penelitian yang telah bersedia memvalidasi instrumen penelitian yang telah penulis susun, serta memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
6. Ibu Desfiyanti, S.T, M.Pd selaku kepala sekolah SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal dan Bapak Muhammad Solih, S.Pd.I selaku guru PAI di sekolah tersebut, beserta seluruh peserta didik kelas X dan keluarga besar SMA IT Al-Husnayain yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di lingkungan sekolah tersebut.
7. Keluarga besar SMAN 3 Panyabungan yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di lingkungan sekolah tersebut.
8. Keluargaku tercinta, sahabat-sahabatku tersayang Siti Lathifah, Aisyaturridho, Nabila Melinda, Yusri Kurniawati, Nur Aisyah Borotan, Fadilah Nur Nasution serta rekan-rekan mahasiswa PAI-B, yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Segala bentuk bantuan dari seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis, semoga mendapatkan balasan terbaik dari Allah Swt. Penulis telah berupaya menyusun skripsi ini dengan rapi dan sebaik mungkin. Namun, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak guna perbaikan dan pelajaran berharga di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan serta pengetahuan baik bagi penulis secara pribadi maupun bagi para pembaca yang ingin mengembangkan media pembelajaran PAI di masa yang akan datang. Akhir kata, hanya kepada Allah Swt. kita kembalikan semua, karena kesempurnaan hanya milik Allah Swt.

Panyabungan, 18 Juli 2025
Penulis

Fatiha Hasanah
NIM. 21010033

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	7
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	7
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Deskripsi Teoretik	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Media Pembelajaran Interaktif	16
3. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	19
4. <i>Google Sites</i>	20
a. Pengertian <i>Google Sites</i>	20
b. Manfaat <i>Google Sites</i>	20
c. Kelebihan <i>Google Sites</i>	21
d. Kekurangan <i>Google Sites</i>	22

e. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif	
<i>Google Sites</i>	23
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Subjek Uji Coba	40
D. Jenis Data	40
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Hasil Pengembangan.....	47
1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	47
2. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan	52
B. Deskripsi dan Analisa Data Hasil Uji Coba.....	104
1. Analisis Data Hasil Validasi oleh Ahli Media	104
2. Analisis Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi	105
3. Analisis Data Hasil Validasi oleh Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	107
4. Analisis Data Hasil Uji Coba Skala Kecil (<i>Small Group Trial</i>)..	108
5. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Trial</i>).....	109
6. Analilis Data Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif <i>Google Sites</i>	110
7. Analisis Data Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif <i>Google Sites</i>	111
C. Kajian Produk Akhir	113
1. Kelebihan Produk	114
2. Kekurangan Produk	115
D. Pembahasan.....	116
1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Google Sites</i>	116

2. Validitas Media Pembelajaran Interaktif <i>Google Sites</i>	119
3. Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif <i>Google Sites</i>	120
4. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif <i>Google Sites</i>	120
5. Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Google Sites</i>	121
BAB V PENUTUP	122
A. Kesimpulan	122
B. Saran Pemanfaatan dan Diseminasi	123
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	129
BIODATA PENULIS	191

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	29
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	41
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	42
Tabel 3. 4 Skala Penilaian	44
Tabel 3. 5 Instrumen Penelitian dalam Bentuk Tabel	44
Tabel 3. 6 Kriteria Interpretasi Skor.....	46
Tabel 4. 1 Peserta Didik Suka Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	59
Tabel 4. 2 Peserta Didik Mudah Memahami Pelajaran PAI	60
Tabel 4. 3 Guru Sering Menggunakan Media Pembelajaran	61
Tabel 4. 4 Media Pembelajaran yang Digunakan Guru Membuat	62
Tabel 4. 5 Peserta Didik Mudah Paham Jika Guru	63
Tabel 4. 6 Peserta Didik Pernah Menggunakan Media	64
Tabel 4. 7 Peserta Didik Merasa Bosan Jika Pembelajaran	65
Tabel 4. 8 Peserta Didik Ingin Mencoba Belajar PAI dan BP	66
Tabel 4. 9 Peserta Didik Sering Belajar Mandiri Melalui HP.....	67
Tabel 4. 10 Peserta Didik Ingin Media Pembelajaran yang	68
Tabel 4. 11 Peserta Didik Pernah Menggunakan <i>Google Sites</i>	69
Tabel 4. 12 Menurut Peserta Didik Media Pembelajaran Berbasis.....	70
Tabel 4. 13 Hasil Validasi oleh Ahli Media	105
Tabel 4. 14 Hasil Validasi oleh Ahli Materi.....	106
Tabel 4. 15 Hasil Validasi oleh Guru Pendidikan Agama Islam.....	107
Tabel 4. 16 Hasil Uji Coba Skala Kecil (<i>Small Group Trial</i>)	108
Tabel 4. 17 Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Trial</i>)	109
Tabel 4. 18 Hasil Perhitungan Data Praktikalitas Media Pembelajaran.....	110
Tabel 4. 19 Hasil Perhitungan Data Praktikalitas Media Pembelajaran.....	110
Tabel 4. 20 Hasil Perhitungan Data Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif <i>Google Sites</i>	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	36
Gambar 3. 2 <i>Prototype</i> Mabarin PAI.....	38
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi SMA IT Al-Husnayain	51
Gambar 4. 2 Tampilan <i>Google Sites</i>	74
Gambar 4. 3 <i>Prototype</i> Mabarin PAI <i>Full Version</i>	75
Gambar 4. 4 Elemen dan Ikon Mabarin PAI	75
Gambar 4. 5 Penyusunan <i>Draft</i> Mabarin PAI Menggunakan <i>Google Sites</i>	76
Gambar 4. 6 Proses Produksi Mabarin PAI di <i>Google Sites</i>	76
Gambar 4. 7 Tampilan Menu <i>Home</i>	77
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Panduan Penggunaan	78
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran.....	79
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Materi Pembelajaran	80
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Video Pembelajaran	82
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Latihan	83
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Profil Pengembang Media Pembelajaran.....	84
Gambar 4. 14 Sebelum Direvisi	89
Gambar 4. 15 Setelah Direvisi.....	89
Gambar 4. 16 Sebelum Direvisi	90
Gambar 4. 17 Setelah Direvisi.....	90
Gambar 4. 18 Sebelum Direvisi	91
Gambar 4. 19 Setelah Direvisi.....	91
Gambar 4. 20 Sebelum Direvisi	92
Gambar 4. 21 Setelah Direvisi.....	92
Gambar 4. 22 Sebelum Direvisi	93
Gambar 4. 23 Setelah Direvisi.....	93
Gambar 4. 24 Sebelum Direvisi	94
Gambar 4. 25 Setelah Direvisi.....	94
Gambar 4. 26 Sebelum Direvisi	95

Gambar 4. 27 Setelah Direvisi.....	95
Gambar 4. 28 Sebelum Direvisi	96
Gambar 4. 29 Setelah Direvisi.....	96
Gambar 4. 30 Sebelum Direvisi	97
Gambar 4. 31 Setelah Direvisi.....	97
Gambar 4. 32 <i>QR Code</i> Mabarin PAI.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	129
Lampiran 2 Surat Pengantar Penelitian	131
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian	133
Lampiran 4 Hasil Wawancara	134
Lampiran 5 Hasil Observasi Proses Pembelajaran PAI dan BP.....	138
Lampiran 6 Angket Analisis Kebutuhan Media Peserta Didik	142
Lampiran 7 Hasil Perhitungan Analisis Kebutuhan Media Peserta Didik	143
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	147
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media	150
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi.....	153
Lampiran 11 Lembar Validasi Guru PAI dan BP	155
Lampiran 12 Perhitungan Data Validasi	158
Lampiran 13 Lembar Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran ...	164
Lampiran 14 Perhitungan Data Uji Coba.....	165
Lampiran 15 Lembar Respon Praktikalitas Media Pembelajaran	168
Lampiran 16 Perhitungan Data Praktikalitas Media Pembelajaran.....	172
Lampiran 17 Lembar Respon Keefektifan Media Pembelajaran	174
Lampiran 18 Perhitungan Data Keefektifan Media Pembelajaran.....	175
Lampiran 19 Lembar Validasi Instrumen	176
Lampiran 20 Kontrol Konsultasi Skripsi	184
Lampiran 21 <i>Prototype</i> Mabarin PAI <i>Full Version</i>	188
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian	189
Lampiran 23 Biodata Penulis	191

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang pesat pada era globalisasi saat ini telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Rusman, 2013). Teknologi informasi menawarkan banyak kemudahan dan meningkatkan akses masyarakat terhadap ilmu pengetahuan, serta membuka peluang untuk mengembangkan berbagai inovasi dalam proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki peran yang signifikan untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan, yaitu meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berkompeten, berkarakter, dan mampu menghadapi tantangan zaman. Dengan demikian, teknologi dan informasi menyediakan akses yang luas, cepat, efektif, dan efisien untuk menyebarkan informasi ke berbagai penjuru dunia serta menciptakan peluang baru bagi kemajuan pendidikan.

Peran teknologi dalam konteks pendidikan menjadi semakin krusial (Novelia, 2021). Pendidikan merupakan fondasi penting dalam kehidupan manusia, karena menjamin perkembangan pribadi, sosial, dan profesional yang dibutuhkan dalam masyarakat. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat (1), setiap warga negara berhak mendapat pendidikan (UUD RI, 1945). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 juga menekankan pentingnya pendidikan sebagai upaya sadar untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, bangsa, dan negara (UU RI Nomor 20, 2003). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan mencetak individu yang memiliki kemampuan akademis, tetapi juga membangun karakter dan integritas pribadi yang kuat.

Keberadaan media dalam proses pembelajaran memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena berfungsi sebagai perantara yang membantu

pendidik dalam menyampaikan pesan ataupun menjelaskan materi kepada peserta didik sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, efektif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang menarik dapat membantu peserta didik menyerap materi dengan lebih baik. Tanpa media yang sesuai, proses belajar akan terasa membosankan dan sulit dipahami. Media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas proses belajar, terutama di era digital ini di mana peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran interaktif (Erlinasari, 2020). Salah satu inovasi yang sangat berperan adalah penggunaan teknologi digital dalam menciptakan media pembelajaran berbasis *web*. Media pembelajaran berbasis *web* memudahkan peserta didik untuk mengakses materi dengan cara yang lebih menarik, interaktif, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan menawarkan berbagai keuntungan, mulai dari peningkatan akses terhadap informasi hingga mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Perubahan zaman dan kemajuan teknologi mendorong pendidik untuk terus memperbarui penggunaan teknologi dalam proses belajar. Pendidik perlu menggunakan media yang relevan dengan perkembangan zaman dan mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran. Sesuai dengan perkataan Sayyidina Ali bin Abi Thalib, “*Didiklah anakmu sesuai dengan zamannya,*” yang menunjukkan pentingnya menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan dan zaman yang terus berkembang (Darmawan et.al., 2019). Pendidik yang mampu menguasai teknologi akan lebih mudah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan efektif (Munir, 2010). Hal ini penting untuk menjaga minat peserta didik dalam belajar dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga pendidikan dapat menjadi proses akademik yang mendukung persiapan peserta didik dalam menghadapi tantangan kehidupan nyata.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti multimedia *online* dan *offline*, kini semakin beragam (Sugiarto, 2018).

Dengan teknologi informasi, pengemasan bahan ajar dalam bentuk teks, video, audio, atau kombinasi ketiganya dapat dilakukan secara online. Internet sebagai media pembelajaran memberikan landasan yang kuat bagi penciptaan lingkungan belajar yang kaya serta mampu memenuhi kebutuhan pendidikan. Berbagai aplikasi *web*, baik berbayar maupun gratis, dapat dimanfaatkan. Salah satu contoh media berbasis *web* yang menarik adalah *google sites* karena di dalamnya dapat mencakup *quizizz*, *kahoot*, *lumi*, serta materi dan video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moral peserta didik di Indonesia, terutama di sekolah-sekolah berbasis Islam seperti SMA Islam Terpadu Al-Husnayain Mandailing Natal. Sekolah ini merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di Kabupaten Mandailing Natal yang mengintegrasikan metode pendidikan pesantren dengan kurikulum sekolah umum. Di sekolah ini, pendidikan agama bertujuan tidak hanya untuk memberikan pemahaman keilmuan saja, akan tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan yang akan menjadi pedoman hidup peserta didik dalam berperilaku. Berbagai metode pembelajaran telah digunakan di sekolah ini, seperti metode ceramah, tanya jawab, diskusi, hafalan, latihan, dan pemberian tugas.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan salah satu guru PAI dan BP di SMA IT Al-Husnayain sebagaimana yang dikatakan oleh Bapak Solih (2024), media pembelajaran PAI dan BP yang digunakan saat ini masih terbatas pada buku paket dan terkadang menggunakan proyektor untuk menampilkan *PowerPoint* dan video pembelajaran, serta metode yang sering digunakan masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan diskusi. Keterbatasan pada variasi media pembelajaran seringkali kondisi ini membuat peserta didik merasa jenuh dan cepat mengantuk karena cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini terutama dirasakan dalam lingkungan sekolah berbasis pesantren, di mana peserta didik mengikuti sistem *boarding school* dan tidak diperkenankan membawa ponsel

sehingga menjadi tantangan tersendiri dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi peserta didik di kelas.

Perkembangan teknologi informasi di sisi lain menjadikan adanya media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, terutama pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Media pembelajaran berbasis *web*, seperti *google sites*, dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan internet dan memiliki fitur yang mengintegrasikan teks, gambar, video, dan elemen interaktif lainnya. Dengan demikian, media ini tidak hanya membantu peserta didik untuk mengakses materi ajar secara mandiri dan fleksibel, akan tetapi juga untuk mendorong keterlibatan yang lebih besar dalam proses belajar-mengajar.

Berbagai fasilitas yang terhubung dengan akses internet sudah tersedia di SMA IT Al-Husnayain seperti lab komputer, jaringan *wifi*, dan proyektor belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para pendidik untuk menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan modern. Hal ini seharusnya dimanfaatkan secara maksimal oleh pendidik untuk membuat pembelajaran yang inovatif. Padahal, dengan memanfaatkan teknologi berbasis *web*, pembelajaran dapat diatur sedemikian rupa agar lebih variatif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Hal ini juga sejalan dengan tuntutan bagi para pendidik untuk terus berinovasi dan menyesuaikan cara pengajaran mereka sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi yang diterapkan dengan baik dalam pembelajaran PAI dan BP dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif, menarik, dan berorientasi pada pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Pendidik sebagai fasilitator memiliki peran penting dalam menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan menarik. Penguasaan terhadap teknologi yang terus berkembang dapat membantu pendidik dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dan membantu peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, sangat relevan bagi pendidik di SMA IT Al-Husnayain untuk memanfaatkan fasilitas internet yang ada seperti

menggunakan *web* sebagai *platform* media pembelajaran. Penggunaan media berbasis *web* ini diharapkan mampu mengatasi kejenuhan peserta didik serta memudahkan mereka dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang lebih interaktif dan efisien.

Kebutuhan akan media pembelajaran berbasis teknologi semakin mendesak di SMA IT Al-Husnayain, terutama untuk mengimbangi kemajuan zaman dan meminimalisir stereotip dari masyarakat bahwa sekolah berbasis pesantren cenderung kurang mengikuti perkembangan teknologi. Situasi ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi yang ada. Salah satu solusi yang ditawarkan pada penelitian ini adalah penggunaan *google sites* sebagai media pembelajaran berbasis *web*, yang menjadikan materi Pendidikan Agama Islam dapat ditampilkan secara digital dan interaktif. Mukti et.al. (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis *google sites* memiliki kemampuan untuk meningkatkan fleksibilitas pembelajaran dan dapat digunakan di berbagai perangkat. Selanjutnya, pengembangan media pembelajaran berbasis *web google sites* tidak hanya menjadikan peserta didik untuk belajar secara mandiri, tetapi juga memberikan akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber belajar yang relevan (Munir, 2017). Media berbasis *web* ini menjadikan proses belajar yang lebih aktif, variatif, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar (Azhar, 2020). Oleh karena itu, *google sites* dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan uraian di atas, perkembangan teknologi dan kebutuhan akan media pembelajaran interaktif di era digital mendorong perlunya inovasi dalam media pembelajaran. Berdasarkan kondisi yang ada, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *web google sites* sebagai alternatif yang lebih interaktif, efektif, efisien, dan menarik, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal. Dengan alasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan judul penelitian:

“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Google Sites* pada Mata Pelajaran PAI dan BP Kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa kendala dalam proses belajar mengajar seperti metode pembelajaran yang cenderung monoton dan hanya berfokus pada penggunaan buku paket saja sebagai media pembelajaran.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
3. Keterbatasan pada variasi media pembelajaran PAI dan BP sehingga membuat peserta didik merasa jenuh dan cepat mengantuk karena cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran.
4. Sekolah yang menerapkan sistem *boarding school* di mana peserta didik tidak diperkenankan membawa ponsel serta munculnya stereotip masyarakat yang beranggapan bahwa sekolah berbasis pesantren cenderung kurang mengikuti perkembangan teknologi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, diperlukan adanya pembatasan masalah guna memastikan penelitian ini lebih terarah dan fokus pada aspek yang paling urgen untuk dikaji serta diselesaikan. Dengan adanya pembatasan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan hasil yang lebih optimal dan mendalam. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menetapkan batasan pada pengembangan media pembelajaran interaktif *google sites* dalam materi kelas X semester genap yang berjudul “Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina”. Adapun sasaran penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat di rumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif *google sites* pada mata pelajaran PAI dan BP kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif *google sites* pada mata pelajaran PAI dan BP kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif *google sites* pada mata pelajaran PAI dan BP kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif *google sites* pada mata pelajaran PAI dan BP kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal?
5. Bagaimana evaluasi pengembangan media pembelajaran interaktif *google sites* pada mata pelajaran PAI dan BP kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal?

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran interaktif *google sites* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran interaktif berbasis *web*, dengan nama produk berupa “Mabarin PAI” serta menggunakan *platform google sites* sebagai alat pendukung dalam pembuatan media pembelajaran tersebut.
2. Media pembelajaran interaktif *google sites* pada mata pelajaran PAI dan BP ini dirancang untuk siswa kelas X dan membantu pendidik menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi.
3. Media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan berbagai variasi warna, bentuk kreatif, gambar, animasi, teks menarik, serta bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik.

4. Media pembelajaran interaktif *google sites* berupa produk “Mabarin PAI” ini mencakup beberapa fitur, seperti beranda, profil penulis, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, kuis dan permainan, serta evaluasi berupa latihan soal yang dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi PAI dan BP tanpa merasa bosan.
5. Media pembelajaran interaktif *google sites* ini dapat diakses melalui perangkat berbasis *windows* (laptop) maupun *android* (ponsel), kapan saja dan di mana saja selama tersedia koneksi internet.

F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif *google sites* pada mata pelajaran PAI dan BP kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal.
2. Mengetahui validitas media pembelajaran interaktif *google sites* pada mata pelajaran PAI dan BP kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal.
3. Mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif *google sites* pada mata pelajaran PAI dan BP kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal.
4. Mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif *google sites* pada mata pelajaran PAI dan BP kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal.
5. Mengetahui evaluasi pengembangan media pembelajaran interaktif *google sites* pada mata pelajaran PAI dan BP kelas X di SMA IT Al-Husnayain Mandailing Natal.

Kegunaan dari penelitian pengembangan ini dapat dibagi menjadi dua aspek, yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif. Media ini dirancang agar relevan dengan perkembangan zaman dan mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis *web*.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian pengembangan ini dapat berguna bagi:

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar dalam mempelajari materi Menjaga Martabat Manusia dengan Menjauhi Pergaulan Bebas dan Zina melalui media pembelajaran interaktif berbasis *web google sites*, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan. Peserta didik juga dapat mempelajari ulang materi secara mandiri, sehingga diperoleh pemahaman yang utuh.
- b. Bagi pendidik, media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan mendorong kreativitas pendidikan dalam menciptakan media pembelajaran yang variatif dan menarik, terutama untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- c. Bagi lembaga pendidikan atau sekolah terkait, hasil penelitian ini diharapkan mampu mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman berharga, wawasan yang mendalam, menambah keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif *google sites*, serta dapat menjadi rujukan untuk penelitian lanjutan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.