PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI & BP BERBASIS *GOOGLE SITES* BERWAWASAN MODERAT SISWA KELAS V SD NEGERI BINTOYO NGAWI

TESIS

Oleh:

KHOTIM MUNAWIR
NIM:505240015

PROGRAM MAGISTER
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI AGENG MUHAMMAD BESARI
PONOROGO
2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI & BP BERBASIS *GOOGLE SITES* BERWAWASAN MODERAT SISWA KELAS V SD NEGERI BINTOYO NGAWI

TESIS

Diajukan
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Pascasarjana Pendidikan Agama Islam

Oleh:

KHOTIM MUNAWIR
NIM:505240015

PROGRAM MAGISTER
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI AGENG MUHAMMAD BESARI
PONOROGO
2026

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya **Khotim Munawir, NIM.505240015, Program Magister Program Studi Pendidikan Agama Islam** menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis dengan judul: ***"Pengembangan Media Pembelajaran PAI BP Berbasis Google Sites Berwawasan Moderat Siswa Kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi"***, ini merupakan karya mandiri yang diusahakan dari kerja-kerja ilmiah saya sendiri kecuali beberapa kutipan dan ringkasan yang saya rujuk di man tiap-tiap satuan dan catatannya telah saya nyatakan dan jelaskan sumber rujukannya. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti lain tentang adanya plagiasi, saya bersedia mempertanggungjawabkanya secara akademik dan secara hukum.

Ponorogo, 14 April 2026

Pembuat Pernyataan

KHOTIM MUNAWIR

NIM. 505240015

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah melalui pengkajian dan telaah mendalam dalam proses bimbingan intensif terhadap tesis yang ditulis oleh **Khotim Munawir, NIM 505240015** dengan judul: ***"Pengembangan Media Pembelajaran PAI BP Berbasis Google Sites Berwawasan Moderat Siswa Kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi"***, maka tesisi ini sudah dipandang layak diajukan dalam agenda ujian tesis pada sidang Majelis Munaqosah Tesis.

Ponorogo, 14 April 2026

Pembimbing I,

Dr. Sugiyar, M.Pd.I.
NIP. 197402092006041001

Pembimbing II,

Dr. Edi Irawan, M.Pd.
NIP. 198708262015031002

Mengetahui,
Kaprodi Magister PAI

Dr. Mambaul Ngadhimah, M.Ag.
NIP. 197402041998032009

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI AGENG MUHAMMAD BESARI PONOROGO
PASCASARJANA
Terakreditasi Unggul sesuai SK BAN-PT Nomor: 1975/SK/BAN-PT/Ak/PT/X/2024
Alamat: Jl. Pramuka 156 Ponorogo 63471 Telp. (0352) 481277 Fax. (0352) 46189
Website : www.pasca.uinponorogo.ac.id/ E-Mail : pasca@uinponorogo.ac.id

KEPUTUSAN DEWAN PENGUJI

Tesis yang ditulis oleh **Khotim Munawir, NIM 505240015, Program Magister** Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan judul: ***"Pengembangan Media Pembelajaran PAI & BP Berbasis Google Sites Berwawasan Moderat Siswa Kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi."*** telah dilakukan ujian tesis dalam sidang Majlis *Munaqashah* Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri Ponorogo pada **Hari Kamis, tanggal 30 April 2026** dan dinyatakan **LULUS.**

Dewan Penguji

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1.	**Dr. Muhammad Nasrullah, M.A.** **NIP. 197501202005011002** Ketua Sidang		5/6-2026
2.	**Dr. Muhammad Ali, M.Pd.** **NIP. 197505282009011008** Penguji Utama		19/05-2026
3.	**Dr. Sugiyar, M.Pd.I.** **NIP. 197402092006041001** Penguji 2/Pembimbing 1		19/05 2026
4.	**Dr. Edi Irawan, M.Pd.** **NIP. 198708262015031002** Sekretaris Sidang/Pembimbing 2		29/05 2026

Ponorogo, 30 April 2026

Direktur Pascasarjana,

Prof. Dr. H. Agus Purnomo, M.Ag.
NIP. 197308011998031001

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

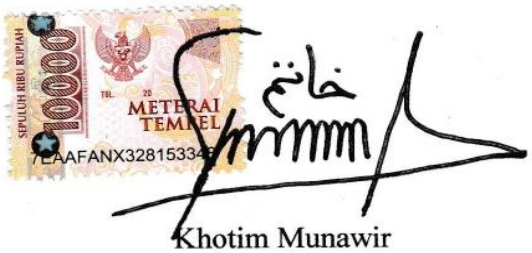
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Khotim Munawir
NIM	:	505240015
Fakultas	:	Pascasarjana
Program Studi	:	Magister Pendidikan Agama Islam
Judul Tesis	:	Pengembangan Media Pembelajaran PAI & BP Berbasis *Google Sites* Berwawasan Moderat Siswa Kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi

Menyatakan bahwa tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan UIN Ponorogo yang dapat diakses di **ethesis.iainponorogo.ac.id.** Adapun isi keseluruhan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.
Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 19 Juni 2026

Penulis



Khotim Munawir

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah Swt., atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, penulis diberikan kesempatan, kekuatan, dan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan tesis yang berjudul: **"Pengembangan Media Pembelajaran PAI & BP Berbasis *Google Sites* Berwawasan Moderat Siswa Kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi"**. Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Magister, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kyai Ageng Muhammad Besari Ponorogo. Penulis menyadari bahwa penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua penulis, Bapak Warino dan Ibu Sulistyorini, serta adik-adik penulis Isna Wafiq Nur Afifah dan Amar Al-Anshari, yang selalu memberikan doa, dukungan, serta kasih sayang dalam setiap langkah kehidupan penulis. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada para pembimbing tesis, yaitu Bapak Dr. Sugiyar, M.Pd.I. dan Bapak Dr. Edi Irawan, M.Pd. atas bimbingan, arahan, dan Do'anya yang diberikan sejak tahap awal hingga terselesaikannya tesis ini.

Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada Rektor Universitas Islam Negeri Kyai Ageng Muhammad Besari Ponorogo, Prof. Dr. Hj. Evi Muafiah, M.Ag., Direktur Pascasarjana, Prof. Dr. H. Agus Purnomo, M.Ag., serta Wakil Direktur, Dr. Sugiyar, M.Pd.I., dan Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam, Dr. Mambaul Ngadhimah, M.Ag., beserta seluruh jajaran yang telah memberikan fasilitas serta layanan yang mendukung proses pembelajaran dan penyelesaian

studi. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen, staf administrasi, serta tim perpustakaan Universitas Islam Negeri Kyai Ageng Muhammad Besari Ponorogo atas dedikasi dan bantuannya. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan perhatian dan dukungan, sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhirnya penulis berharap semoga karya ilmiah ini bisa memberikan sumbangsih bagi para pembaca dan pemerhati, menjadi amal jariyah Penulis yang dinilai saleh di sisi Allah Swt., dan setiap kristik atas kekurangan tesis ini diharapkan muncul penelitian serupa demi yang memperdalam dan mengembangkan wacana demi kajian lanjutan yang lebih bermakna bagi umat dan masyarakat bangsa, Aamiinn...

Ponorogo, 13 April 2026

Penulis

KHOTIM MUNAWIR

NIM. 505240015

ABSTRAK

Munawir, Khotim. 2026. Pengembangan Media Pembelajran PAI & BP Berbasis *Google Sites* Berwawasan Moderat Siswa Kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi. **Tesis**. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo. Pembimbing 1: Dr. Sugiyar, M.Pd.I. Pembimbing 2: Dr. Edi Irawan, M.Pd.

Kata kunci: Media Pembelajan PAI BP; *Google Sites*; Moderasi Beragama; Pendidikan Islam.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya antusiasme peserta didik ketika mengikuti pembelajaran. Berdasarkan fakta di lapangan menunjukkan pemahaman yang kurang terhadap materi PAI BP di SD Negeri Bintoyo, belum tersedianya media pembelajaran yang inovatif. Ketersediaan sumber belajar di sekolah yang hanya menggunakan buku paket dan LKS dan terlihat kurang membangkitkan minat belajar siswa. Selain itu, ditemukan permasalahan dimana peserta didik masih membatasi pertemanan dengan teman yang berbeda suku dan latar belakang. Perlu adanya penanaman moderasi beragama yang lebih kuat. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran PAI BP berbasis *Google Sites* berwawasan moderat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites*; (2) menguji validitas media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites*; dan (3) menguji praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites*.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan pendekatan R&D *(Research and Development)* model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Analisis data dilakukan menggunakan uji *wilcoxon signed rank test* dan *Gain* Ternormalisasi *(N gain)*.

Temuan yang diperoleh menunjukkan hasil validitas data ahli materi menunjukkan skor 88% kategori sangat layak. Data dari ahli media menunjukkan skor 93% kategori sangat layak. Hasil praktikalitas guru menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 80% kategori menarik. Praktikalitas peserta didik terdapat 4 anak menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 80% kategori Praktis. 11 anak menunjukkan presentase kemenarikan diatas 80% $< x \leq$ 100% kategori Sangat Praktis.Hasil penilaian dari 15 peserta didik, diperoleh rata-rata Pre Test 48,00, sedangkan rata-rata Post Test 77,33. Serta hasil dari nilai N-Gain sebesar 0.5622 dengan kategori sedang. Kemudian untuk N-Gain persen, nilai mean yang diperoleh adalah 56.2164, nilai berada diantara 56 hingga 76, maka tafsirannya Cukup Efektif. Sehingga, penggunaan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* di kelas V SD Negeri Bintoyo dikategorikan Cukup Efektif.

ABSTRACT

Munawir, Khotim. *2026. Development of PAI & BP Learning Media Based on Google Sites with Moderate Insight for Class V Students at Bintoyo Ngawi State Elementary School. Thesis. Postgraduate Islamic Religious Education Study Program at UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo. Supervisor 1: Dr. Sugiyar, M.Pd.I. Supervisor 2: Dr. Edi Irawan, M.Pd.*

Keywords: *PAI BP Learning Media; Google Sites; Religious Moderation; Islamic Education.*

This research was motivated by the lack of enthusiasm of students when participating in learning. Based on facts in the field, it shows that there is a lack of understanding of PAI BP material at Bintoyo State Elementary School, and there is no availability of innovative learning media. The availability of learning resources in schools only uses textbooks and worksheets and does not seem to arouse students' interest in learning. Apart from that, problems were found where students still limited friendships with friends of different ethnicities and backgrounds. There is a need to instill stronger religious moderation. Based on these problems, researchers developed PAI BP learning media based on Google Sites with moderate insight.

The aims of this research are to: (1) develop PAI BP learning media based on Google sites; (2) testing the validity of PAI BP learning media based on Google sites; and (3) testing the practicality and effectiveness of PAI BP learning media based on Google sites.

This research is a type of development research using the R&D (Research and Development) approach to the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires and tests. Data analysis was carried out using the Wilcoxon signed rank test and Normalized Gain (N gain).

The findings obtained show that the validity of the material expert data shows a score of 88% in the very appropriate category. Data from media experts shows a score of 93% in the very worthy category. The results of the teacher's practicality show an interest percentage of 80% in the interesting category. There were 4 students' practicality showing an interest percentage of 80% in the Practical category. 11 children showed an attractiveness percentage above 80% < x ≤ 100% in the Very Practical category. The assessment results from 15 students showed that the Pre Test average was 48.00, while the Post Test average was 77.33. And the results of the N-Gain value are 0.5622 in the medium category. Then for N-Gain percent, the mean value obtained is 56.2164, the value is between 56 and 76, so the interpretation is quite effective. Thus, the use of PAI BP learning media based on Google sites in class V of Bintoyo State Elementary School is categorized as quite effective.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM ii
PERNYATAAN KEASLIAN iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iv
KEPUTUSAN DEWAN PENGUJI v
PERSETUJUAN PUBLIKASI vi
KATA PENGANTAR vii
ABSTRAK ix
ABSTRACT x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI xv

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Batasan Masalah 7
C. Kebaruan Produk 8
D. Fokus Pengembangan Produk 8
E. Tujuan Pengembangan 9
F. Manfaat Penelitian 10
G. Sistematika Pembahasan 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA 13
A. Kajian Teori 13
1. Media Pembelajaran 13
2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital 25
3. Keterkaitan Media Pembelajaran Dengan PAI BP 33
4. *Google Sites* 35
5. Materi PAI BP: Senangnya Berteman 38

6. Moderasi Beragama 43
B. Telaah Penelitian Terdahulu 52

BAB III METODE PENELITIAN 59
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 59
B. Lokasi dan Waktu Penelitian 60
C. Subjek Penelitian 61
D. Prosedur Penelitian 61
E. Tahapan Pengembangan 62
F. Instrumen Penelitian 69
G. Teknik Pengumpulan Data 74
H. Uji Validitas 76
I. Teknik Analisis Data 77

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 85
A. Hasil Penelitian 85
1. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian 85
2. Langkah-Lagkah Pengembangan Media Pembelajaran PAI BP 88
3. Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran PAI BP 143
4. Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran PAI BP 145
B. Pembahasan 162

BAB V PENUTUP 163
A. Kesimpulan 163
B. Keterbatasan Produk Hasil Temuan 165
C. Saran Pengembangan Produk 166

DAFTAR PUSTAKA 168
LAMPIRAN-LAMPIRAN 180
Lampiran 1 Rancangan Awal Media Pembelajaran 180
Lampiran 2 Pedoman Wawancara 183

Lampiran 3 Transkip Wawancara 186
Lampiran 4 Pedoman Observasi 196
Lampiran 5 Transkip Observasi 197
Lampiran 6 Instrumen Penelitian 199
Lampiran 7 Hasil Perhitungan Data Statistik (SPSS) 220
Lampiran 8 Tampilan Produk 235
Lampiran 9 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian 236
Lampiran 10 Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest* 240
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian..... 241
Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian 242
Lampiran 13 Biodata Penulis 243

DAFTAR TABEL

Lampiran		Halaman
Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	56
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Oleh Ahli Media	69
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Oleh Ahli Materi	70
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Oleh Guru dan Peserta Didik	71
Tabel 3.4	Indikator Sembilan Moderasi Beragama Sumber	72
Tabel 3.5	Skor Penilain Validasi Ahli	77
Tabel 3.6	Kriteria Interprestasi Kelayakan	78
Tabel 3.7	Skor Pada Angket	78
Tabel 3.8	Kriteria Interprestasi Praktikalitas	79
Tabel 3.9	Kriteria Nilai *N-Gain*	83
Tabel 3.10	Kriteria Peentuan Tingkat Keefektifan	84
Tabel 4.1	Daftar Fasilitas di SD Negeri Bintoyo	91
Tabel 4.2	Kerangka Media Pembelajaran	93
Tabel 4.3	Daftar Validator Ahli	111
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Materi	112
Tabel 4.5	Hasil Validasi Ahli Media	112
Tabel 4.6	Hasil Perbaikan Halaman Awal	114
Tabel 4.7	Hasil Perbaikan Halaman Apersepsi	114
Tabel 4.8	Hasil Perbaikan Halaman Materi Pembelajaran	115
Tabel 4.9	Hasil Perbaikan Halaman Materi Nilai-Nilai Moderasi Beragama	116
Tabel 4.10	Hasil Perbaikan Siklus 1	125
Tabel 4.11	Hasil Perbaikan Siklus 2	131
Tabel 4.12	Data Penilaian Angket Respon Peserta Didik	143
Tabel 4.13	Data Penilaian Angket Respon Guru	144
Tabel 4.14	Hasil Penilaian *Pre-tes* dan *Post-tes* Peserta Didik	146
Tabel 4.15	Tabel Uji Normalitas	148

Tabel 4.16 Tabel Uji Homogenitas 149
Tabel 4.17 Tabel Test Statistics 150
Tabel 4.18 Tabel Ranks..... 150
Tabel 4.19 Hasil Uji *N-Gain* 151

DAFTAR GAMBAR

Lampiran Halaman

Gambar 4.1 Halaman Awal 95
Gambar 4.2 Tombol Navigasi 97
Gambar 4.3 Halaman Pendahuluan 98
Gambar 4.4 Kata Pengantar 99
Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran 100
Gambar 4.6 Profil Guru 101
Gambar 4.7 Halaman *Pre-Test* 102
Gambar 4.8 Halaman Apersepsi 103
Gambar 4.9 Halaman Materi 104
Gambar 4.10 Halaman Materi Nilai-Nilai Moderasi Beragama 105
Gambar 4.11 Halaman Rangkuman 106
Gambar 4.12 Halaman Ruang Diskusi 107
Gambar 4.13 Halaman *Post-Test* 108
Gambar 4.14 Halaman Daftar Pustaka 109
Gambar 4.15 Peneliti menjelaskan cara menggunakan icon dan tombol navigasi dalam media pembelajaran 134
Gambar 4.16 Peserta didik mulai mengoperasikan media pembelajaran dengan *Handphone* 136
Gambar 4.17 Peserta didik berkelompok mengerjakan kolom diskusi dan mempresentasikan di depan kelas. 138

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi ialah pemindahan tulisan dari teks Arab ke tulisan latin dengan mengacu pada standar *International Arabic Romanization*. Transliterasi tesis ini, baik pada keseluruhan kata, kalimat, dan ungkapan wajib mengacu dan memedomani standar tersebut secara baku dan konsisten demi menjadi tradisi akademik. Setiap kata, kalimat, dan ungkapan yang ditransliterasikan harus ditulis miring (*italic*). Teks Arab untuk nama orang, tempat, atau lainnya tetap dilakukan transliterasi tanpa ditulis miring ketika belum menjadi tren atau belum terserap ke dalam kamus bahasa Indonesia.

A. **Penyesuaian Perubahan Huruf**

Huruf Arab	Huruf Latin	Contoh	Transliterasi
ء	A a	سأل	*sa'ala*
ب	B b	بدل	*Badala*
ت	T t	متر	*Tamr*
ث	Th th	ثورة	*Thawrah*
ج	J j	جمال	*Jamāl*
ح	Ḥ ḥ	حديث	*ḥadīth*
خ	Kh kh	خالد	*Khālid*

Huruf Arab	Huruf Latin	Contoh	Transliterasi
د	D d	ديوان	*Dīwān*
ذ	Dh dh	مذهب	*madhhab*
ر	R r	رحمن	*raḥmān*
ز	Z z	زمزم	*Zamzam*
س	S s	سالم	*Salām*
ش	Sh sh	مشمس	*Shams*
ص	Ṣ ṣ	صرب	*ṣabr*
ض	Ḍ ḍ	ضمري	*ḍamīr*
ط	Ṭ ṭ	طاهر	*ṭāhir*
ظ	Ẓ ẓ	ظهر	*ẓuhr*
ع	’	عبد	*abd‘*
غ	Gh gh	غيب	*Ghayb*
ف	F f	فقه	*Fiqh*
ق	Q q	قاضي	*Qādī*
ك	K k	كأس	*ka’s*
ل	L l	لنب	*Laban*
م	M m	مزمار	*Mizmār*

Huruf Arab	Huruf Latin	Contoh	Transliterasi
ن	N n	نوم	*Nawm*
هـ	H h	هبط	*habaṭa*
و	W w	وصل	*waṣala*
ى	Y y	يسار	*Yasār*

B. **Vokal Pendek**

Huruf Arab	Huruf Latin	Contoh	Transliterasi
ـَ	*a*	فعل	***fa**'ala*
ـِ	*i*	حسب	*hasiba*
ـُ	*u*	كتب	***ku**tiba*

C. **Vokal Panjang**

Huruf Arab	Huruf Latin	Contoh	Transliterasi
ا, ى	*ā*	كاتب، قضى	*qaḍā ,kātib*
ي	*ī*	كرمي	*Karīm*
و	*ū*	حروف	*ḥurūf*

D. **Diftong**

Huruf Arab	Huruf Latin	Contoh	Transliterasi
و ْ	*aw*	قول	*qawl*
ي ْ	*ay*	سيف	*sayf*

Huruf Arab	Huruf Latin	Contoh	Transliterasi
يّ	*iyy* (*shiddah*)	غنيّ	*ghaniyy*
وّ	*uww* (*shiddah*)	عدوّ	*ʿaduww*
ي	*ī* (*nisbah*)	الغزالي	*Ghazālī*

E. **Pengecualian**

1. Huruf Arab ء) *hamzah*) pada awal kata ditransliterasi kan menjadi a, bukan ’a. Contoh: أكرب, transliterasinya: *akbar*, bukan ’*akbar*.
2. Huruf Arab (*tā’ marbūṭah*) pada kata tanpa (*al*) yang bersambung dengan perkataan lain ditransliterasikan menjadi ‘*t*’. Contoh: وزارة التعليم, transliterasinya: *Wizārat al-Ta‘līm*, bukan *Wizārah al-Ta‘līm*. Namun, jika ada kata yang menggunakan (al) pada perkataan tunggal atau perkataan terakhir, *tā’ marbūṭah* ditransliterasikan pada ‘h’, contoh:

a.	املنربية املكتبة	*al-Maktabah Munīriyyah*
b.	قلعة	*qal‘ah*
c.	وهبة دار	*Dār Wahbah*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang berevolusi sangat cepat membawa pengaruh drastis terhadap kehidupan, khususnya pendidikan. Di era *society 5.0*, bidang pendidikan perlu adanya kreasi dan inovasi dalam media pembelajaran.[1] Jika tidak, pendidikan dikhawatirkan akan tertinggal sangat jauh.[2] Mengingat betapa pentingnya peran media pembelajaran sehingga dapat memunculkan motivasi dan semangat siswa dalam memahami materi[3], selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan baru bagi siswa, bahkan mampu mempengaruhi psikologinya.[4] Di era super *smart society*, tentu dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memaparkan materi pembelajaran secara lebih konkret. Pemanfaatan media pembelajaran yang maksimal diharapkan dapat mendukung kegiatan pembelajaran yang diinginkan.[5]

---

[1] Sri Handayani, Sri Umi W Mintarti, and Rizza Megasari, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi "Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Era Revolusi Industri 4.0", Strategi Pembelajaran Ekonomi Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Era Revolusi Industri 4.0*, 2020, 10, www.literindo.id.

[2] Marianus Subandowo, "Teknologi Pendidikan Di Era Society 5.0," *Jurnal Sagacious* 9, no. 1 (2022): 26, https://rumahjurnal.net/sagacious/article/view/1139.

[3] I Ketut Karsana Sudarmika and I Wayan Sujana, "Melajah : Multimedia Interaktif Mari Belajar Peninggalan Sejarah Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar" 4, no. 4 (2024): 553.

[4] Shoffan Shoffa, *Buku Media Pembelajaran Gunawan* (Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka, 2009), 17.

[5] Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital Teknologi*, *Jurnal Pendidikan Anak*, vol. 8 (Bnadung: PT. Remaja Rosdakarya, 2022), 5.

Menurut Rohani, penggunaan media pembelajaran digital dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi melalui interaksi dengan objek serta mampu membuat kegiatan pembelajaran semakin menarik, tidak membosankan dan monoton.[6] Selain itu menurut Sujana, media pembelajaran dapat menciptakan sistem belajar yang lebih menarik sehingga peserta didik dapat termotivasi, serta lebih banyak melakukan aktivitas pembelajaran.[7]

Akhir-akhir ini kerap terjadi kasus siswa mudah bosan dalam pembelajaran. Salah satunya dikutip dari nu online yang ditulis Abdul Muiz Cholil tentang "guru dituntut kreatif dalam proses belajar mengajar siswa". Diketahui keluhan dan kesulitan siswa dalam memahami dan menghafal materi yang membuat siswa menjadi jenuh dan bosan belajar di kelas disebabkan karena pembelajaran hanya terpaku pada metode ceramah dan siswa hanya disuruh membaca, memahami serta menghafal materi pelajaran.[8] Kasus serupa dikutip dari laman resmi Kemendikbud RI tentang Pembelajaran yang Menyenangkan di Luar Kelas, Solusi Hindari Kejenuhan Siswa. Hal tersebut terjadi karena banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dari guru yang terkesan membosankan. Dalam kasus ini alternatif yang diambil guru

---

[6] Susi Susanti, *Desain Media Pembelajaran SD/MI* (Banda Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 7–8, https://books.google.co.id/books?id=UaZeEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&pg=PA69&dq=Jenis+komik&hl=id&source=gb_mobil#v=onepage&q=Jenis komik&f=false.

[7] Feriska Achlikul Zahwa and Imam Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 67, https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963.

[8] Abdul Muiz Cholil, "Guru Dituntut Kreaktif Dalam Proses Belajar Mengajar Siswa" (Banyumas, 2018), https://nu.or.id/daerah/guru-dituntut-kreaktif-dalam-proses-belajar-mengajar-siswa-RS1WX.

adalah dengan melakukan pembelajaran di luar kelas dan menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung terlaksananya pembelajaran.[9]

Peristiwa di atas adalah masalah yang penting diteliti dan dicari solusinya, jika tidak maka akan berdampak pada keberlangsungan pendidikan yang kian memudar. Hal ini dapat menyebabakan menurunya semangat dan minat belajar siswa. Selain itu siswa akan semakin lepas tanggungjawab terhadap kewajibanya untuk belajar.[10] Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat juga dapat menurunkan hasil belajar siswa. Mengingat media adalah alat untuk menjebatani pemahaman siswa.[11] Selain itu hasil belajar juga bisa di pengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan guru dalam menjelaskan materi. Keberhasilan guru dalam mentranfer materi pembelajaran murupakan suatu tahapan yang penting agar siswa dapat memahami dan menyerap materi pembelajaran dengan baik.[12]

Fakta di lapangan menunjukkan permasalahan yang terdapat di SDN Bintoyo adalah belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif sebagai sumber belajar pendukung. Sekolah hanya terfokus pada buku induk yang diberikan oleh pemerintah sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran. Selain itu, ketersediaan sumber belajar saat ini masih monoton, kurang menarik, dan kurang menggunakan variasi warna. Di SD

---

[9] Kemendikbud RI, "Pembelajaran Yang Menyenangkan Di Luar Kelas, Solusi Hindari Kejenuhan Siswa" (Klaten, 2022), https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/07/pembelajaran-yang-menyenangkan-di-luar-kelas-solusi-hindari-kejenuhan-siswa.

[10] Reni Hidayati et al., "Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 3 (2022): 1157, https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223.

[11] Najwa Rohima, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa," *Publikasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 3.

[12] Syipa Rodiatul Zannah and Zulfadewina Zulfadewina, "Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Pada Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas," *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 3 (2022): 968, https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3044.

Negeri Bintoyo pemanfaatan media pembelajaran masih kurang maksimal. Contohnya dengan adanya subsidi *chrome book* dari pemerintah hanya dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi dengan menonton video pembelajaran, menyampaikan materi dalam bentuk *power point* dan mengerjakan soal ulangan melalui *google classroom*.

Berangkat dari masalah di atas, diperlukan upaya optimal dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Menurut Downes, untuk menuju pembelajaran yang efektif dan memahami pembelajaran di era digital, dibutuhkan beberapa faktor pendukung yang termuat dalam teori *conectivisme* yakni *agregasi*, *relasi, kreasi*, dan *sharing*.[13] Dimana siswa dapat mengkonstruk sebuah pengetahuan melalui berbagai sumber seperti media digital yang interaktif. Dijelaskan oleh Heinich, bahwa media interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang berisikan animasi, suara yang menarik, dan video serta kuis-kuis online yang dapat diakses peserta didik. Hal tersebut tentu dirasa sangat tepat sebagai upaya dalam menanggapi perkembangan teknologi di era society 5.0.[14] Serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.[15]

Mengingat pentingnya penggunaan media dalam mendukung keberhasilan belajar siswa, akhirnya peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis *google sites*.

---

[13] Stephen Downes, "Places to Go: Connectivism & Connective Knowledge Recommended APA Citation," *Innovate: Journal of Online Education* 5, no. 1 (2008): 1–6, https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol5/iss1/6.

[14] Subandowo, "Teknologi Pendidikan Di Era Society 5.0," 27.

[15] Rosalia Hera Rahayuningrum, "Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIIF Di SMP Negeri 2 Imogiri Bantul," *LSM XIX Lomba Dan Seminar Matematika* 3, no. 2 (2012): 59.

Google Sites adalah sebuah *platform* yang disediakan oleh Google untuk membuat situs web dengan mudah dan tanpa perlu memiliki pengetahuan teknis yang mendalam. Dengan *Google Sites*, pengguna dapat membuat situs web yang menarik dan fungsional dengan berbagai fitur yang disediakan, seperti pembuatan halaman, menambahkan konten multimedia, membuat media pembelajaran, berbagi informasi, dan berkolaborasi dengan orang lain secara *real-time*.[16]

Fakta lain menunjukan beberapa siswa diketahui kurang berminat dalam belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V. Khusunya pada materi senangnya berteman. Selain itu guru dalam penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal khususnya dalam penggunaan *chrome book* yang hanya dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dengan menonton video pembelajaran dan sebagai media penunjang untuk ujian tengah semester dan akhir semester dengan memanfaatkan *google classroom* yang ada di *chrome book*.

Terlihat juga beberapa siswa kurang terbuka atau membatasi pertemanan dengan teman baru yang berbeda suku dan budaya. Beberapa dari mereka kurang nyaman dengan teman yang berbeda gaya bahasa yang digunakan dengan bahasa mereka sehari-hari. Selain itu kasus pelajar di SDN Bintoyo tentu tidak jauh dari adanya dampak perkembangan teknologi yang berkembang dan tidak dapat di filter dengan baik. Sehingga membuat beberapa siswa mengikuti trend dan sikap negatif seperti menggunakan bahasa kekini-

[16] Dody Irawan et al., "Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Fiksi Dan Nonfiksi Bahasa Indonesia Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tanjungpinang," *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023): 1275–83.

an yang kurang sopan. Hal tersebut dijelaskan oleh Bu Nilatul Khairiyah (guru PAI BP Kelas V) bahwa *"Pergaulan anak-anak di era sekarang memang cukup sulit diatur, khususnya pada aspek perilaku dan tingkah laku. Siswa masih belum sepenuhnya mampu bersikap sopan santun, baik dalam tutur kata maupun perbuatan. Selain itu, ketika berinteraksi dengan siswa dari luar daerah yang memiliki latar belakang suku yang berbeda, masih terlihat sikap yang kurang terbuka, bahkan seringkali terjadi pembatasan pergaulan hingga tindakan yang mengganggu".*[17]

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran PAI BP telah banyak dilakukan oleh para peneliti, dengan berbagai jenis media yang dikembangkan serta temuan yang beragam. Penelitian berjudul Pengembangan Website Berbasis *Google Sites* "Sanadiq" Tentang Kisah Sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq Pada Pembelajaran PAI Kelas V SD dilakukan oleh Ani Nur Aeni dkk, Tahun 2025 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis web mampu meningkatkan motivasi dan aktivitas peserta didik secara signifikan. Namun, media dalam penelitian tersebut masih sedikit menu yang dipaparkan, yaitu menu CP dan TP, materi pembelajaran, video pembelajaran, evaluasi dan profil pengembang.

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian terdahulu, diketahui bahwa masih terdapat celah yang perlu diperbaiki dan dikembangkan. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara terstruktur, tetapi juga disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kesiapan peserta didik dalam mengoperasikan teknologi informasi. Selain

[17] Lihat Transkip Wawancara 02/W/GPAI/15-09/2025

itu, masih terbatasnya penelitian yang mengembangkan media PAI berbasis *Google Sites* yang disesuaikan dengan pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi berbasis desain dan web, sehingga hal ini menjadi alasan penting untuk dilakukan penelitian dan pengembangan ini. [18]

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi senangnya berteman berbasis *google sites*, diharapkan dapat memudahkan guru menyampaikan materi perlajaran dan memudahkan siswa dalam memahami serta meningkatkan hasil belajar siswa dan wawsan moderat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi senangnya berteman. Media ini dikemas dan dikembangkan semenarik mungkin dengan disertai berbagai menu, animasi, video pendukung, tugas-tugas ringan, *game*, video pendukung, bacaan pendukung wawasan moderat dan kumpulan soal yang disesuaikan dengan karakter siswa sekolah dasar.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dilakukan pembatasan masalah terhadap objek yang akan diteliti. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis *google sites* dengan materi senangnya berteman. Diharapkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis *google sites* ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran tambahan yang belum banyak dikembangkan oleh guru-guru sekolah dasar. Penelitian ini

[18] Widiyawati Ani Nur Aeni, Rika Amelia, Sulistiawati, "Pengembangan Website Berbasis Google Sites "Sanadiq" Tentang Kisah Sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq Pada Pembelajaran PAI Kelas V SD," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2021): 439–54.

difokuskan pada kelas V SDN Bintoyo karena mempertimbangkan jumlah siswa terbanyak dan memiliki materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang sejalan dengan media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan, yaitu materi senangnya berteman untuk meningkatkan wawasan moderat siswa.

C. Kebaharuan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembeajaran dengan kebaharuan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran berupa web berbasisi *google sites* yang dilengkapi dengan tampilan visual, efek suara, video, dan animasi yang menarik.
2. Media Pembelajaran berupa web berbasisi *google sites* ini dapat digunakan menggunakan alat eletronik/komunikasi berupa HP, Tablet, Laptop, dan Komputer sehingga peserta didik dapat memainkan secara individu ataupun kelompok.
3. Media Pembelajaran berupa web berbasisi *google sites* dikembangkan dengan aplikasi Canva dan *software* Padlet selanjutnya di *exspor* ke dalam *google sites*. Selain itu juga memuat berbagai video yang menarik.
4. Media Pembelajaran berupa web berbasis *google sites* memuat materi PAI BP dengan tema “Senangnya Berteman”.
5. Media Pembelajaran berupa web berbasis *google sites* dikembangkan sesuai dengan karakter anak yang masih dalam tahap belajar dan bermain.

D. Fokus Pengembangan Produk

Berdasarkan paparan di atas, rumusan masalah yang dapat kami kemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN Bintoyo Ngawi?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN Bintoyo Ngawi?
3. Bagaimana praktikalitas penggunaan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN Bintoyo Ngawi?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN Bintoyo Ngawi?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V SDN Bintoyo Ngawi.
2. Untuk menguji validitas pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V SDN Bintoyo Ngawi.
3. Untuk menguji praktikalitas pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V SDN Bintoyo Ngawi.

4. Untuk menguji efektivitas pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V SDN Bintoyo Ngawi.

F. Manfaat Penenlitian

Dikembangkannya media pembelajaran berbasis *google sites* ini diharapkan mampu memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berbagai manfaat tersebut, diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

   Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap studi pengembangan pendidikan terutama di bidang pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melalui pengembangan media pembelajaran berbasis digital berupa *website* melalui *platform google sites*.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Siswa

      1) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
      2) Meningkatkan antusias siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
      3) Siswa fokus dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

   b. Bagi Guru

      1) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

2) Menambah wawasan guru terkait alternatif penggunaan media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran.
3) Menjadi motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan masukan pada pihak sekolah bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *google sites* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi peneliti dan pembaca dalam hal pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penyusunan tesis ini terbagi menjadi lima bab, yang masing-masing bab saling berkaitan satu sama lain sehingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Adapun sistematika pembahasan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Pada bagian pendahuluan ini meliputi berbagai aspek yang memberikan gambar umum, meliputi; latar belakang masalah, batasan masalah, kebaharuan produk, fokus pengembangan produk, tujuan peneliatian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teori. Setiap penelitian pengembangan memerlukan teori yang dijadikan alat untuk membaca data pada bagian analisis. Adapun teori-teori yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi: tentang

pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang didalamnya memuat pengertian pengembangan media pembelajaran berbasis digital, manfaat dan keuntungan, tips dan trik penggunaan, keterkaitan media pembelajaran dengan PAI BP, penjelasan *google sites* meliputi pengertian, manfaat, kekurangan, kelebihan, materi PAI BP, moderasi beragama, indikator moderasi beragama dan telaah hasil penelitian terdahulu.

BAB III Metode Penelitian. Didalamnya memuat beberapa hal teknis meliputi; metode dan pendekatan, jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, tahap pengembangan, instrumen penelitian, angket respon peserta didik, kisi-kisi instrumen moderasi beragama, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan uji validitas.

BAB IV Hasil dan Pembahasan. Bagian ini membahas mengenai langkah pengembangan *google sites* melalui ADDIE. Adapun tahapan-tahapan pengembangan meliputi analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Dan mengetahui tanggapan siswa terhadap dikembangkannya *google sites*, serta efektivitas *google sites* menggunakan uji validitas melalui berbagai tahap seperti memberikan soal *pretest* dan *posttest*.

BAB V Penutup. Setiap penelitian ada kesimpulan, keterbatasan produk, hasil temuan, dan saran. Bagian ini digunakan agar pembaca lebih mudah untuk mengetahui isi daripada pembahasan tesis. Serta terdapat beberapa saran yang ke depannya bisa dilakukan atau diperbaiki oleh peneliti yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran terdiri dari 2 (dua) suku kata, yakni Media dan Pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan sesorang untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan antara pendidik dengan murid dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses bantuan yang dilakukan oleh pendidik agar murid mendapatkan ilmu, pengetahuan, informasi serta penguasaan terhadap suatu konsep yang diajarkan oleh pendidik.[1]

Definisi media menurut Kozma, Belle & Williams: *"Media can be defined by its tehnology, symbol systems and processing capabilities. The obvious characteristic of a medium is its technology, the mechanical and electronic aspects that determine its function, and to some extent, its shape and other physical features"*. "Media dapat didefinisikan dari teknologinya, sistem simbol dan kemampuan memprosesnya. Yang paling menonjol sifat-sifat dari medium adalah teknologinya, aspek mekanikal dan elektrikalnya yang menentukan

[1] Ahmad Fakhri Hutauruk et al., *Media Pembelajaran Dan TIK* (Medan: Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2022), 4.

fungsinya, dan dalam hal tertentu menyangkut bentuk dan tampilan fisik lainnya".[2]

Menurut pendapat Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda menyatakan bahwa: *"Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the latin medium (beetween), the term refers to anything that carries information beetween a source and a receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning"*. "Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah: teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran".[3]

Gerlach & Ely menyatakan: *A medium, conceived is any person, material or event that establish condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.* Menurut Gerlach dan Ely secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.[4]

---

[2] Heri Sugiharto Setyaedhi, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013," *ETJ (Education Technology Journal)* 1, no. April (2021): 24.

[3] Ahmad Sudi Pratikno Fachrur Rozie, *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Bangkalan: Trunojoyo, 2022), 9.

[4] Mohamad Miftah, "Media Pembelajaran: Dari Konsepsi Ke Utilisasi Dan Permasalahanya," *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, no. 1 (2021): 138.

Media pembelajaran mempunyai beberapa pengertian. Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.[5]

Gagne & Reiser (1983:49) menyatakan bahwa "*instructional media are the physical means by which an instructional message is communication"*, (media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran). Gagne & Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengadung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.[6]

Pengertian media pembelajaran menurut Winkel, media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Menurut Rossie & Breidle dalam Wina Sanjaya

[5] Siti Fatimah et al., "Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Dalam Pembelajaran BIPA Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun Application Of Smartbox Teaching Material Media In Learning BIPA In Introduction To Simalungun Ethnic Culinary Material," *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara* 1, no. 2 (2024): 3303.

[6] Ahmad Syawaluddin, *Media Pembelajaran* (Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022), 9.

mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.[7]

Dari definisi-definisi yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:[8]

1) Fungsi Edukatif

Fungsi edukatif yaitu memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan, mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis, memberi pengalaman bermakna, mengembangkan dan

[7] Nadia Latifatul Jannah and Rahma Ashari Hamzah, "Komponen Media Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Dalam Kurikulum Merdeka Khusus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar," *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2024): 312.

[8] Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2022), 11.

memperluas cakrawala, memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.

2) Fungsi ekonomis

Fungsi ekonomis yaitu pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien, pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu.

3) Fungsi sosial

Fungsi sosial yaitu memperluas pergaulan antar siswa, mengembangkan pemahaman, mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa.

4) Fungsi budaya

Fungsi budaya yaitu memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia, mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada dimasyarakat.

Selain itu fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar

Dalam menyampaikan materi antara guru satu dengan yang lainnya sama, tidak ada kesenjangan pesan yang diajarkan oleh masingmasing guru.

2) Penafsiran yang berbeda dapat dihindari

Penafsiran berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa dimanapun berada.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

4) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

5) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

6) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

7) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat merangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.

8) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

9) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara rinci, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:[9]

[9] Mas'odi Mas'odi Fahrin Nailatil Karomah, Devita, Zulfikar Januarga Ramli, "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS* 15, no. 2 (2024): 215–16.

1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, foto, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah masa lampau.
2) Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, kehidupan hewan berbahaya di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, melihat alam semesta dan tata surya, dan sebagainya.
3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan media gambar siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang monument-monumen, dengan video siswa memperoleh gambaran nyata tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, suara detak jantung dan sebagainya.
5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, foto, powerpoint, dan video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung, kelelawar, dan sebagainya.
6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan powerpoint, film, atau video siswa dapat

mengamati gerhana matahari/bulan, pelangi, gunung meletus, tsunami, dan sebagainya.

7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
8) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya. Misal membandingkan ukuran, warna planet-planet, dan sebagainya.
9) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses metamorphosis kepompong menjadi kupu-kupu, proses terjadinya hujan, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan video dapat diamati hanya dalam beberapa detik.
10) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan video, siswa dapat mengamati dengan jelas teknik menendang bola, teknik melempar bola, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.

11) Mengamati gerakan-gerakan sesuatu yang sukar diamati secara langsung. Dengan video siswa dapat dengan mudah mengamati jalannya mesin mobil, dan sebagainya.
12) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian alat yang sukar diamati secara langsung.
13) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan video.
14) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan siswa dapat mengikuti pelajaran yang disajikan oleh guru dalam waktu yang sama.
15) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing (belajar mandiri).

d. Prinsip Media Pembelajaran

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, di antaranya:[10]

[10] Steven Tubagus, *Prinsip Dan Penerapan Media Pembelajaran* (Bandung: Winida Media Utama, 2025), 1–5.

1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar utuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan tersendiri. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran. Contohnya untuk membelajarkan siswa memahami proses terjadinya hujan, maka guru perlu mempersiapkan media video atau gambar yang menjelaskan proses tersebut.
3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan mendengarkan yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian juga sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan yang kurang akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disajikan melalui media visual. Setiap siswa memiliki kemampuan dan gaya yang berbeda. Guru perlu memperhatikan setiap kemampuan dan gaya tersebut.
4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media

yang sangat sederhana belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektivitas penggunanya.

5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama mediamedia mutakhir seperti media komputer pembelajaran, powerpoint, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus dalam mengoperasikannya. Media secanggih apapun tidak akan bisa menolong tanpa kemampuan teknis mengoperasikan dan memanfaatkan media yang akan digunakan. Hal ini perlu ditekankan, sebab sering guru melakukan kesalahan-kesalahan yang prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang pada akhirnya penggunaan media bukan menambah kemudahan siswa belajar, malah sebaliknya mempersulit siswa.

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Anderson media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 10 yaitu: [11]

1) Audio: kaset audio, siaran radio,telepon.
2) Cetak: buku pelajaran, modul, brosur, gambar.
3) Audio cetak: Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4) Proyeksi visual diam: *overhead transparansi* (OHT), film bingkai *(slide).*
5) Proyeksi visual diam: film bingkai (slide) bersuara.

[11] Kelik Wachyudi Lalu Suhirman, Rustono Farady Marta, *Media Pembelajaran* (Jombang: Askara Sastra Media, 2025), 11.

6) Visual gerak: film bisu.
7) Audio visual gerak: film gerak bersuara, video NCD, televisi.
8) Obyek fisik: benda nyata, model, spesimen.
9) Manusia dan lingkungan: guru, pustakawan, laboran
10) Komputer: CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer).

2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Pengembangan media pembelajaran digital adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran sehingga teori pengembangan yang digunakan adalah teori pengembangan pembelajaran.[12] Untuk mengembangkan media pembelajaran diperlukan metode yang akan digunakan dalam proses pengembangan yaitu metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa *Inggris* yaitu *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.[13] Sedangkan pengembangan sendiri dapat diartikan sebagai modifikasi suatu produk yang sudah ada sehingga menciptakan produk yang baru yang dapat disesuakan dengan

[12] Mochammad Faizal Darsono, Taofik Muhammad, and Sulidar Fitri, "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Dampak Sosial Informatika Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk SMA," *Jurnal Penelitian Nusantara* 1 (2025): 309.

[13] Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2017), 402.

kebutuhan pengembang dan dapat bermanfaat lebih dari produk sebelumnya.

Kata media dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau penghantar dalam bahasa Arab, media adalah perantara *(al-wasāil)* atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Sehingga media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.[14]

Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.[15] Media pada umumnya digunakan sebagai wadah menyalurkan sesuatu yang bersifat abstrak maupun non abstrak. Dalam pendidikan media sangat berpengaruh penting sebagai perantara dalam mentransfer ilmu kepada siswa.

Sedangkan istilah pembelajaran atau pengajaran (ungkapan yang lebih banyak dikenal sebelumnya), adalah upaya untuk

---

[14] Nurdianawati, "Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab," *Al-Af'idah* 4, no. 1 (2020): 36.

[15] Frezy Paputungan and Evandri Paputungan, "Pengembangan Teknologi Pendidikan Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Development of Educational Technology in Use of Learning Media," *Journal of Education and Culture (JEaC) Vol.* 2, no. 20 (2023): 2.

membelajarkan pembelajar. Membelajarkan berarti usaha membuat seseorang belajar. Pada upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pebelajar (siswa) dengan guru, pembelajar atau pengajar (ungkapan yang lebih umum digunakan sebelumnya), sehingga proses pembelajaran seperti ini adalah sebagai bagian proses komunikasi antar manusia (dalam hal ini yaitu antara pembelajar dan pebelajar). Meskipun dapat saja terjadi komunikasi langsung antara pembelajar dengan bahan pembelajaran, di sana ada peranan media pembelajaran.[16] Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Jadi dapat diartikan secara keseluruhan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar atau pembelajaran terjadi.[17]

Berbasis digital adalah salah satu metode pembelajaran yang banyak digunakan saat ini. Teknologi digital berfungsi sebagai media pembelajaran yang canggih, memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah dan cepat. Penggunaan teknologi digital sebagai media pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk mempelajari materi dengan lebih interaktif

[16] Salsabila Salsabila, "Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan," *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 7.

[17] Siti Aisyah, "Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam," *Tadiban: Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2022): 17.

dan menyenangkan. Dengan menggunakan media berbasis digital, para guru juga memiliki kesempatan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Animasi digital adalah contoh lain dari media pembelajaran berbasis digital yang dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran siswa lebih cepat dan lebih baik. Animasi digital memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa dapat belajar lebih banyak tentang topik yang diajarkan dengan lebih mudah dan cepat. Dengan memanfaatkan media digital guru dapat membantu siswa untu me-konstruksi pengetahuan mereka melalui media pembelajaran digital yang dikembangkan.[18]

Mengkonstruksi pengetahuan menurut teori konstruktivisme bahwa Piaget menyatakan pembelajaran terjadi ketika peserta didik secara aktif mengkonstruksi pemahaman berdasarkan pengalaman dan skema kognitif yang telah dimiliki sebelumnya, sementara Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses konstruksi pengetahuan, di mana peserta didik dapat belajar lebih efektif melalui diskusi dan kolaborasi dengan orang lain.[19] Mulyati menyatakan konstruktivisme adalah pendekatan yang melihat peserta didik sebagai

[18] Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Jambi, 2023), 2, https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf.

[19] Indah Tri Kusumawati, Joko Soebagyo, and Ishaq Nuriadin, "Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme," *JURNAL MathEdu* 5, no. 1 (2022): 13–14.

individu yang aktif dalam membangun pengetahuan sendiri melalui pengalaman dan praktik.[20]

Dengan demikian dapat dipahami bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis digital adalah mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran dengan kombinasi dari mata pelajaran, teknologi, dan strategi yang digunakan untuk membantu guru dalam merancang media untuk memudahkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui pengalaman dan praktik.

b. Manfaat dan Keuntungan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran.[21] Meskipun banyak hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital cenderung sama jika dibanding dengan pembelajaran konvensional atau klasikal, tetapi keuntungan yang bisa diperoleh dengan media pembelajaran berbasis digital adalah dalam hal fleksibilitasnya.[22] Melalui media pembelajaran berbasis digital, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, disamping

---

[20] Rini Pratami, "Pendekatan Konstruktivisme Dalam Kebijakan Pembelajaran Berbasis Proyek : Transformasi Pendidikan Menuju Kreativitas Dan Kolaborasi Constructivism Approach in Project-Based Learning Policy : Transforming Education Toward Creativity and Collaboration," *JAP (Jurnal Administrasi Publik)* 16 (2024): 79, https://doi.org/10.20473/jap.v16i2.60539.

[21] Rizka Anjani Wulandari, Rahma Cahya Sari, and Gilang Aditama Saputra, "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar," *Jurnal Literasi Digital* 4, no. 3 (2024): 2.

[22] Lukmanul Hakim et al., *Wajah Baru Pendidikan Di Era Digital* (Sidoarjo: PENERBIT Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Sindotech, 2025), 26.

itu materi yang dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia dengan cepat dapat diperbaharui oleh pengajar.

Media pembelajaran berbasis digital memiliki berbagai manfaat dan keuntungan, di antaranya: [23]

1) Kemudahan akses dan fleksibilitas: Media pembelajaran berbasis digital dapat diakses dengan mudah dari mana saja dan kapan saja, baik melalui komputer, tablet, maupun smartphone. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dan memilih waktu yang tepat untuk mempelajari materi.
2) Interaktif dan visual: Media pembelajaran berbasis digital menawarkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan visual dengan menggunakan gambar, animasi, audio, dan video. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa untuk memahami materi secara lebih baik.
3) Personalisasi pembelajaran: Media pembelajaran berbasis digital dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan individu siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar dengan ritme yang sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga meningkatkan efektivitas belajar.
4) Umpan balik instan: Media pembelajaran berbasis digital dapat memberikan umpan balik instan kepada siswa, baik melalui sistem penilaian otomatis atau melalui perangkat lunak yang dapat

[23] Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, 5–7.

memberikan saran dan masukan yang berguna. Hal ini membantu siswa untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan pemahaman mereka.

5) Keterlibatan siswa yang lebih tinggi: Media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, dengan menyediakan forum diskusi *online*, kuis interaktif, dan berbagai aktivitas lain yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran.[24]
6) Efisiensi dan penghematan biaya: Media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan efisiensi dan penghematan biaya dalam pembelajaran, dengan mengurangi penggunaan buku teks dan memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang dapat digunakan berulang kali.[25]

c. Tips dan Trik Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital

Pembelajaran yang efektif tentunya memerlukan perencanaan yang baik. Begitu juga dengan pemilihan media berbasis digital yang akan digunakan dalam pembelajaran akan membutuhkan perencanaan yang baik pula. Media yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan semuanya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Untuk itu perlu di lakukan pemilihan media tersebut.[26] Agar pemilihan media pembelajaran

[24] Ariesta Setyawati et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital* (Cirebon: Penerbit PT Arr Rad Pratama, 2024), 51.
[25] Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, 5–7.
[26] Anisyah Yuniarti et al., "Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran" 4 (2023): 6.

tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan faktor/kriteria-kriteria dan langkah-langkah pemilihan media melalui tips dan trik.[27] Berikut adalah beberapa tips dan trik untuk menggunakan media pembelajaran berbasis digital dengan efektif dan efisien: [28]

1) Tentukan tujuan pembelajaran

   Sebelum memilih media pembelajaran, tentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan tersebut.

2) Pilih media pembelajaran yang sesuai

   Pilih media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa, tema pembelajaran, dan kemampuan teknologi yang tersedia. Pastikan media pembelajaran tersebut mudah diakses dan mudah digunakan.[29]

3) Tetap interaktif

   Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi tidak menarik jika tidak ada interaksi dengan siswa. Oleh karena itu, pastikan media pembelajaran yang dipilih tetap interaktif dan menarik. Libatkan siswa dalam diskusi dan aktivitas selama penggunaan media pembelajaran.

---

[27] Azzahra Kamila Cahyani Masdar et al., "Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil," *Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 3 (2024): 80, https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.

[28] Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, 10–11.

[29] Laode Anhusadar and Hadi Machmud, "Optimalisasi Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 3 (2025): 7.

4) Berikan umpan balik

Berikan umpan balik dan evaluasi terhadap kemajuan siswa selama penggunaan media pembelajaran. Hal ini akan membantu siswa memperbaiki kelemahan dan meningkatkan kinerja mereka.

5) Gunakan media pembelajaran secara teratur

Media pembelajaran berbasis digital harus digunakan secara teratur dan konsisten. Jangan gunakan hanya pada saat-saat tertentu atau ketika siswa merasa bosan dengan pembelajaran tradisional. Jadwalkan penggunaan media pembelajaran.[30]

3. Keterkaitan Media Pembelajaran Dengan PAI BP

Pentingnya media pembelajaran dalam menggali potensi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era *society* 5.0 tidak bisa dipungkiri. Kita memasuki ranah kemajuan teknis dan pendidikan yang baru saat kita bergerak di luar kebiasaan.[31] Korelasi antara media pembelajaran Pendidikan Agama Islam di lingkungan akademis sangat penting untuk meningkatkan pemahaman para peserta didik tentang konten agama dan efisiensi pembelajaran. Beberapa keterkaitan antara media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, seperti yang diuraikan di bawah ini: [32]

a. Memfasilitasi Pembelajaran Interaktif

Penerapan media pembelajaran, termasuk permainan interaktif, simulasi, dan video pembelajaran, dapat meningkatkan

[30] Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, 10–11.

[31] Syamsul Bahri, "Konsep Pembelajaran PAI Di Era Society 5.0," *Edupedia* 6, no. 2 (2022): 3.

[32] Bunyamin Gusti Sab'an Wildan, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Konteks Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islama* 6, no. 1 (2025): 122.

tingkat interaktivitas di dalam kelas. Pendekatan ini menumbuhkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran agama Islam, sehingga meningkatkan pemahaman.

b. Visualisasi Konsep Keagamaan

Konsep keagamaan dapat direpresentasikan secara visual melalui penggunaan multimedia, grafik, dan infografis. Ilustrasinya bisa berupa penggunaan animasi atau gambar untuk menggambarkan tata cara shalat, ibadah haji, atau penjelasan konsep tauhid.

c. Peningkatan Akses Informasi Dengan memanfaatkan internet, e-book, dan sumber daya digital lainnya, peserta didik dapat memperoleh informasi yang lebih lengkap dan terkini mengenai peristiwa-peristiwa Islam dan pemikiran keagamaan.

d. Simulasi dan Realitas Virtual

Dengan menghasilkan simulasi dan pengalaman virtual, seperti kunjungan virtual ke tempat-tempat suci Islam, media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang suasana keagamaan.

e. Pembelajaran Berbasis Proyek

Proyek kreatif khusus mata pelajaran Islam, antara lain presentasi video, blog, dan website, dapat dikembangkan peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran.

f. Fleksibilitas dan Aksesibilitas

Pemanfaatan sumber belajar digital mampu meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas peserta didik. Materi dapat diakses dari

mana saja dan kapan saja, sehingga mendorong pembelajaran mandiri dan situasional.

4. *Google Sites*

a. Pengertian *Google Sites*

Google Sites adalah aplikasi online yang diluncurkan google sejak tahun 2008 untuk menjadikan pembuatan website kelas, sekolah atau suatu project menjadi semudah mengedit dokumen. *Google Sites* adalah salah satu produk dari google sebagai tools untuk membuat situs. *Google sites* sangat mudah digunakan terutama untuk menunjang pembelajaran dengan memaksimalkan fitur-fitur seperti *google docs, sheet, forms, calender, awesome* table dan lain sebagainya. Penggunaan *Google Sites* memudahkan seseorang untuk mengelola web terutama pada pengguna awam. Pengguna dapat mengatur kontrol aksesnya dengan mudah dan yang terpenting, tidak dibutuhkan pengetahuan pemrograman, Karena hanya menggunakan drag dan klik. [33]

b. **Manfaat *Google Sites***

Pembelajaran menggunakan *Google Sites* memberikan manfaat bagi pendidik ataupun peserta didik sebagai berikut:[34]

1) Pembelajaran lebih menarik

Dengan menggunakan *Google Sites* pembelajaran akan lebih lengkap dan menarik dikarenakan bisa memanfaatkan fitur-

[33] Joko Waluyo, "Persepsi Peserta Pelatihan Terhadap Pemanfaatan Google Sites Dalam Pembelajaran," *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 9, no. 2 (2021): 190–99, https://doi.org/10.36052/andragogi.v9i2.246.

[34] Rifqi Pratama et al., "Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran IPA," *Prosiding Seminar Nasional Sains* 4, no. 1 (2023): 4.

fitur di dalam *Google Sites*. Seperti; *google docs, sheet, forms, calender, awesome table* dan lain sebagainya.

2) Lebih mudah mendapatkan materi pembelajaran.

Dengan adanya *Google Sites* maka materi pembelajaran akan diunggah ke dalam *Google Sites* sehingga Peserta Didik ataupun pendidik tidak perlu menggunakan flashdisk yang bisa menyebabkan banyaknya virus yang masuk ke dalam komputer.

3) Materi pembelajaran tidak mudah hilang

Materi yang telah diunggah ke dalam *Google Sites* akan tetap berada di *Google Sites* dan tidak akan terpengaruh dengan gangguan virus atau yang lainnya.[35]

4) Peserta didik dapat mendapatkan informasi pembelajaran dengan cepat

Dengan menggunakan *Google Sites*, penggunananya baik peserta didik ataupun pendidik dapat mendapatkan informasi mengenai pembelajaran dengan cepat dengan menggunakan informasi yang diunggah oleh pendidik.[36]

5) Dapat menyimpan silabus di *Google Sites*

Silabus pembelajaran dapat diunggah oleh pendidik ke dalam *Google Sites*, peserta didik mengetahui topik dan tema pembelajaran pada setiap pertemuan selanjutnya.

---

[35] Achmad Rojali Said, Herinto Sidik Iriansyah, and Ova Huzaefah, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN I Teluknaga Tangerang," *Jurnal Citizenship Virtues* 3, no. 2 (2023): 3.

[36] Rosiyana, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP Islam Asy-Shuhada Kota Bogor," *JURNAL ILMIAH KORPUS* 5, no. 2 (2021): 7.

6) Tugas melalui *Google Sites*

Tugas pembelajaran dapat diberikan oleh pendidik melalui *Google Sites*, sehingga peserta didik tidak tertinggal informasi dan tugas-tugasnya. Tugas sekolah dapat diberikan dan dikumpulkan melalui *Google Sites*.[37]

c. **Kelebihan Dalam Penggunaan *Google Sites***

Terdapat kelebihan dalam penggunaan *google sites*, antara lain:[38]

1) Google sites dapat digunakan secara gratis.
2) Kemudahan dalam membuat *Google Sites* bagi pemula karena tidak menggunakan bahasa pemrograman.
3) Disimpan dalam domain Google.com, sehingga mesin pencarian mudah mengindeks halaman-halaman web yang telah dipasang.
4) Memungkinkan pengguna berkolaborasi dalam pemanfaatannya.
5) *Google Sites* dapat diakses melalui berbagai perangkat yang tersambung internet, seperti: Smartphone, Tablet, Laptop, dan Personal Computer.
6) Menyedikan 100 MB penyimpanan online gratis.

d. **Kekurangan dari Penggunaan *Web Google Sites***

Terdapat kekurangan dari web *Google Sites*, antara lain: [39]

---

[37] Sugama Maskar et al., "Pelatihan Pemnafaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring," *Communnity Development Journal* 2, no. 2 (2021): 487–93.

[38] Vikenso Ch S Taaraaungan, Olfiana Bastian, and Tesalonika Maengkom, "Penerapan Google Sites Sebagai Solusi Teknologi Pembelajaran Berbasis Web," *Jurnal Manuhara: Pusat Penelitian Ilmu Manajemen Dan Bisnis* 3, no. 2021 (2025): 4–5.

[39] Tito Tri Kadafi, "Pembelajaran Widyawisata Pada Pembelajaran Penulisan Puisi," *Jurnal Pendidikan* 30, no. 1 (2021): 27.

1) Tidak menyediakan fitur *drag-n-drop* untuk mendesain halaman web
2) Untuk mengubah setting harus secara manual
3) Tidak mendukung *script* dan *iframe* pada halamannya, pengguna harus mencari cara atau menggunakan gadget tertentu untuk menggunakan iframe. Namun, kekurangan *script* dan *frame* pada *google sites* dapat diatasi dengan menggunakan aplikasi google app *script* dan *wordpress*.

5. Materi PAI BP: Senangnya Berteman

a. **Persaudaraan dalam Islam**

Indonesia terdiri dari beragam agama seperti Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Budha, dan Konghucu. Keragaman tersebut tidak membuat bangsa Indonesia terpecah belah namun menjadikannya bersatu. Persatuan itu tercipta karena adanya sikap saling menerima, menghargai, menghormati, dan saling membutuhkan. Bangsa Indonesia hidup rukun dan harmonis karena rasa persaudaraan yang kuat sebagai satu bangsa.[40] Persaudaraan inilah yang disebut dengan ukhuwah wathaniyah. Mari kita pelajari lebih dalam tentang persaudaraan (ukhuwah) dalam pandangan Islam. Persaudaraan dalam Islam disebut ukhuwah. Ukhuwah terbagi atas tiga macam, yaitu:

[40] Haris Tudhianto Bangkit Adi Swasono, Sunarto, *Dekonstruksi Moderasi Keberagaman* (Yogyakarta: Madani Kreatif, 2022), 13.

1) *Ukhuwah Islamiyah*

Ukhuwah Islamiyah artinya persaudaraan karena sama-sama beragama Islam.[41] Di manapun berada, seseorang akan merasa bersaudara ketika sama-sama memeluk agama Islam. Tidak perduli dari suku, bangsa atau dari benua apa, Islam menjadikannya bersaudara.

2) *Ukhuwah Wathaniyah*

Wathan artinya tanah air, tempat kelahiran, tanah tumpah darah, atau kampung halaman. Ukhuwah wathaniyah merupakan persaudaraan didasarkan satu bangsa. Seperti halnya kita hidup di Indonesia dengan berbagai suku bangsa, agama, dan adat istiadat yang berbeda tetapi kita tetap bersaudara yaitu saudara sebangsa Indonesia.[42]

3) *Ukhuwah Insaniyah*

Ukhuwah insaniyah yaitu persaudaraan karena sesama manusia, ciptaan Allah. Tidak melihat seseorang karena agamanya, sukunya, bangsanya dan golongannya, tetapi sebagai umat manusia. Suatu bangsa dengan keanekaragaman suka, agama dan budaya seperti Indonesia, maka ukhuwah wathaniyah bisa menjadi jalan pemersatu.[43] Ukhuwah wathaniyah menciptakan

---

[41] Herwani, "Ukhuwah Islamiyah Dalam Pandangan Al-Qur'an," *Cross-Border* 3, no. 2 (2020): 2.

[42] Ahmad Soandi Sihombing, "Konsep Ukhuwah Wathaniyah Dalam Al- Qur ' an (Studi Analisis Tafsir Al-Misbah)," *Al-Afkar : Journal for Islamic Studies* 8, no. 3 (2025): 1113, https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v8i3.2718.The.

[43] Muhammad Shohib, "Ukhuwah Islamiyah Dan Interaksi Harmonis Antarumat Beragama Di Indonesia : Kajian Tafsir Ayat-Ayat Ukhuwah Dalam Al- Qur ' an Pendahuluan," *Al-Furqan* 7, no. November (2024): 5.

persaudaraan sesama warga yang tinggal di wilayah yang sama walaupun tidak seagama ataupun tidak sesuku.

b. Berteman Tanpa Membedakan Agama

Rasulullah saw. mengajarkan teladan sikap yang mulia dalam kehidupan sehari-hari. Begitu banyak perilaku dalam kehidupannya yang membuat hati kagum dengan kemuliaannya. Rasulullah saw. memberikan contoh bagaimana sikap kita kepada pemeluk agama lain. Di antaranya adalah kisah Rasulullah saw. dengan pengemis Yahudi buta.

Dalam cerita tersebut mengajarkan kita tentang berbuat baik kepada siapa saja. Tidak perduli dengan agama mereka, jika mereka membutuhkan bantuan maka harus kita tolong. Begitu juga dengan berteman, kita tidak boleh membeda-bedakan teman karena berbeda agama. Mari kita bersikap baik dan lemah lembut kepada siapa saja. Seperti akhlak yang dicontohkan oleh Rasulullah saw. pada kisah tersebut. Berikut ini adalah pelajaran yang dapat kita ambil dari kisah Rasulullah saw. dan pengemis Yahudi buta, dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

1) Tolong Menolong kepada Siapa saja

Menolong orang lain adalah perbuatan yang dicintai Allah dan Rasul-Nya. Seorang muslim yang baik senantiasa menolong orang lain yang kesusahan, sekalipun berbeda agama. Sikap saling menolong antar sesama ini menciptakan kerukunan antar umat beragama. Seperti halnya Rasulullah saw. yang senantiasa

menolong siapa saja tanpa membedakan. Pergaulan Rasulullah saw. kepada pemeluk agama lain sangat mengutamakan akhlak yang baik.[44]

2) Tidak Membeda-bedakan Teman

Dalam berteman kita tidak boleh membeda-bedakan teman karena berbeda agama. Kita tidak boleh menjauhi apalagi memusuhi teman yang berbeda agama dengan kita. Kita harus tetap berbuat baik kepada siapa saja tanpa membedakannya. Tapi tentunya kita harus berteman dengan orang yang berakhlak baik. Menjauhi teman yang bisa mengajak/mempengaruhi kita kepada perbuatan yang tercela.

3) Tidak Memaksa untuk Memeluk Agama

Berteman dengan baik kepada pemeluk agama lain adalah ajaran Rasulullah saw. Memaksakan kehendak kepada orang lain untuk memeluk agama Islam bukanlah sikap muslim yang baik. Rasulullah saw. tidak pernah memaksa orang lain untuk masuk agama Islam. Kelembutan dan akhlak yang baik dalam bergaul membuat banyak orang mencintai beliau. Bahkan dengan kelembutannya banyak yang simpatik dan tertarik dengan Agama Islam.

[44] Mulyanto Abdullah Khoir et al., "Toleransi Dan Prinsip-Prinsip Hubungan Antarumat Beragama Dalam Perspektif Dakwah Islam," *Pawarta* 1, no. 2 (2023): 60, https://doi.org/10.54090/pawarta.302.

c. Hikmah Berteman Tanpa Membedakan Agama

1) Menciptakan Perdamaian

Sikap saling menerima perbedaan antar sesama manusia dapat menciptakan perdamaian. Perbedaan di antara sesama mengajarkan kita untuk saling menghargai. Karena Islam adalah agama yang mencintai perdamaian. Kedamaian di kalangan umat muslim seharusnya menjadi contoh kepada pemeluk agama lain.

2) Mempererat Tali Persaudaraan

Wilayah negara Indonesia yang terbentang dari Sabang sampai Merauke ini memiliki beragam suku, agama, dan adat istiadat. Dengan sikap tidak memandang perbedaan-perbedaan tersebut akan mempererat tali persaudaraan. Sikap ini harus ditanamkan sejak dini.

3) Dicintai oleh Allah

Menghargai dan menghormati setiap orang adalah sikap muslim sejati. Sebagai generasi penerus bangsa seharusnya kita menumbuhkan sikap saling menghargai perbedaan. Akhlak yang baik dalam berteman akan mendatangkan rida Allah Swt. Dan tentunya kita telah meneladani Rasulullah saw. Disukai Banyak Orang Akhlak yang baik dalam bergaul akan membuat orang lain menyukai pribadi kita. Tak terkecuali kepada orang yang berbeda agama. Dengan berteman kepada siapa saja membuat kita dicintai oleh banyak orang.

4) Menjadikan Pribadi Rendah Hati

Berteman tanpa membedakan agama menjadikan kita tidak mudah meremehkan orang lain. Sikap sombong dan merasa paling benar membuat orang lain membenci kita. Bahkan sikap seperti itu dibenci oleh Allah Swt.[45]

6. Moderasi Beragama

a. Pengertian Moderasi Beragama

Islam Wasathiyah atau islam moderat merupakan upaya berasal dari penggabungan dari dua kata, yaitu "Islam" dan "*wasathiyyah*". Moderasi beragama dikenal juga dengan istilah *wasathiyah al Islamiyyah* yaitu Islam moderat. Kata wasata memiliki arti seimbang dengan *Al - I'tidāl* yang memiliki makna tidak berat sebelah, berbuat sepatutnya/tidak sewenang-wenangnya.[46] Sedangkan Islamiyah mengacu pada agama Islam yang didasarkan pada ajaran Al-quran dan Hadis, dan kata "*wasathiyyah*" sering digunakan untuk menujukkan sikap tengah-tengah atau pendekatan yang moderat sebagai bentuk implikasi dari pendidikan keislaman.[47] Islam moderat ini turut digunakan sebagai sebuah konsep untuk memperhatikan keseimbangan kehidupan sosial, agama dan pribadi masing-masing.

Lebih lengkap bahwa kata "*wasathiyyah*" menandakan kekuatan besar seperti matahari pada siang hari yang posisinya paling panas

---

[45] Baedowi, Soleh and Hairil Muhammad Anwar, "Buku PAI SD Kelas 5 Kurikulum Merdeka Siswa," 2021, 94.

[46] Yusuf Hanafi dkk, "Internaslisasi NilaiNilai Moderasi Beragama Dalam Perkuliahan Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi" (Sidoarjo: Delta Pijak Khatulistiwa, 2022), 47.

[47] Umar Badruzzaman and Ade Naelul Huda, "Wasathiyyah Dalam Al- Qur ' an Perspektif Quraish Shihab Guna Menumbuhkan Sikap Toleransi" 3, no. 1 (2025): 46.

diantara pagi dan sore hari. Seperti juga kekuatan kaum muda yang menempati posisi perantara kelemahan masa anakanak dan usia tua. Demikian pula disebutkan dalam Q.S Al-Baqarah ayat 238.

حَافِظُوْا عَلَى الصَّلَوٰتِ وَالصَّلٰوةِ الْوُسْطٰى وَقُوْمُوْا لِلّٰهِ قٰنِتِيْنَ ﴿٢٣٨﴾

Artinya:"*Peliharalah semua salat (fardu) dan salat Wusṭā. Berdirilah karena Allah (dalam salat) dengan khusyuk"*. (Q.S Al-Baqarah 2 : 238)[48]

Para ulama berbeda pendapat tentang maksud salat Wusta. Ada yang mengatakan salat Subuh, Zuhur, atau Asar. Dalam kitab tafsirnya, aṭ-Ṭabari menyebutkan banyak dalil yang menunjukkan bahwa pendapat yang sahih, sholat Wusta itu adalah Asar. Alasannya karena salat Asar merupakan pertengahan di antara lima salat fardu dalam sehari semalam. Sebelumnya didahului oleh salat Subuh dan Zuhur dan setelahnya ada salat Magrib dan Isya'.[49] Karena pertengahannya itu, salat ini merupakan yang terbaik. Oleh karena itu, Ibnu al-Jauzi merangkum pendapat para ulama tentang alasan salat ini disebut sebagai salat Wusta: pertama, karena posisinya sebagai pertengahan; kedua, karena ukurannya pertengahan; dan ketiga, karena merupakan yang paling baik.[50] Begitu pula dengan umat muslim sebagai masyarakat tengah, umat terbaik yang telah diciptakan Allah Swt.[51]

---

[48] Departemen Agama, *Al-Qur'an Dan Terjemahnya* (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2005), 30.

[49] Muḥammad bin Jarīr AṭṬabari, *Tafsīr Aṭ-Ṭabari* (Cairo: Giza: Dar Hajr, 2001), 373.

[50] Ali Muḥammad AṣṢalābi, *Al-Wasaṭiyyah Fī Al-Qur'ān Al-Karīm* (Cairo: Mu'assa sah Iqra', 2007), 20.

[51] Mohammad Takdir, "The Significance Of Moderation AS A Solution In Overcoming Extremism : Mohammad Hashim Kamali ' S Perspective," *Innovation: Journal for Religious-Innovation Studies* XXIX, no. 2 (2024): 136.

Moderasi beragama merupakan cara pandang kita yang moderat terhadap suatu agama, atau diartikan dengan memahami serta mengamalkan ajaran agama tanpa berlebihan atau ekstrem, baik ekstrem kanan maupun kiri.[52] Moderasi beragama sebenarnya sangat penting untuk menumbuhkan toleransi antar umat beragama dan kerukunan atas perbedaan di tingkat lokal, nasional, dan global. Karena sebenarnya hakikat dari semua agama adalah sama-sama benar/valid dan setiap agama menanyakan pertanyaan yang sama yaitu bagaimana manusia bisa keluar dari kekurangan saat ini dan menuju masa depan yang lebih baik. Dalam masyarakat multibudaya, moderasi beragama menjadi hal yang sangat penting.[53]

Selain itu, penanaman nilai moderasi beragama juga telah disebutkan dalam al-quran yang menjadi dasar sikap moderat atau ummatan Wasathan yaitu pada Q.S Al-Baqarah ayat 143.

وَكَذٰلِكَ جَعَلْنٰكُمْ اُمَّةً وَّسَطًا لِّتَكُوْنُوْا شُهَدَاۤءَ عَلَى النَّاسِ وَيَكُوْنَ الرَّسُوْلُ عَلَيْكُمْ شَهِيْدًاۗ وَمَا جَعَلْنَا الْقِبْلَةَ الَّتِيْ كُنْتَ عَلَيْهَآ اِلَّا لِنَعْلَمَ مَنْ يَّتَّبِعُ الرَّسُوْلَ مِمَّنْ يَّنْقَلِبُ عَلٰى عَقِبَيْهِۗ وَاِنْ كَانَتْ لَكَبِيْرَةً اِلَّا عَلَى الَّذِيْنَ هَدَى اللّٰهُۗ وَمَا كَانَ اللّٰهُ لِيُضِيْعَ اِيْمَانَكُمْۗ اِنَّ اللّٰهَ بِالنَّاسِ لَرَءُوْفٌ رَّحِيْمٌ ١٤٣

Artinya: *"Demikian pula Kami telah menjadikan kamu (umat Islam) umat pertengahan agar kamu menjadi saksi atas (perbuatan) manusia dan agar Rasul (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas (perbuatan) kamu. Kami tidak menetapkan kiblat (Baitulmaqdis) yang (dahulu) kamu berkiblat kepadanya, kecuali agar Kami mengetahui (dalam kenyataan) siapa yang mengikuti Rasul dan siapa yang berbalik ke belakang. Sesungguhnya (pemindahan kiblat) itu sangat berat, kecuali*

[52] Fauziah Nurdin, "Moderasi Beragama Menurut Al- Qur ' an Dan Hadist" 18, no. 1 (2021): 59.

[53] Siti Mustaghfiroh, "Pengarusutamaan Nilai Mederasi Beragaman Di Era Society 5.0," *Moderatio* 2, no. 2 (2022): 1–12.

bagi orang yang telah diberi petunjuk oleh Allah. Allah tidak akan menyia-nyiakan imanmu. Sesungguhnya Allah benar-benar Maha Pengasih lagi Maha Penyayang kepada manusia". (Q.S Al-Baqarah 2:143).[54]

Menurut ar-Rāzi, kata wasaṭ dalam ayat ini memiliki empat kemungkinan makna: (1) adil, karena ketika seseorang berada di tengah, ia tidak condong kepada salah satu pihak yang bersengketa. Sesuatu yang berada di tengah jauh dari kedua ujungnya yang berlebihan dan berkekurangan. Hal ini juga sesuai dengan konteks ayat yang mengarahkan umat Islam untuk menjadi saksi. Seorang saksi dipuji karena keadilannya. Ia harus memegang teguh sifat adil, tidak membela korban dan juga pelaku, dan menyampaikan apa yang terjadi secara jujur; (2) terbaik; (3) yang paling utama atau paling unggul; (4) pertengahan. Umat Islam adalah ummah wasaṭ, umat yang bersikap pertengahan sehingga tidak condong ke kanan atau ke kiri.[55] Ibnu Āsyūr memaknai wasaṭ sebagai sesuatu yang memiliki dua kutub dengan ukuran yang sama atau sesuatu yang terpilih dan adil.[56] Dari ayat tersebut diketahui bahwa moderasi beragama adalah sikap tengah-tengah, adil, tidak condong ke kanan atau ke kiri.

Indonesia mengenal prinsip dasar moderasi beragama yang dikemas menjadi tiga prinsip utama meliputi moderasi gerakan, moderasi pemikiran, dan moderasi perbuatan. Dalam hal prinsip pertama, moderasi dalam pemikiran keagamaan berarti kemampuan

---

[54] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Dan Terjemahanya* (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2005), 17.

[55] Fakhr adDīn ArRāzi, *Mafātīḥ Al-Gaib*, 3rd ed. (Bairut: Dar Ihya' at-Turas al-'Arabi, 2000), 84–85.

[56] Muḥammad aṭṬāhir bin 'Āsyūr, *At-Taḥrīr Wa at-Tanwīr* (Tunisia: Ad-Dar at-Tunisiyyah li an-Nasyr, 1984), 19.

untuk mensintesiskan antara teks dan konteks. Sebagai contoh, ketika seseorang membaca kitab suci, mereka tidak hanya memahami teks secara zahir, tetapi mereka juga menghilangkan elemen konteks yang ada di belakangnya. Dalam hal ini moderasi dalam pemikiran keagamaan diartikan harus bisa memadukan antara teks dan konteks secara dinamis.[57]

Salah satu prinsip yang kedua adalah prinsip moderasi dalam gerakan. Ini berarti bahwa dalam gerakan untuk mengajak kepada kebaikan dan menjauhi kemungkaran, tidak boleh menggunakan kekerasan atau memaksakan diri. Selain itu, Kementerian Agama meminta agar moderasi beragama menjadi standar keberagaman di Indonesia. Dalam bidang pendidikan, tidak lain Islam wasathiyah dapat dibangun dalam masyarakat multikultural dengan menerapkan pendekatan sosioreligius dalam beragama dan bernegara serta menjadikan lembaga pendidikan sebagai basis laboratorium moderasi beragama.[58]

b. **Indikator Moderasi Beragama**

Dalam konteks pemahaman keagamaan moderasi beragama sangat mengedepankan tentang bagaimana cara menjaga keseimbangan dan menghargai satu sama lain. Seperti halnya Bagaimana cara menjaga keseimbangan antara budaya dan kebangsaan. Penanaman moderasi

[57] Yoga Irama and Liliek Channa AW, "Moderasi Beragama Dalam Persepektif Hadis," *Tahdis: Jurnal Kajian Ilmu Al-Hadis* 12, no. 1 (2021): 48, https://doi.org/https://doi.org/10.24252/tahdis.v12i1.19542.

[58] Rahmad Hidayat, *Moderasi Beragama Dan Kebangsaan* (Bengkulu: Penerbit Buku Literasiologi Alamat, 2021), 66.

beragama ini tentu tidak bertolak belakang dengan prinsip negara kesatuan Republik Indonesia yakni Bhineka Tunggal Ika (berbeda-beda tetapi tetap satu jua) yang tidak Menolak adanya perbedaan pandangan agama lain.

Indikator moderasi beragama meliputi pemahaman yang tidak ekstrim, menghormati perbedaan keyakinan, menjunjung tinggi prinsip keadilan, serta mendorong perdamaian, kerjasama, dan menghindari penggunaan agama sebagai alat untuk memecah belah. Pemahaman moderat beragama menjaga keseimbangan antara aspek spiritualitas dan kehidupan dunia. Berikut ini beberapa indikator moderasi beragama yang dapat digunakan untuk kehidupan berbangsa dan berbudaya.

1) *At - Tawasuṭ* (Tengah-Tengah) Istilah At - Tawasuṭ secara bahasa bersal dari kata wasatha yang artinya tengah-tengah dan memiliki dua bagian yang sama. Adapun penjelasan secara terminologi At - Tawasuṭ adalah sebuah pola pikir dan praktek keagamaan ataupun kebangsaan yang tidak melebih-lebihkan sisi yang lain atau berada di tengah. Pemahaman dan pengamalan yang tidak *ifrath* (berlebih-lebihan dalam beragama) dan *tafrith* (mengurangi ajaran agama).[59]
2) *Al - I'tidāl* (Tegak Lurus dan Bersikap Proporsional) menempatkan sesuatu pada tempatnya, melaksanakan hak dan kewajiban secara proporsional, dan melaksanakan tindakan yang diperlukan.

[59] Abdul Aziz dan A. Khoirul Anam, *Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-Nilai* (Jakarta: Direktoral Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2021), 34.

Sebagai agama yang membawa rahmat, agama Islam memerintahkan pengikutnya untuk menunjukkan rasa kasih sayang dan mempererat hubungan dengan setiap orang. Sehingga, agama Islam mewajibkan pengikutnya untuk memenuhi kewajiban mereka dengan cara yang adil saat berurusan dengan setiap orang.[60]

3) *At - Tasāmuh* (Toleransi), adalah sikap yang menyadari adanya perbedaan dan menghormati dari berbagai aspek kehidupan, seperti agama, ras, suku, dan golongan, atau sikap untuk memberi ruang kepada orang lain untuk menjalankan keyakinan agamanya, mengekspresikan keyakinannya, dan menyampaikan pendapatnya, meskipun mereka tidak setuju dengan keyakinan mereka. Menurut kamus Al Muhith dan al Munawwir, " At - Tasāmuh " berasal dari kata "*tasahala*", yang berarti "mempermudah", yang memungkinkan setiap orang mengikuti keyakinan mereka tanpa mengganggu orang lain. Seringkali, istilah " At Tasāmuh " dikaitkan dengan istilah "toleransi", yang telah menjadi istilah modern untuk hubungan antara dua kelompok yang berbeda secara filosofis. Toleransi dan At - Tasāmuh memiliki definisi yang sangat berbeda, tetapi keduanya masih digunakan dalam konteks agama, sosial budaya, dan politik karena pembauran budaya yang tidak dapat dihindari saat ini.[61]

---

[60] Abdul Aziz dan A. Khoirul Anam, *Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-Nilai* (Jakarta: Direktoral Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2021), 39.

[61] Abdul Aziz dan A. Khoirul Anam, *Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-Nilai* (Jakarta: Direktoral Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2021), 43.

4) *Al - qudwah* (Kepeloporan) kerap diartikan sebagai sikap baik yang digunakan sebagai teladan atau contoh. Memberi teladan ini adalah sebuah sikap inisiatif merintis mulia dan memimpin manusia untuk kesejahteraan. Selain itu bentuk memberikan contoh tentang kebajikan dan integritas kepada orang lain khususnya di saat terjadi perselisihan. Sebagaimana penggalan dalam ayat Alquran yakni Uswatun Hasanah yang merupakan salah satu perbuatan Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam sebagai suri tauladan yang baik yang dapat dicontoh oleh umatnya.[62]
5) *Asy - Shūrā* (Musyawarah) Secara etimologi kerap disebut dengan melatih meminta pendapat atau nasihat dan mengambil sesuatu, atau Asy - Shūrā , yang berarti meminta sesuatu. Sementara al Musawa, prinsip persamaan Artinya, prinsip persamaan (al musawa') adalah asas peradaban Islam. Prinsip ini berlaku untuk setiap jenis persamaan, termasuk sesama makhluk biologis, sesama pewaris sejarah peradaban sebelumnya, dan setiap jenis persamaan lainnya. Prinsip persamaan selalu ada dalam Islam.[63]
6) *Al - Iṣlāḥ* (Perbaikan) adalah sebuah sikap yang dapat melakukan perubahan dari yang buruk menjadi lebih baik. Pada Al - Iṣlāḥ ini pula digunakan untuk memperoleh kemaslahatan bersama berprinsip pada sebuah kaidah yang memiliki makna menjaga tradisi lama yang baik dan mengambil sesuatu yang lebih baik.

[62] Hasnan Nafis et al., "Moderasi Beragama Pada Masa Society 5 . 0" 5, no. 2 (2025): 11–12.

[63] Nasiruddin Umar, *Islam Nusantara Jalan Panjang Moderasi Beragam Di Indonesia* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019), 22.

Sebagaimana dalam penggalan kalimat di atas bahwasannya sebagai umat manusia yang beragama dan bernegara tentu melestarikan budaya lama yang masih baik dan memperbaiki budaya lama yang kurang baik adalah tugas umat manusia. Sehingga moderasi beragama mengajarkan untuk memiliki pemahaman agama yang dinamis.[64]

7) *Al - muwāṭanah* (Cinta Tanah Air) adalah pemahaman dan sikap penerimaan eksistensi Negara Batin dan akhirnya menciptakan cinta tanah air nasionalisme di manapun berada. Dalam konteks al-Muwathanah Islam dan negara memiliki keterkaitan dengan moderasi beragama menolak pengertian yang beranggapan bahwa agamanya mengatur hubungan manusia dengan Tuhan dan tidak berkaitan dengan sistem ketatanegaraan paradigma moderat justru berpendirian bahwa dalam Islam tidak terdapat sistem ketatanegaraan yang mutlak tetapi terdapat seperangkat tata nilai etika bagi kehidupan bernegara.[65]

8) *Al - La'nf* (Anti Kekerasan), Akhir-akhir ini kerap terjadi bentuk kekerasan yang mengatasnamakan hukum Alquran dan hadis sebagai salah satu aturan utama di dunia dan akhirat. Radikalisme anti kekerasan digunakan sebagai istilah kekerasan yang Menolak adanya ekstrimisme. Sedangkan ekstremisme sendiri disebut sebagai sebuah upaya yang dilakukan untuk memaksakan pendapat

---

[64] Nasiruddin Umar, *Islam Nusantara Jalan Panjang Moderasi Beragam Di Indonesia* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019), 50.

[65] Nasiruddin Umar, *Islam Nusantara Jalan Panjang Moderasi Beragam Di Indonesia* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019), 56.

atau kehendak seseorang yang seringkali harus menabrak kesepakatan dan norma yang ada dalam lingkungan sekitar sehingga menimbulkan kekerasan. Padahal dalam agama Islam nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam tidak pernah memberikan contoh melakukan tindakan kekerasan yang merugikan sesama dan menabrak norma yang ada.[66]

9) *I'tiraf al-'rf* (Ramah Budaya), Sistem, ide, tindakan, dan hasil pekerjaan manusia dalam menjalankan kehidupan masyarakat disebut budaya. Islam sendiri memandang bahwa Budaya adalah hasil olah akal budi cipta rasa karsa dan karya manusia yang berlandaskan pada nilai-nilai Islam. Budaya dan agama tidak dapat disamaratakan atau diposisikan sama, karena agama merupakan ajaran yang bersumber langsung dari Allah subhanahu wa ta'ala sedangkan budaya merupakan hasil karya pemikiran dan pendapat manusia.[67] Namun demikian antara agama dan budaya di dalam kehidupan masyarakat kedua hal tersebut sering dikaitkan atau dihubungkan dan ini tidak bisa dipungkiri karena saling menyatu dalam kehidupan masyarakat tetapi perlu ditegaskan bahwa agama menempatkan posisi tertinggi dibandingkan dengan budaya.[68]

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Agar tidak terjadinya duplikasi karya ilmiah atau pengulangan penelitian yang telah diteliti oleh pihak lain dengan permasalahan yang sama, maka

---

[66] Nasiruddin Umar, *Islam Nusantara Jalan Panjang Moderasi Beragam Di Indonesia* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019), 61.

[67] Anam, *Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-Nilai*, 71.

[68] Umar, *Islam Nusantara Jalan Panjang Moderasi Beragam Di Indonesia*, 64.

dilakukan pengamatan berupa telaah pustaka yang membahas hal-hal yang berkaitan dengan penelitian penulis diantaranya:

1. Tesis yang disusun oleh Syarip Hidayatullah pada Tahun 2023 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis *Google Sites* dalam menumbuhkan kemampuan Berpikir Kritis *(Critical Thingking Skills)* Siswa kelas VII MTs Darul Aman Mataram. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Ini terbukti dari penilaian ahli materi dengan skor 91.2%, penilaian ahli media dengan skor 98.4%, dan penilaian guru dengan skor 100%, maka dinyatakan efektif untuk proses pembelajaran.[69]
2. Penelitian yang berjudul Pengembangan Website Berbasis *Google Sites* "*Sanadiq*" Tentang Kisah Sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq pada Pembelajaran PAI Kelas V SD. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ani Nur Aeni dkk pada tahun 2025, menghasilakan kesimpulan bahwa media pembelajaran Website Berbasis *Google Sites* "Sanadiq" laka dan baik digunakan oleh guru dan siswa berdasarkan hasil angket kriteria penilaian kelayakan yang hampir 94%, maka media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk meingkatkan hasil belajar siswa.[70]
3. Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis website menggunakan *Google Sites* untuk meningkatkan prestasi

[69] Syarip Hidayatullah, "Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Google Sites Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skills) Siswa Kelas VII MTs Darul Aman Mataram" (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023).

[70] Ani Nur Aeni, Rika Amelia, Sulistiawati, "Pengembangan Website Berbasis Google Sites "Sanadiq" Tentang Kisah Sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq Pada Pembelajaran PAI Kelas V SD."

belajar siswa. Pada penelitian yang disusun oleh Andi Prayudi Dkk pada Tahun 2022, menghasilkan kesimpulan bahwa Media dinyatakan praktis berdasarkan penilaian oleh guru dengan persentase penilaian sebesar 90% (sangat praktis) dan penilaian dari siswa dengan persentase penilaian sebesar 93% (sangat baik). Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 50%, sementara *post-test* setelah penggunaan media menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata 97%, maka media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.[71]

4. Penelitian yang berjudul Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website *(Google Sites)* pada materi Fungsi di SMA Negeri 15 Medan. Pada penelitian yang disusun oleh Melisa Ananda Tambunan dkk pada tahun 2022, menghasilkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan valid dengan skor rata-rata dari ahli materi sebesar 4,37 dan ahli media 4,35, yang dikategorikan sebagai sangat baik. Media ini dinilai valid karena relevansi materi dan tampilan visual yang menarik dan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 80%, dan angket respon siswa terhadap media mencapai 91,9% yang memberikan respon positif. Berdasarkan presentase tersebut maka media yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak digunakan di SMAN 15 Medan.[72]

---

[71] Andi Prayudi and Aan Ayu Anggriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran* 1, no. 1 (2022): 9–18.

[72] Melissa Ananda Tambunan and Pargaulan Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi Di SMA Negeri 15 Medan," *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 1, no. 10 (2022): 1520–33.

5. Penelitian yang berjudul Pengembangan Web Digital Berbasis *Google Site* "Bakti-Ku" Pada Pembelajaran PAI Kelas 4 SD. Pada penelitian yang dilakukan oleh Asepta Assidiqi dkk pada tahun 2025, menghasilkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dengan perolehan nilai kelayakan rata-rata siswa 72,5% yang tergolong kategori baik. Nilai praktikalitas sebesar 71,25% berdasarkan tanggapan guru Pandidikan Agama Islam menunjukan kategori baik. Sedangkan nilai efektifitas memeperoleh niai 90% yang masuk pada kategori sangat baik.[73]
6. Tesis yang disusun oleh Tajuddin Majid pada tahun 2024 dengan judul Efektivitas Penggunaan *Google Sites* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMAN 6 Baru. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Google Sites* dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen, sebelum perlakuan *(prettest)* diperoleh rata-rata (mean) 56,36 dan setelah perlakuan *(posttest)* penggunaan *Google Sites* diperoleh rata-rata (mean) 80,91. Peningkatan ini lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang perolehan nilai prettest rata-rata 56,2 dan posttest rata-rata 68. Hasil uji *T-Test* yang didasarkan pada pedoman kategori tafsiran efektivitas *N-Gain*, diketahui nilai rata-rata dan berdasarkan tabel perhitungan NGain Score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 56,33. Berdasarkan kategori tafsiran efektivitas nilai *N-Gain Scroe (%)* maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Google Sites pada kelas eksperimen efektif

[73] Ani Nur Aeni Asepta Assidiqi, Anisa Salmawati, Neng Wulan Anatasya, "Pengembangan Web Digital Berbasis Google Site 'Bakti-Ku' Pada Pembelajaran PAI Kelas 4 SD," *Yasin: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya* 5 (2025): 2023–40.

yang artinya Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Google Sites* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.[74]

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

NO	Nama Peneliti, judul bentuk (Tesiss/Penelitian)	Persamaan	Perbedaan
1	Syarip Hidayatullah pada Tahun 2023 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis *Google Sites* dalam menumbuhkan kemampuan Berpikir Kritis *(Critical Thingking Skills)* Siswa kelas VII MTs Darul Aman Mataram". Tesis Pascasarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. 2023.	Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites.*	Penelitian tersebut berfokus pada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Akhidah Akhlak MTs sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan wawasan moderat pada mata pelajaran PAI BP jenjang Sekolah Dasar. Menggunakan model pengembangan 10 langkah Borg and Gall. Peneliti menggunakan Model ADDIE.
2	Widiyawati Ani Nur Aeni, Rika Amelia, Sulistiawati, "Pengembangan Website Berbasis *Google Sites* "Sanadiq" Tentang Kisah Sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq Pada Pembelajaran PAI Kelas V SD," Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10, no. 2 (2021): 439–54.	Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE, sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis android *Google Sites* pada jenjang sekolah dasar kelas V.	Penelitian tersebut berfokus pada peningkatan hasil belajar pada materi PAI "Kisah Sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq". Sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan wawasan moderat pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budipekerti.
3	Andi Prayudi and Aan Ayu Anggriani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan *Google Sites* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," Jurnal	Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE, sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites.*	Penelitian tersebut berfokus pada peningkatan prestasi belajar pada materi teknologi jaringan berbasis luas pada jenjang SMK. Sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan wawasan

[74] Tajuddin Majid, "Efektivitas Penggunaan Google Sites Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Kelas XI SMAN 6 Baru." (IAIN Parepare, 2024), 18.

NO	Nama Peneliti, judul bentuk (Tesiss/Penelitian)	Persamaan	Perbedaan
	Pendidikan Dan Media Pembelajaran 1, no. 1 (2022): 9–18.		multikultural pada mata pelajaran PAI BP Kelas V SD
4	Melissa Ananda Tambunan dan Pargaulan Siagian, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website (Google Sites)* Pada Materi Fungsi Di SMA Negeri 15 Medan," Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia 1, no. 10 (2022): 1520–33.	Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites.*	Penelitian tersebut berfokus pada peningkatan hasil belajar pada materi Fungsi pada jenjang SMA. Sedangkan peneliti berfokus pada peningkatan wawasan multikultural pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budipekerti Kelas V SD Bab Senangnya Berteman.
5	Ani Nur Aeni Asepta Assidiqi, Anisa Salmawati, Neng Wulan Anatasya, "Pengembangan Web Digital Berbasis *Google Site* 'Bakti-Ku' Pada Pembelajaran PAI Kelas 4 SD," Yasin: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya 5 (2025): 2023–40.	Penelitian tersebut sama-sama menggunakan *Google Sites* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dan kesamaan mata pelajaran yang digunakan yaitu Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan menggunakan model pengembangan ADDIE.	Penelitian tersebut menggunakan materi menghormati dan berbakti kepada Orang Tua dan Guru jenjang sekolah dasar kelas IV untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Sedangkan penelitian ini menggunakan materi Indahnya Berteman jenjang sekolah dasar kelas V berfokus pada wawasan moderat siswa.
6	Tajuddin Majid "Efektivitas Penggunaan *Google Sites* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMAN 6 Baru". Tesis. Pascasarjana Institun Agama Islam Negeri Parepare. 2024	Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dan kesamaan mata pelajaran yang digunakan yaitu Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.	Penelitian tersebut menggunakan metode penelitian eksperimen dan berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP SMA. Sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian Pengembangan model ADDIE dan berfokus pada peningkatan wawasan muoderat pada mata pelajaran PAI BP jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian tedahulu yang sudah ada, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran dengan menunjukan sisi *novelty*. Seperti halnya menanamkan nilai-nilai moderasi beragama ke dalam materi pelajaran PAI BP di kelas 5 jenjang SD. Peneliti juga mengembangkan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* berwawasan moderat.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang mengasilkan suatu produk serta menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan diteliti. Jenis pengembangan yang digunakan yaitu pengembangan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang langka-langkah pengembanganya sesuai untuk mengembangkan desain pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan level 3 yaitu mengembang produk yang telah ada guna untuk menyempurnbakan produk tersebut.[1] Tahap-tahapnya yaitu mempelajari produk yang telah ada, kemudian mengembangkan produk yang telah dipelajari setelah itu melakukan pengujian di mana produk itu akan digunakan, dan direvisi setelah dievaluasi oleh ahli validasi produk sampai data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi kriteria untuk dikembangkan. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berbasis *Google Sites* pada materi Senangnya berteman.

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian (Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2017), 297.

Pemilihan model ADDIE telah mempertimbangkan beberapa hal dibawah ini:[1]

1. Model ADDIE memiliki sebuah proses yang sistematis dalam perancangan atau pengembangan bahan ajar yang terorganisir untuk kegiatan pembelajaran baik secara online ataupun offline.
2. Model ADDIE lebih interaktif dan sistematis dalam mengembangkan sebuah produk pembelajaran.
3. Model ADDIE Sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran karena dapat mengembangkan kompetensi peserta didik melalui intelektual, psikomotor, sikap, dan ranah verbal.
4. Melalui Model ADDIE Peneliti dapat bekerja sama dengan ahli pengembangan agar dapat menciptakan produk yang berkualitas meliputi isi, media, dan desain pembelajaran.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi penelitian adalah SD Negeri Bintoyo Padas Ngawi yang beralamatkan di Jl. Pangkur-Kedungprahu, Dusun. Bintoyo 1, Desa. Bintoyo, Kecamatan Padas, Kabupaten Ngawi. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian karena sekolah ini memiliki sarana yang dapat mendukung penggunaan teknologi *google sites*, sekolah belum terdapat sumber daya guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Adapun waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

[1] Uus Ruswandi Siti Nurhikmah, Sandy, Rifki Zulfikar Ali, "Desain Pembelajaran PAI Dengan Model ADDIE Pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir Di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay," *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 17, no. 2 (2023): 8.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini terdiri dari 15 peserta didik meliputi 8 peserta didik perempuan dan 7 peserta didik laki-laki dari kelas 5 SD Negeri Bintoyo. Subjek tersebut dipilih berdasarkan jumlah peserta didik terbanyak dan disesuaikan mata pelajaran PAI BP yang memiliki tema moderasi beragama. Selain itu, Subjek penelitian tersebut diharapkan mampu memberikan respon terhadap pengembangan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites*.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research And Development*. Dalam penelitian pengembangan ini terdapat beberapa model yang kerap sekali diterapkan salah satu model yang digunakan peneliti dalam hal ini yakni adalah model ADDIE. Robert Maribe Branch juga mengembangkan Desain Pembelajaran *(Instructional Design)* dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.*

Analysis, Merupakan sebuah tahapan untuk menemukan produk apa yang perlu untuk dikembangkan melalui tahapan analisis pada lingkungan dan situasi kerja. *Design* Juga diartikan sebagai tahapan untuk merancang sebuah produk yang diinginkan. *Development* Merupakan upaya dalam pengujian serta pembuatan produk. *Implementation* adalah Tahapan untuk menerapkan produk tersebut di lingkungan yang dituju, dan *Evaluation* Diartikan sebagai sebuah tahapan untuk mempertimbangkan atau menilai kekurangan dan kelebihan pada produk yang sudah dihasilkan. Dalam rangka meningkatkan kualitas

pencapaian tujuan, diperlukan penambahan komponen pembelajaran yang didapat melalui proses pengembangan atau model ADDIE dengan desain yang konseptual.[2]

E. Tahapan Pengembangan

Tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android yang digunakan diadaptasi dari model penelitian dan pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni:

1. *Analysis* (analisis)

   *Analysi*s (analisis) Merupakan suatu tahapan untuk melakukan analisis tugas, mengidentifikasi setiap persoalan dan melakukan analisis kebutuhan. Untuk mengidentifikasi materi atau apa saja yang akan dipelajari oleh peserta didik maka diperlukan tahapan analisis. Dalam tahap analisis ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, meliputi analisis karakteristik peserta didik dan masalah pembelajaran, analisis capaian pembelajaran, analisis kemampuan peserta didik dan analisis lingkungan. Semua hal tersebut dibutuhkan untuk mendapatkan *output* berupa karakter peserta didik yang terbaik. Fokus utama dalam tahap analisis ini adalah mengidentifikasi setiap permasalahan yang ada kemudian menemukan alternatif solusi melalui kegiatan analisis

[2] Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi:, 2022), 27.

kebutuhan. Tahap ini dirasa sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang berkesan kepada peserta didik.

Ada beberapa pertanyaan untuk analisis kebutuhan sebagai berikut: *Pertama*, Bagaimana karakteristik peserta didik yang akan mengikuti program pembelajaran; *Kedua* pengetahuan dan keterampilan seperti apa yang telah dimiliki oleh peserta didik; *Ketiga*, kemampuan atau kompetensi Apa yang perlu dimiliki oleh peserta didik; *Keempat*, apa indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan bahwa peserta didik telah mencapai kompetensi yang ditentukan; *Kelima*, kondisi seperti apa yang diperlukan oleh peserta didik agar dapat memperlihatkan kompetensi yang telah dipelajari.[3]

2. *Design* (Perancangan)

Dalam tahap *desain*, berisi serangkaian kegiatan untuk merencanakan dan merancang pengembangan yang akan dilakukan. Oleh karena itu terdapat beberapa tahapan yang harus diikuti seperti pertama, merumuskan tujuan pembelajaran. Dilanjutkan dengan menyusun soal tes yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Kemudian untuk mencapai tujuan yang diinginkan tentukanlah strategi dan media pembelajaran yang tepat. Untuk mendukungnya diperlukan berbagai sumber pembelajaran yang lain semisal lingkungan belajar peserta didik,

[3] Zikriati Marhamah, "Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka," *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 1 (2024): 92.

dan beberapa sumber pembelajaran yang relevan. Beberapa desain yang telah disusun tersebut kemudian disimpan dalam bentuk *story board*.

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk mewujudkan data *blue-print* ke dalam bentuk nyata. Seperti melakukan pengembangan multimedia pembelajaran yang mulanya didesain dalam bentuk *software*. Tahap pengembangan ini merupakan sebuah tahap uji coba sebelum produk tersebut akan diimplementasikan. Tahap pengembangan ini merupakan langkah ketiga dalam sistem pembelajaran ADDIE. Pada tahapan pengembangan ini meliputi berbagai hal seperti membuat, membeli, dan memodifikasi media pembelajaran. Kegiatan pengembangan ini digunakan untuk melakukan penyampaian materi ataupun substansi program, melalui beberapa kegiatan seperti mengembangkan strategi pembelajaran, metode, media, dan memilah-memilihnya sesuai dengan kebutuhan. Terdapat dua tujuan yang diharapkan Dalam kegiatan pengembangan yakni sebagai berikut:

a. Tercapainya tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan melalui pengembangan berupa merevisi, membeli, dan memproduksi modul ajar yang akan digunakan.
b. Tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara memilih dan mengkombinasikan media yang terbaik. Pada tahapan ini, seorang pengembang akan terlebih dahulu menyusun pertanyaan dan jawaban yang akan disampaikan kepada peserta didik.

4. *Implementation* (penerapan/eksekusi)

Sistem pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya akan diimplementasikan pada tahap ke-4 ini. Sehingga dapat diartikan bahwa semua strategi, media, metode dan *system* yang telah dikembangkan akan diatur sedemikian rupa agar dapat diimplementasikan sesuai dengan fungsinya. Dalam tahap implementasi ini terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai seperti :

a. Mengarahkan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.
b. Mengatasi adanya permasalahan atau kendala dalam pembelajaran peserta didik dengan mencarikan alternatif solusi.
c. Memastikan peserta didik memiliki berbagai kompetensi, dan keterampilan, serta sikap yang baik pada akhir program pembelajaran.

Implementasi dilakukan dengan melalui 3 siklus. Pada setiap siklus melibatkan tiga unsur utama yaitu siswa, validator dan praktisi/guru. Hal ini dilakukan untuk memastikan penilaian menyeluruh dari sisi kelayakan isi, kualitas teknis, serta kelayakan kepraktisan penggunaan di lapangan. Selain itu, pada masing-masing siklus dilakukan sebanyak 3 kali perlakuan (treatment) agar data yang diperoleh lebih lengkap, konsisten, dan akurat. Rincian pelaksanaan pada masing-masing siklus adalah sebagai berikut:

1) Siklus 1: Uji Coba Terbatas

Pada tahap pertama, uji coba dilakukan dengan melibatkan 3 siswa kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi, yang dipilih mewakili

kategorisasi prestasi akademik: tinggi, sedang, dan rendah. Di tahap ini juga dilakukan penilaian dan verifikasi oleh validator (ahli materi dan ahli media) serta masukan dari praktisi/guru. Pihak validator meninjau kesesuaian materi PAI BP dan penyajian nilai moderasi beragama, sedangkan praktisi menilai kesesuaian dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Penerapan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* dilakukan sebanyak 3 kali perlakuan untuk melihat kestabilan respon dan pemahaman siswa. [4] Seluruh hasil evaluasi, tanggapan, dan saran perbaikan dari ketiga unsur tersebut dijadikan dasar utama untuk melakukan revisi dan penyempurnaan tahap awal.

2) Siklus 2: Uji Coba Terbatas dan Lebih Luas

Setelah produk diperbaiki berdasarkan hasil siklus pertama, tahap kedua dilaksanakan dengan melibatkan 9 siswa kelas V, yang kembali dipilih mewakili kategori prestasi akademik tinggi, sedang, dan rendah. Sama seperti siklus sebelumnya, tahap ini tetap melibatkan validator untuk penilaian ulang perbaikan yang telah dilakukan, serta praktisi/guru untuk menilai tingkat kepraktisan dan kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan penerapan media tetap dilakukan sebanyak 3 kali perlakuan. Hasil evaluasi mendalam dari siswa, validator, dan praktisi

[4] Qoshirotul Fitroh, Shokhibul Arifin, and Ika Puspitasari, "Penerapan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Siswa," *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 8, no. 1 (2025): 4.

menjadi acuan dilakukannya revisi kedua, sehingga kualitas materi, tampilan, dan penyampaian nilai moderasi beragama semakin terjamin kelayakannya.[5]

3) Siklus 3: Uji Coba Luas dan Penerapan Sebenarnya

Siklus ketiga merupakan uji coba secara menyeluruh yang melibatkan seluruh siswa kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi, berjumlah 15 siswa. Pada tahap ini, keterlibatan validator berfokus pada konfirmasi akhir kelayakan produk secara keseluruhan, sedangkan praktisi/guru memberikan penilaian menyeluruh terkait efektivitas, manfaat, dan kesesuaian media jika diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Sebagaimana tahapan sebelumnya, penerapan media dilakukan sebanyak 3 kali perlakuan agar terlihat dampak dan keberhasilan penggunaan media secara nyata. Masukan akhir dan verifikasi dari ketiga unsur penilai tersebut digunakan untuk penyempurnaan dan revisi tahap akhir, sehingga dihasilkan produk media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* berwawasan moderat yang layak, praktis, dan efektif digunakan. Pada tahap terakhir, peserta didik juga diminta untuk mengerjakan soal *posttes*. Soal *posttes*, bertujuan untuk mengukur peningkatan

[5] Fifi Thoyibah Rohmad Wahid Rhomdani, "Peningkatan Kemampuan Menghitung Luas Segitiga Melalui Game Edukasi Berbasis HTML," *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)* 6, no. 3 (2025): 207.

pemahaman, penguasaan materi, dan perubahan kemampuan setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran menggunakan media.[6].

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan untuk memberikan penilaian terhadap produk yang telah diujicobakan untuk mempertimbangkan keberhasilan tersebut. Secara tidak langsung tahap evaluasi ini juga berlaku pada empat tahapan di atas. Namun evaluasi pada keempat tahap di atas sering disebut sebagai evaluasi formatif atau sifatnya untuk merevisi kebutuhan tertentu. Evaluasi ini merupakan tahapan terakhir dari sistem pembelajaran ADDIE. Tahap evaluasi disebut juga tahap untuk memberikan sebuah penilaian terhadap produk atau program yang telah disusun. Tahap evaluasi ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

a. Respon atau tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang dilakukan secara keseluruhan.
b. Keikutsertaan dan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi peserta didik.
c. Apabila kompetensi peserta didik dapat meningkat melalui program pembelajaran, diharapkan akan memberikan dampak yang terbaik bagi sekolah. Selain itu tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk atau program pembelajaran yang

[6] Choiril Umami and Fitria Wulandari, "Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbasis STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Kiprah Pendidikan* 4, no. 3 (2025): 279.

dikembangkan. Jika dalam tahap evaluasi ini terdapat kekurangan, diharapkan pengembang dapat merancang kembali di kemudian hari program dan produk pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.[7]

F. Instrumen Penelitian

Berikut ini beberapa instrumen penelitian yang digunakan untuk menghimpun berbagai kebutuhan dalam penelitian:

1. Lembar Penilaian

a. Lembar Penilaian Ahli Media

Dalam rangka mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti membutuhkan alat ukur yang berupa angket validasi media yang diberikan kepada ahli media untuk diisi dan diberikan penilaian.[8] Adapun beberapa aspek yang perlu diperhatikan pada penilaian media pembelajran sebagai berikut:

1) Kualitas teknis, yang meliputi: kebergunaan, keterbacaan, kualitas dan tampilan gambar.
2) Kualitas desain, yang berfokus pada kualitas pengelolaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Kualitas teknis	Kebergunaan	1-3	3
	Keterbacaan	4-8	5

[7] Andri Kurniawan et al., *Evaluasi Pembelajaran* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 25.

[8] Ma'rifatun Nashikhah Erika Duwi Mega Untari, Peppy Mayasari, Lutfiyah Hidayati, "Analisis Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Sulaman Berwarna Di SMK Negeri 1 Jabon," *Jurnal Online Tata Busana* 12, no. 3 (2023): 19.

	Kualitas tampilan dan gambar	9-13	5
Kualitas desain	Kualitas pengelolaan media	14-15	2
Total			15

Teori Walker dan Hess dalam Arsyad. [9]

b. Lembar Penilaian Ahli Materi

Dalam rangka mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti membutuhkan alat ukur yang berupa angket validasi materi yang diberikan kepada ahli materi untuk diisi dan diberikan penilaian. Sistem pengukurannya menggunakan *rating scale.* Adapun beberapa aspek yang perlu diperhatikan pada penilaian media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan	Jumlah
Aspek isi/materi	Ketetapan	1-5	5
	Kelengkapan	6-8	3
Aspek pembelajaran	Memberi kesempatan dan bantuan belajar	9-11	3
	Kualitas motivasi belajar	12-14	3
	Kualitas sosial interaksi instruksionalnya	15-16	2
	Dapat memberi dampak bagi peserta didik, guru dan pembelajarannya	17-18	2
Total			18

Teori Walker dan Hess dalam Arsyad. [10]

[9] Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 219.
[10] Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 219.

2. Angkat Respon Guru dan Peserta Didik

Angket respon guru dan peserta didik memiliki tujuan salah satunya untuk mengetahui tanggapan atau penilaian guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Seperti pada bagian instrumen, *rating scale* digunakan sebagai alat ukur untuk pertanyaan pada angket yang diberikan.

Adapun aspek yang dimuat dalam angket respon guru dan peserta didik yaitu aspek isi/materi dan aspek media. Adapun beberapa aspek yang perlu ditanyakan pada penilaian media sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Penilaian Oleh Guru dan Peserta Didik

Aspek	Indikator	No	Jumlah
Isi/Materi	Materi yang disampaian mudah dimengerti	1	2
	Gambar dan teks bacaan jelas	2	1
	Bahasa sederhana dan dapat dimengerti	3	1
	Terdapat petunjuk navigasi penggunaan media	4	1
	Dapat membuat semangat untuk belajar	5	1
	Gambar menarik dan jelas	6	1
	Warna menarik	7	1
	Contoh soal dan latihan sesuai dengan materi	8	2
Media	Mudah dikerjakan	9	1
	Tumbuh rasa senang dan rasa ingin tahu dengan menggunakan media	10	3
	Pengguna ingin memiliki media	11	1
Jumlah		15	

Teori Walker dan Hess dalam Arsyad.[11]

[11] Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 219.

3. Kisi-Kisi Instrumen Pemahaman Moderasi Beragama

Kultur moderat bukan hanya ekspresi budaya yang tercipta begitu saja, seperti yang ditunjukkan oleh budaya sekolah, itu adalah komponen penting dari budaya sekolah. Kultur moderat adalah pandangan, sikap, dan tindakan yang selalu berusaha menghindari pilihan-pilihan ekstrem. Namun, dirancang sedemikian rupa sehingga dapat diterapkan dalam dunia nyata. Di sini, kultur moderat dimaksudkan sebagai penerapan nilai-nilai moderasi beragama, yang dapat digambarkan dengan indikator berikut:

Tabel 3.4 Indikator Sembilan Moderasi Beragama

No	Nilai Moderasi Beragama	Indikator	Jumlah Soal
1	Pertengahan / *Tawassuth*	• Tidak memihak • Tidak berat sebelah	2
2	Tegak lurus / *I'tidāl*	• Punya pendirian • Kritis • Berpikir dan berkata benar	3
3	Toleransi / *Tasāmuh*	• Menghargai setiap kebudayaan • Tidak memaksakan pendapat orang lains • Menerima setiap perbedaan yang ada	3
4	Musyawarah / *Syurā*	• Mau mendengar pendapat orang • Menerima dan melaksanakan keputusan bersama	2
5	Reformatif / *Al Ishlāh*	• Suka minta maaf dan memaafkan • Terbuka terhadap kritikan/masukan	2
6	Kepeloporan / *Al Qudwāh*	• Memiliki inisiatif, Kreatif dan inovatif	1

No	Nilai Moderasi Beragama	Indikator	Jumlah Soal
		• Rela berkorban dan Bisa memotivasi	
7	Kewarganegaraan / *Al - Muwatanāh*	• Cinta Tanah Air • Mengakui dan menghargai keanekaragaman yang ada di Indonesia • Memprioritaskan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi	3
8	Anti kekerasan / *Al La Unf*	• Saling Menyayangi dan Empati • Suka menolong dan Ramah • Menghargai setiap gagasan lain dengan sudut pandang yang berbeda.	2
9	Ramah budaya / *I'tiraf al Urf*	• Bangga dengan kekayaan budaya Indonesia • Melestarikan budaya	2
Total			20

Sumber: Buku Moderasi Beragama yang diterbitkann oleh Kementerian Agama 2021.[12]

Kisi-kisi instrumen ini digunakan untuk mengetahui aspek kognitif peserta didik. Soal evaluasi pembelajaran disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda yaitu pre test dan post test masing-masing terdiri dari 20 soal yang memuat permasalahan dalam kehidupan nyata untuk mengetahui pemahaman peserta didik akan nilai moderasi beragama.

[12] Abdul Aziz dan A. Khoirul Anam, *Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-Nilai* (Jakarta: Direktoral Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2021), 39., 131.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah cara-cara yang digunakan untuk memperoleh data empiris untuk penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Observasi

   Menurut Sugiyono observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadapsuatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan.[13] Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi non-partisipan. Saat melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.Observasi dilakukan kepada peserta didik serta guru subjek penelitian untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran yang belum dikembangkan.

2. Wawancara

   Teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara bebas terpimpin. Arikunto menjelaskan bahwa wawancara bebas terpimpin adalah wawancara yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara bebas namun masih tetap berada pada pedoman wawancara yang sudah dibuat. Pertanyaan akan berkembang pada saat

[13] Sugiyono, Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung; Alfabeta,2017), 193.

melakukan wawancara.[14] Wawancara dilakukan kepada beberapa guru di SD Negeri Bintoyo. Adapun beberapa data yang diketahui peneliti adalah sebagai berikut:

a. Apakah di SD Negeri Bintoyo sudah memberikan pemahaman secara mendalam terkait materi wawasan multikultural.
b. Apakah terdapat bahan pendukung atau media pembelajaran yang efektif.
c. Apakah peserta didik jenuh atau bosan ketika pembelajaran PAI BP di kelas.

3. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.[15] Angket dalam penelitian dan pengembangan media ini diberikan kepada validator, guru, dan peserta didik untuk menilai produk pengembangan. Adapun angket yang digunakan adalah angket validasi untuk validator ahli materi, dan ahli media serta angket untuk respon guru dan peserta didik yang digunakan untuk alat uji coba praktikalitas.

---

[14] M Syahran Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif," *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam* 1 (2023): 6.

[15] Haris Nursyah Arifin, "Respon Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi COVID-19 Di Madrasah Aliyah Al-Amin Tabanan," *Widya Balina* 5, no. 1 (2020): 4–5, https://doi.org/https://doi.org/10.53958/wb.v8i2.382.

4. Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan soal sebagai bahan evaluasi terhadap pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran.[16] Dalam penelitian ini menggunakan soal tes evaluasi yang diberikan sebanyak 2 kali meliputi *post-test* dan *pre-test*. *Post-test* dan *pre-test* dilakukan peneliti di awal dan akhir penelitian, tujuannya untuk mengetahui apakah ada perbedaan pemahaman PAI BP materi hidup indah dengan berbagi yang menggunakan *google sites* dan tanpa menggunakan *google sites*. Jenis soal tes berupa pilihan ganda.

H. Uji Validitas

Validitas merupakan sebuah sistem pengukuran untuk mengetahui keshahihan ataupun kelayakan suatu instrumen yang akan diteliti.[17] Uji validitas ini salah satunya digunakan untuk mengukur seberapa valid instrumen yang akan digunakan. Apabila data dari variabel dapat diungkap dengan tepat maka instrumen tersebut dikatakan valid. Terdapat beberapa uji validitas salah satunya adalah validitas konstruk. Yang membahas mengenai keseragaman antara butir pertanyaan dengan konsep keilmuan yang bersangkutan Beberapa pendapat para ahli dapat digunakan untuk menguji validitas konstruk.[18]

---

[16] Ina Magdalena et al., "Analisis Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas II SDN Duri Kosambi 06 Pagi," *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 278.

[17] Arnida Sari and Memen Permata Azmi, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis," *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2018): 4.

[18] Klaus Krippendorff, *Content Analysis* (New Delhi: Sage Publications, Inc., 2004), 313.

Dalam penelitian pengembangan ini uji validitas yang akan digunakan adalah uji validitas konstruk. Kisi-kisi instrumen atau matriks pengembangan dapat digunakan sebagai alat bantu pendukung pada teknik uji validitas konstruk. Dari kisi-kisi instrumen tersebut tentu terdapat beberapa indikator serta nomor item yang menjadi pokok acuan. Kisi-kisi instrumen tersebut dapat digunakan untuk melakukan uji validitas dengan sistematis dan efektif.

I. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Hasil Validasi Ahli

Uji validitas digunakan untuk menganalisa lembar validasi isi yang telah diisi oleh empat validator ahli. Adapun lembar validasi mengacu pada skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.5. Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:[19]

[19] Dewi Apriani Mutoharah, Suriswo, "Pengembangan Modul Ajar IPAS Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 685 (2025): 685.

$P = \frac{f}{n} \times 100\%$

Keterangan ;

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6. Kriteria Interprestasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interprestasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

2. Teknik Analisis Hasil Angket Respon Praktikalitas Guru dan Peserta Didik

Peneliti membuat angket respon guru dan peserta didik yang berisi butiran soal. Angket tersebut dijawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.7 Penskoran pada angket

Keterangan	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang setuju (KS)	3

Keterangan	Skor
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

Jumlah skor dari responden adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan responden yang dikalikan bobot skor menurut skala Likert. Hasil total penjumlahan responden yang tertera dalam lembar akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan ;

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor seluruh responden yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon guru dan peserta didik, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Praktikalitas

Penilaian	Kriteria Interprestasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Praktis
$0\% < x \leq 20\%$	Sangat Tidak Praktis

3. Uji Normalitas

Menurut Willy Abdillah & Jogiyanto, Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil sudah bersifat mewakili populasi yang ada sehingga keputusan yang diambil dapat dipertanggungjawabkan dari sampel tersebut. Dalam uji normalitas ini menggunakan *Uji Parametrik Shapiro-Wilk* karena responden kurang dari 30 orang. Dengan berbantu aplikasi *IBM SPSS 23*. Berikut ini prosedur pengujian dalam uji normalitas:

a. Rumusan hipotesis

1) H_0

Data yang berasal dari populasi telah berdistribusi normal.

2) H_1

Data yang berasal dari populasi tidak berdistribusi normal.

b. Kriteria pengambilan keputusan

1) Apabila sig < 0,05, maka H_0 ditolak (distribusi sampel tidak normal).

2) Apabila sig > 0,05, maka H_0 diterima (distribusi sampel normal).

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi homogen atau heterogen (tidak homogen). Uji homogenitas pada penelitian ini, menggunakan *Uji Test Homogeneity Of Variances* dengan program aplikasi *IBM SPSS 23*. Prosedur pengujian:

a. Rumusan hipotesis

1) H_0:Varians populasi adalah homogen.

2) H_1:Varians populasi adalah tidak homogen.

b. Kriteria pengambilan keputusan

1) Jika probabilitas (sig) < 0,05, maka (Alpha) H_0 ditolak.

2) Jika probabilitas (sig) > 0,05, maka (Alpha) H_0 diterima.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk menguji valid tidaknya suatu hipotesis statistikan atau suatu populasi menggunakan data dari populasi tersebut. Uji hipotesis ini menggunakan uji *T-test paired* menggunakan aplikasi *SPSS*. Uji ini akan dinyatakan valid apabila nilai signifikan kurang dari 0,05. Prosedur pengujian T-test adalah sebagai berikut:[20]

Ho : Tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Ha : Tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Berikut ini beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kebenaran hipotesis Sebagai berikut :

a. Apabila t hitung > t tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat pengaruh antara variabel dependen terhadap variabel independen dengan derajat keyakinan 5%.

[20] Reza Akbar, U Sulia Sukmawati, and Khairul Katsirin, "Analisis Data Penelitian Kuantitatif (Pengujian Hipotesis Asosiatif Korelasi)," *Jurnal Pelita Nusantara* 1, no. 3 (2023): 4, https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350.

b. Apabila nilai signifikansi < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima.

Sebaliknya jika data tidak terdistribusi dengan normal maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji *wilcoxon-rank test*. Uji ini digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan antara dua sampel yang berhubungan (berpasangan) apabila data tidak berdistribusi normal. Uji ini akan dinyatakan valid apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05.[21] Prosedur pengujian Wilcoxon adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Ha : Tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Berikut ini beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kebenaran hipotesis sebagai berikut:[22]

a. Apabila nilai Z hitung > Z tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel sebelum dan sesudah perlakuan dengan derajat keyakinan 5%.

[21] Ghefira Alya Mukhbita et al., "Perbandingan Nilai UTS dan UAS Matematika Siswa Kelas IV SDN Rawa Badak Utara 23 Menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test," *Omega: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2025): 85.

[22] Ilma Ratnawati, "Analisis Pengaruh Peristiwa Pengumuman Hasil Pemilu Presiden Dan Legislatif Indonesia 2019 Terhadap Abnormal Return Dan Trading Volume Activity (Event Study Pada Saham Perusahaan LQ 45)," no. 2015 (2020): 14.

b. Apabila nilai signifikansi < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya terdapat pengaruh atau perbedaan yang nyata antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

6. Uji *N-Gain*

Uji ini digunakan untuk melihat apakah ada peningkatan kemampuan representasi ilmiah siswa dari percobaan yang telah dilakukan, uji ini dilakukan dengan menghitung adanya selisih atau perbedaan antara skor nilai pretest dan postest. Adapun rumus *N-Gain* menurut Hake adalah sebagai berikut:[23]

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{skor postest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor postest}}$$

Keterangan ;

N-Gain = Nilai Gain

Skor Postest = Nilai siswa sebelum diterapkanya media

Skor Pretest = Nilai siswa setelah diterapkanya media

Setelah melakukan uji coba, hasil dapat dikategorikan sesuai dengan tabel dibawah ini:[24]

Tabel 3.9 Kriteria Nilai *N-Gain*

Nilai *N-Gain*	Kategori
g < 0,7	Tinggi
0,3 ≥ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

[23] Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking*, 2024.

[24] Gito Supriadi, *Statistika Penelitian Pendidikan*, 2021, 181.

Adapun untuk kriteria penentuan tingkat, dapat dikategorikan sesuai dengan tabel dibawah ini:

Tabel 3.10 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Untuk mengetahui tingkat keefektifan Media Pembelajaran PAI BP Berbasis *Google Sites* yang telah dikembangkan, terdapat beberapa kriteria yang dapat digunakan sebagai acuan yakni:

a. Apabila efektivitas > 76 maka pengembangan Media Pembelajaran PAI BP Berbasis *Google Sites* dinyatakan efektif.
b. Apabila efektivitas antara 56-76 maka pengembangan Media Pembelajaran PAI BP Berbasis *Google Sites* dinyatakan cukup efektif.
c. Apabila efektivitas antara 40-55 maka pengembangan Media Pembelajaran PAI BP Berbasis *Google Sites* dinyatakan kurang efektif.
d. Apabila efektivitas < 40 maka pengembangan Media Pembelajaran PAI BP Berbasis *Google Sites* dinyatakan tidak efektif.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Singkat Seting Lokasi Penelitian

a. Karakteristik Sekolah Dasar Negeri Bintoyo

Sekolah Dasar Negeri Bintoyo merupakan salah satau lembaga pendidikan dasar yang berada di Kecamatan Padas Kabupaten Ngawi dan menjadi satu-satunya lembaga pendidikan dasar di Desa Bintoyo. Pontensi kekhasan daerah dan karateristik peserta didik digunakan sebagai acuan dalam penyusunan Kurikulum Operasional di Satuan Pendidikan SD Negeri Bintoyo. Capaian pembelajaran yang disusun pemeritah pusat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum operasional sekolah. Dan diterjemahkan dalam alur tujuan pembelajaran dengan berlandasakan Profil Pelajar Pancasila.

b. Kondisi Geografis dan Bentang Alam

SD Negeri Bintoyo merupakan salah satu sekolaj Negeri di Kabupaten Ngawi yang terletak di Kecamatan Padas yaitu dibagian ujung timur kecamatan Padas, terletak di Dusun Bintoyo 1 Desa Bintoyo Kecamatan Padas. Jarak SD Negeri Bintoyo sekitar 16 Km dari pusat Kabupaten ditempuh menggunakan perjalanan darat sekitar 25 menit.

SD Negeri Bintoyo berada di ligkungan budaya masyarakat pedesaan dengan mata pencaharian pertanian. Mata pencaharian dari masyarakat sekitar sekolah yaitu sebagian besar sebagai buruh tani, petani dan pedagang. Hal ini memudahkan sekolah untuk menambah referensi memperkaya sumber belajar dari budaya lingkungan. Kondisi georgrafis terletak di lingkungan suku Jawa, tentu memudahkan sekolah untuk mengenalkan budaya lokal daerah. Tidak hanya itu, kondisi profesi orang tua yang beragam turut memberikan dukungan dalam kegiatan pembelajaran yang maksimal.

c. Sosial Budaya dan Lingkungan Sekitar

SD Negeri Bintoyo adalah sekolah dasar yang berada dilingkungan masyarakat religius berada dilingkungan Masjid. Peserta didik setelah pembelajaran di sekolah di sore dan di malam hari mereka mengikuti pembelajaran di Madrasah Diniyah di lingkungan mereka. Disamping itu SD Negeri Bintoyo berdekatan dengan lahan pesawahan yang besar sehingga budaya masyarakat pertanian yang dominan diantaranya gotong-royong, sedekah bumi (metil) dan bersih desa. Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri Bintoyo yaitu menggunakan bahasa Indonesia.

d. Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik SD Negeri Bintoyo berasal dari berbagai latar belakang orang tua, suku, ras dan budaya yang berbeda. Sehingga, peserta didik SD Negeri Bintoyo memiliki kemampuan yang berbeda-

beada baik dibidang akademik maupun non akademik sehingga memulculkan keberagaman dengan berbagai keunikanya. Baik berupa kemampuan, pengalaman dan gaya belajar yang beragam. Karakteristik belajar peserta didik cenderung lebih suka belajar berkelompok dan belajara sambil bermain.

e. Visi Sekolah

"Terwujudnya sumber daya manusia yang beralhlak mulia, berkarakter, mandiri, kreatif, berwawasan global dan peduli lingkungan"

f. Misi Sekolah

Dalam upaya mewujudkan vis tersebut SD Negeri Bintoyo merumuskan dan menetapkan misi sebagai berikut:

1) Membangun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia melalui rutinitas keagamaan.
2) Membangun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki karakter yang baik dalam aktualisasi kehidupan.
3) Meningkatkan kompetensi kognitif, psikomotorik, dan afektif menghadapai persaingan global.
4) Meningkatkan pembelajaran dan bimbingan seacara aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
5) Menumbuhkan kesadaran pada situasi perkembangan global di bidang IPTEK.

6) Menerapkan budaya hidup bersih dan sehat serta peduli dan empati terhadap lingkungan sekitar.

2. Langkah-Lagkah Pengembangan Media Pembelajaran PAI BP Berbasis *Website Google Sites*

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan menggunakan modifikasi dan model pengembangan ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Secara lengkap ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) mengemukakan lima langkah dalam *R & D* yang terdiri dari:

a. Tahap Analisis *(Analyze)*

Pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SDN Bintoyo Padas Ngawi pada pembelajaran PAI BP materi "Senangnya Berteman". Dalam tahapan ini peneliti membagi analisis menjadi beberapa bagian yaitu: analisis karakter siswa dan masalah pembelajaran, analisis kompetensi, analisis fasilitas dan lingkungan sekolah, analisis target dan analisis tugas.

1) Analisis Karakter Peserta Didik dan Masalah Pembelajaran

Analisis karakter peserta didik dan masalah pembelajaran dilakukan melalui observasi. Pada observasi awal, peneliti mendapati dalam kegiatan proses pembelajaran, kebanyakan peserta didik tidak tertarik untuk memperhatikan pelajaran mereka

melakukan kegiatan lain, seperti mengajak teman di sampingnya bercerita dan keluar masuk kelas seenaknya. Saat diberi pertanyaan, banyak peserta didik yang tidak menjawab dan hanya menunggu peserta 1 didik yang lain untuk menjawab. Peserta didik juga kurang aktif dalam pembelajaran dan gaya belajar mereka cenderung dengan belajar secara kelompok dengan menyelesaikan suatu permasalahan secara bersama-sama serta menyukai belajar dengan media yang menarik seperti video atau game dengan *chromebook*.

2) Analisis Capaian Pembelajaran

Analisis capaian pembelajaran merupakan analisis yang dilakukan peneliti guna untuk mengetahi capaian dari pembelajaran PAI BP di kelas 5 menggunakan kurikulum Merdeka dengan tema materi pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah "Senangnya Berteman". Capaian Pembelajaran yang termuat dalam mata pelajaran PAI BP sebagai berikut: peserta didik mampu mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia, peserta didik mamahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman.

Adapun tujuan pembelajaran dari tema materi "Senangnya Berteman" dalam materi pembelajaran PAI BP sebagai yaitu peserta didik mampu: meyakini makna persaudaraan dalam Islam dengan

benar, membiasakan berperilaku terpuji saling bersaudara sesuai dengan Islam dengan benar, menjelaskan makna persaudaraan dalam Islam dengan benar, menjelaskan tentang berteman tanpa membedakan agama dengan benar, menemukan hikmah berteman tanpa membedakan agama dengan benar, meneladani Rasulullah saw. dalam berinteraksi dengan pemeluk agama lain dengan benar, mempraktikan perilaku bersaudara sesuai dengan Islam dengan benar.

3) Analisis Kemampuan Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan terkait kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat teknologi dan sumber belajar berbasis daring, diperoleh gambaran bahwa peserta didik telah memiliki kemampuan dasar yang baik dan cukup tanggap dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dikarenakan peserta didik merupakan generasi *digital native* yang sejak usia dini telah terbiasa menggunakan perangkat elektronik seperti telepon genggam, laptop, serta mengakses jaringan internet secara rutin.

Kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan perangkat dan memanfaatkan layanan daring dinilai lebih mahir dibandingkan dengan kelompok usia yang lebih tua. Lebih lanjut, telah diketahui bahwa sejak menginjak kelas 5, peserta didik telah memperoleh pengalaman dan pembelajaran dalam mengoperasikan aplikasi

desain yaitu Canva melalui perangkat komputer yang tersedia di sekolah. Pengalaman dan keterampilan yang telah diperoleh ini menjadi bekal yang kuat bagi mereka untuk memahami dan mengoperasikan berbagai jenis layanan berbasis web.[1]

4) Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah

Dalam analisis ini, peneliti mengkaji berbagai fasilitas yang ada di kelas V SDN Bintoyo Padas Ngawi. Tersedianya fasilitas-fasilitas dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dengan kondisi baik. Analisis bertujuan untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran dalam kelas, sehingga ketika fasilitas di dalam kelas sudah terpenuhi dan siswa nyaman, maka proses pembelajaran akan terlaksanan dengan baik. Adapun hasil analisis fasilitas dan lingkungan sekolah pada kelas V sebagai titik fokus penelitian, lebih jelas dapat dipaparkan padatabel berikut.

Tabel 4.1 Daftar Fasilitas di SD Negeri Bintoyo

No	Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Meja Siswa	15	Baik
2.	Kursi Siswa	15	Baik
3.	Meja Guru	2	Baik
4.	Kursi Guru	2	Baik
5.	Papan Tulis	1	Baik
6.	Jam Dinding	1	Baik
7.	Lemari	1	Baik

[1] Lihat Transkip Wawancara 04/W/GCA/17-09/2025

No	Fasilitas	Jumlah	Kondisi
8.	Tempat Sampah	1	Baik
9.	Alat kebersihan	6	Baik
10.	Tempat Cuci Tangan	1	Baik
11.	Alat Peraga	5	Baik
12.	*Chrome Book*	22	Baik
13.	*Wifi*	4 Pusat	Baik
14.	LCD Proyektor	3	Baik
15.	Toilet	5	Baik
16.	Ruang Ibadah	1	Baik
17.	Ruang Guru	1	Baik
18.	Ruang Pimpinana	1	Baik
19.	Ruang Kelas	6	Baik
20.	Kantin	1	Baik
21.	*Smartboard/Interactive Flat Panel (IFP)*	1	Baik

b. Tahap Perancangan *(Design)*

Tahap yang kedua yaitu tahap perencanaan. Setelah semua kebutuhan siswa sudah dapat di identifikasi, selanjutnya peneliti melakukan tahap perencanaan. Pada tahap ini ada beberpa proses yang harus dilaksanakan, diantaranya sebagai berikut:

1) Menentukan Materi Media Pembelajaran

Materi media pembelajaran yang digunakan penelitiu diambil dari buku PAI BP yang digunakan siswa di kelas yakni buku paket PAI BP yang disusun oleh Tim Kementerian Agama Republik Indonesia 2021. Materi yang diambil peneliti yaitu seputar materi senangnya berteman.

Setelah menentukan materi yang akan digunakan selanjutnya peneliti menentukan soal serta jawaban *pre tets* dan *post test* guna untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. Selain untuk mengukur kemampuan siswa soal *pre test* dan *post test* juga sebagai evaluasi bagi siswa untuk mengetahui kemampuan mereka dalam pembelajaran PAI BP.

2) Membuat rancangan Media pembelajaran

Dalam tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan agar pesan yang sampaikan media pembelajaran dapat di terima dan dipahami para siswa dengan mudah. Berikut merupakan bentiuk rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kerangka Media Pembelajaran

No	Kerangka	Keterangan
1	Halaman awal	Dalam awal memuat beberapa icon dan navigasi dan menu media pembelajaran meliputi: • Pendahuluan • Pre Test • Apersepsi • Materi • Rangkuman • Ruang Diskusi • Post Test • Daftar Pustaka
2	Tombol Navigasi	Tombol navigasi terletak pada sisi pojok kiri atas disetiap halaman dan pada bagian bawah. Bagian atas memuatb menu media pembelajaran berupa tulisan dari masing-masing menu (tanpa gambar). Sedangkan bagian bawah tombol navigasi berupa gambar anak panah dan home guu memudahkan pengguna untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya atau halam

No	Kerangka	Keterangan
		sebelumnya dan memudahkan untuk kembali ke halaman home.
3	Menu Pendahuluan	Menu pendahuluan memuat beberapa sub menu yaitu: • Kata Pengantar • Tujuan Pembelajaran • Profil Guru
4	Kata Pengantar	Kata Pengantar memuat salam pembuka pelajaran dan absensi siswa
5	Tujuan Pembelajaran	Memuat informasi seputar tujuan pembelajaran yang meliputi: • meyakini makna persaudaraan dalam Islam dengan benar. • membiasakan berperilaku terpuji saling bersaudara sesuai dengan Islam dengan benar. • menjelaskan makna persaudaraan dalam Islam dengan benar. • menjelaskan tentang berteman tanpa membedakan agama dengan benar. • menemukan hikmah berteman tanpa membedakan agama dengan benar. • meneladani Rasulullah saw. dalam berinteraksi dengan pemeluk agama lain dengan benar. • mempraktikan perilaku bersaudara sesuai dengan Islam dengan benar.
6	Profil Guru	Memuat profil singkat pengembang media pembelajran yang meliputi biodata dan riwayat pendidikan pengembang.
7	*Pre Test*	Memuat soal-soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
8	Apersepsi	Memuat gambar dan informasi untuk mengajak siswa belajar PAI BP guna mempersiapkan kesiapan siswa sebelum memulai mempelajari materi.
9	Materi	Memuat materi senangnya bertaman dengan beberapa poin yaitu: • Persaudaraan dalam Islam • Berteman Tanpa Membedakan Agama • Hikmah Berteman Tanpa Membedakan Agama • Nilai-nilai Moderasi Beragama
10	Rangkuman	Memuat rangkuman singkat tentang materi indahnya berteman
7	Diskusi Kelompok	Berisi LKPD materi yang bertujuan untuk mengaitkan materi dengan nilai-nilai moderasi beragama siswa
8	*Post-Test*	Memuat soal-soal untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dengan memanfaatkan *wayground* yang bisa terkunci

No	Kerangka	Keterangan
		agar siswa tidak mencoba mengerjakan soal Post-Test
13	Daftar Pustaka	Memuat sumber yang digunakan dalam media.

3) Rancangan Awal Media Pembelajaran

Rancangan awal media pembelajaran PAI BP berbasih teknologi *google sites* yang akan dikembangkan peneliti mencangkup tampilan awal dan daftar isi dari media yang akan peneliti kembangkan. Adapun untuk tampilan awal media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Halaman Awal

Gambar 4.1 Halaman Awal

Halaman awal media pembelajaran di desain semenarik mungkin dengan struktur sistematis yang mencakup komponen-komponen utama pembelajran. Header menggunakan tulisan besar yang jelas serta dilengkapi ilustrasi karakter guru dan alam yang menarik. Mengguakan tema alam dengan warna cerah (biru langit, hijau pepohonan, kuning sinar matahari) yang

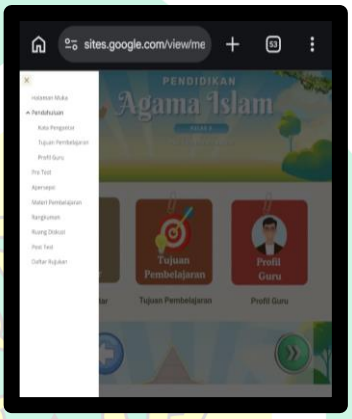
sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menyukai visual yang ceria dan menyenangkan.

Jenis huruf yang digunakan yaitu scrips font dengan gaya elegan yang memiliki garis terpi dan efek bayangan membuat tulisan menonjol sekaligus memberi kesan religius dan estetis yang cocok dengan mata pelajaran PAI BP. Huruf pada menu menggunanakan arial yang memiliki karakter bersih, tegas, dan mudah dibaca sangat cocok untuk teks instruksi atau label menu agar siswa cepat memahami fungsi setiap tombol.

Halaman awal terdiri dari 8 menu navigasi utama yang disusun dalam dua baris, masing-masing dilengkapi icon visual dan label teks. Pendahuluan menggunanan icon ruang belajar yang mengarah ke pengantar materi. *Pretest* memakai icon bintang dan mendali sebagai simbol untuk tes awal sebelum belajar. Apersepsi dengan icon model atom, berkaitan dengan pengenalan konsep materi. Materi dengan icon buku dan kaca pembesar melambangkan bagian penting (isi) atau inti pembelajran. Rangkuman menggunakan nicon bulan sabit dan buku yeng berkaitan pada poin-poin penting dalam materi. Ruang diskusi menggunakan icon bola lampu dan orang-orang untuk interaksi dan tanyabjawab. *Posttest* dengan icon bola lampu, untuk tes akhir setelah belajar. Daftar Rujukan dengan icon buku sebagai sumber referensi. Adanya tombol navigasi

panah hijau sebagai instruksi untuk maju ke materi selanjutnya dan icon-icon menu memberi kesan interaktif yang memberikan pengalaman belajar yangb aktif bagi siswa.

b) Tombol Navigasi



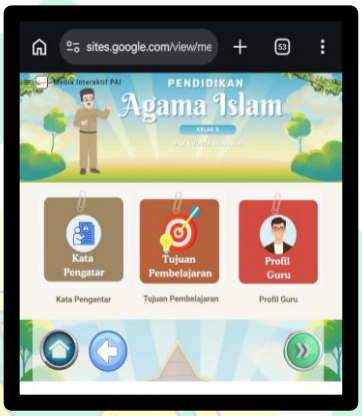
Gambar 4.2 Tombol Navigasi

Tombol navigasi media pembelajaran terletak dibagian pojok kiri atas dan jika di klik akan muncul menu navigasi disamping kiri media *(sidebar)* yang berfungsi sebagai alat bantu navigasi tambahan yang menampilkan seluruh struktur menu media secara hierarkis. Tombol untuk kembali dilambangkan dengan panah warna biru menghadap ke kiri untuk menuju bagian sebelumnya.

Sidebar menggunakan jenis huruf arial warna hitam dengan latar belakang putih memberi kontras yang baik sehingga mudah dibaca. Warna tombol panah menu selanjutnya masih sama menggunakan warna hijau sedangkan tombol panah

menu sebelumnya menggunakan warna biru yang memberi identitas visual yang konsisten untuk fungsi navigasi.

c) Menu Pendahuluan



Gambar 4.3 Halaman Pendahuluan

Halaman pendahuluan terdapat tiga tombol navigasi besar berupa akata pengantar, tujuan pembelajaran dan profil guru. Kata pengantar menggunakan icon dokumen dan orang yang secara visual menggambarkan pesan atau pengantar dari pengembang/guru dengan warna latar belakang cokelat muda memveri kesan hangat dan ramah. Tujuan Pembelajaran menggunakan icon target panah dan bola lampu yang melambangkan target dari suatu proses pembelajaran. Profil guru menggunakan icon manusia dengan latar belakang merah yang memberikan identitas visual yang berbeda untuk setiap sub-menu, namun tetap dalam satu palet warna yang harmonis dan tidak mencolok. Teks berwarna putih pada setiap tombol memberikan kontras yang sangat baik dan mudah dibaca.

d) Kata Pengantar

Gambar 4.4 Kata Pengantar

Halaman kata pengantar memuat salam pembuka, teks pengantar dan absensi siswa. Salam pembuka memberi kesan religious yang sesuai dengan karakteristik pelajaran PAI. Kata pengantar berisi pesan hangat, ajakan untuk bersiap belajar, berdoa bersama dan pengumuman absensi. Menggunakan bahasa yang akrab dan sesuai dengan psikologi anak SD. Fitur absensi berisi jumlah pertemuan dan treatment media pembelajaran yang dikembangkan dan memuat nama-nama siswa kelas 5 SD Negeri Bintoyo yang memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

e) Tujuan Pembelajaran

Gambar 4.5 Tujuan Pembelajaran

Halaman tujuan pembelajaran memuat ilustrasi moderasi beragama dengan menampilkan orang-orang dari berbagai latar belakang agama yang berbeda-beda dengan latar belakang Rumah ibadah berbagai agama (masjid, candi, gereja, pura, wihara) dan pemandangan alam yang indah. Gambar ini memberikan visualisasi yang kuat dan langsung tentang konsep yang akan dipelajari yaitui materi indahnya berteman sehingga membantu siswa memahami materi secara konkret.

Pemilihan font dan ukuran pada kata Tujuan pembelajaran memberikan kesan tegas halaman tersebut. Tujuan pembelajaran terdiri dari 7 poin penting mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, menunjukkan bahwa pembelajaran dirancang untuk mengembangkan siswa secara menyeluruh.

f) Profil Guru

Gambar 4.6 Profil Guru

Halaman profil guru terdapat judul, foto dan data diri guru (pengembang). Foto resmi dengan latar belakang merah menunjukan kesan profesional dan formal yang diletakan di bagian kiri halaman, menjadi eleman visual yang menarik dan langsung mengenal sosok pengajar/guru kepada siswa. Data diri berisi nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, serta riwayat pendidikan guru mulai jenjang TK sampai Pascasarjana yang disusun secara kronologis, memudahkan pembeca untuk memahami serta menggunakan nbahasa yang formal sesuai dengan konteks pengenalan diri.

Warna teks menggunakan warna abu-abu tua dengan latar belakang lembut, memberikan kontras yang baik dan nyaman untuk dibaca. Latar belakang halaman tetap menggunakan tema alam dan bangunan yang lembut, sama

dengan halaman-halaman sebelumnya, memberi kesan menyatu dan nyaman.

g) *Pre-Test*

Gambar 4.7 Halaman Pre-Test

Halaman pre-test berisi pesan penyambutan dan penjelasan pre-test yaitu untuk mengukur pemahaman awal siswa sebelum pembelajaran dimulai serta mengajak siswa untuk fokus dan jujur dalam mengerjakan *pre-test*. Form *pre-test* menggunakan *google form* yang lengkap mencakup identitas siswa serta memudahkan guru dalam pegelolaan data dan penilain secara digital.

Jenis huruf yang digunakan yaitu scrips font dengan gaya elegan yang memiliki garis terpi dan efek bayangan membuat tulisan menonjol sekaligus memberi kesan religius dan estetis yang cocok dengan mata pelajaran PAI BP. Huruf pada menu menggunanakan arial yang memiliki karakter bersih,

tegas, dan mudah dibaca sangat cocok untuk teks instruksi atau label menu agar siswa cepat memahami fungsi setiap tombol.

h) Apersepsi

Gambar 4.8 Halaman Apersepsi

Halaman apersepsi disajikan dengan memaparkan ilustrasi moderasi beragama dengan menampilkan orang-orang dari berbagai latar belakang agama yang berbeda-beda dengan latar belakang Rumah ibadah berbagai agama (masjid, candi, gereja, pura, wihara) dan pemandangan alam yang indah. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa dan menggunakan teks intruksi dengan kalimat runtut dan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Terdapat petunjuk yang jelas seperti “Tuliskan jawabanmu pada kolom apersepsi di bawah ini” dan panduan penggunaan fitur Padlet yang terkoneksikan dengan media pembelajaran. Fitur Padlet berfungsi untuk menampilkan jawaban siswa agar tidak hilang setelah keluar dari media pembelajaran.

i) Materi

Gambar 4.9 Halaman Materi

Halaman materi berisi materi seputar indahnya berteman yang disajikan dengan ilustrasi kartun yang relevan dengan materi (misalnya gambar anak-anak dari berbagai suku dan agama yang bersahabat, gambar-gambar tokoh dari berbagai agama) yang membantu memperjelas konsep dan membuat materi lebih visual dan menarik. Ukuran font yang digunakan yaitu berukuran agak besar dengan warna yang baik dan disesuaikan dengan latar belakang. Menggunakan paragraf yang

tidak terlalu panjang, sehingga siswa tidak merasa lelah saat membaca.

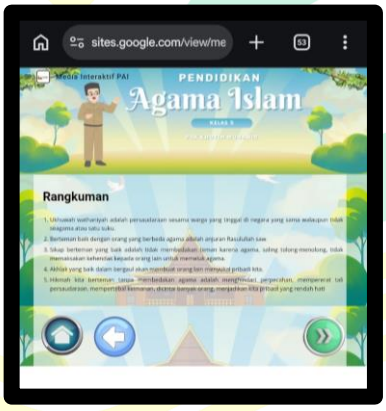
Elemen interaktif disajikan dalam media pembelajaran ini yang meliputi aktivitas pembelajaran, video pembelajaran, dan navigasi yang mudah. Aktivitas pembelajaran disajikan seperti kolom komentar yang mirip dengan media sosial yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif seperti menjawab, berdiskusi, dan menulis pendapat. Video pembelajaran memuat tautan ke video youtube yang berisi kisah Nabi Muhammad saw. dengan pengemis Yahudi buta sebagai variasi dalam penyajian materi dan membantu siswa memahami kisah dengan jelas dan menarik. Navigasi yang mudah antar bagian materi untuk memudahkan siswa menemukan bagian yang ingin dipelajari.

j) Materi Nilai-nilai Moderasi Beragama

Gambar 4.10 Halaman Materi Nilai-nilai Moderasi Beragama

Halaman materi nilai-nilai moderasi beragama disajikan dalam satu file pdf dan video toleransi. Nilai-nilai moderasi beragama dalam satu file pdf berisi sembilan nilai-nilai moderasi beragama lengkap berserta pengertian dan contoh penerapan. Nilai-nilai tersebut meliputi nilai *tawassuth, i'tidāl, tasāmuh, syurā, al ishlāh, al qudwāh, al - muwatanāh, al la unf, i'tiraf al urf.* Penyajian materi dengan kombinasi warna pada gambar dan latar belakang cerah dan kontras yang membuat tampilan lebih hidup dan tidak membosankan. Video toleransi di ambil dari video animasi Nussa yang menampilkan karakter yang akrab dengan siswa sehingga membuat materi lebih menarik dan relevan dengan selera anak-anak sekolah dasar serta memebantu meningkatkan minat dan motivasi belajar.

k) Rangkuman

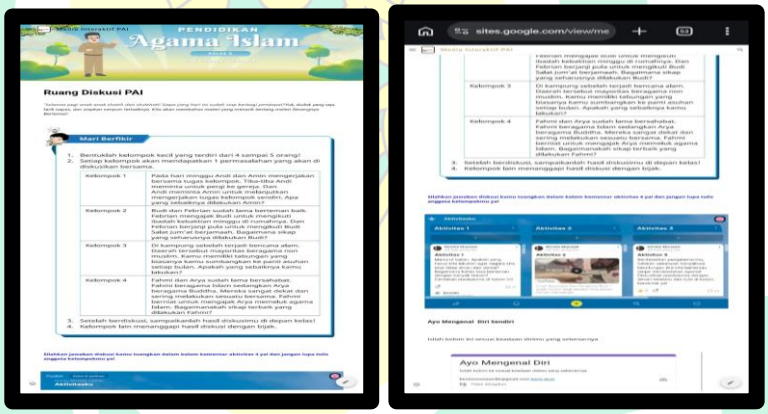


Gambar 4.11 Halaman Rangkuman

Halaman rangkuaman memuat poin-poin kunci dari materi sebelumnya. Halaman ini berisi definisi ukhuwah,

anjuran berteman dengan berbeda agama, sikap berteman yang baik, dampak akhlak baik dalam bergaul, dan hikmah berteman tanpa membedakan agama. Halaman rangkuman disajikan dengan tata letak yang simpel dengan pemilihan gaya huruf dan warna dengan jarak yang cukup antara setiap poin yang memberi kesan rapi sehingga siswa tidak merasa bingung saat membaca.

l) Ruang Diskusi



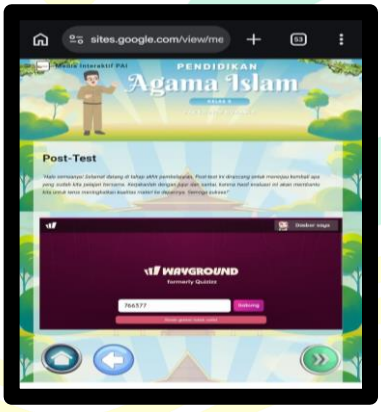
Gambar 4.12 Halaman Ruang Diskusi

Ruang diskusi disajukan dengan struktur dan isi materi yang disesuaikan dengan siswa sekolah dasar yang berisi kata pembukaan yang ramah, instruksi yang jelas dan terstruktur, studi kasus yang relevan, dan petunjuk tambahan. Kata pembukaan “selamat Pagi anak-anak sholeh dan sholihah. Siapa yang hari ini sudah siap berbagi pendapat? Yuh, duduk yang rapi, tarik napas, dan siapakan senyum terbaiknya. Kita akan membahas materi yang menarik tentang materi senangnya

berteman" menciptakan suasana yang hangat dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi.

Instruksi yang jelas dan terstruktur memuat langkah-langkah diskusi yang disajikan dalam bentuk bernomor, yang memudahkan siswa memahami alur kegiatan: membentuk kelompok, menerima masalah, menyampaikan hasil, dan menanggapi hasil kelompok lain. Setiap langkah dijelaskan dengan kalimat yang bsingkat dan padat. Studi kasus yang relevan menampilakn masalah yang diberikan kepada setiap kelompok berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan topik tang telah dibahas. Petunjuk tambahan berisi kalimat perintah dan petunjuk tentang cara menyampaikan hasil diskusi dalam fitur Padlet yang telah disediakan.

m) *Post-Test*

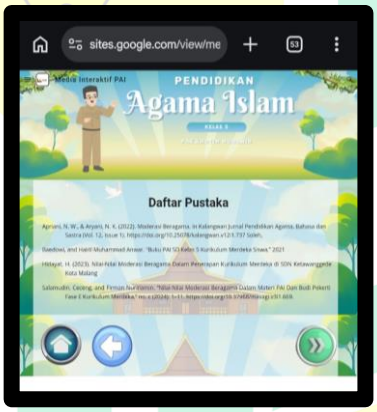


Gambar 4.13 Halaman *Post-test*

Halaman *Post-test* berisi kata pembuka dan motivasi "Hallo semuanya! Selamat datang di tahap akhir pembelajaran.

Post-test ini dirancang untuk meninjau kembali apa yang sudah kita pelajari bersama. Kerjakanlah dengan jujur dan santai, karena hasil evaluasi ini akan membantu kita untuk terus meningkatkan kualitas materi kedepanya. Semoga sukses.” Menciptakan suasana yang ramah dan memotivasi siswa untuk mengikuti tes dengan tenang dan jujur. Post-test disajikan melalui platform *Wayground* yang merupakan platform populer dan mudah digunakan untuk membuat dan megikuti tes secara online dengan tampilan menari dan modern yang membuat tes lebih menyenangkan bagi siswa serta menjaga kerahasiaan soal dari siswa yang iseng untuk mengerjakan terlebih dahulu.

n) Daftar Pustaka



Gambar 4.14 Halaman Daftar Pustaka

Daftar pustaka memuat referensi dengan informasi yang lengkap, meliputi nama penulis, tahun terbit, judul karya, nama jurnal/buku, volume/issue/, dan tautan DOI yang berkaitan erat dengan topik yang di bahas dalam media pembelajaran, yaitu

moderasi beragama dan materi PAI BP senangnya berteman yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Penyajian daftar pustaka dengan menggunakan latar belakang yang cerah dan menark, dengan warna teks yang kontras antara teks dan latar belakang media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Tahap Pengembangan *(Development)*

Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya sebagai berikut:

1) Pembuatan Media Pembelajaran

Media yang sebelumnya telah dirancang dalam bentuk *story board*, selanjutnya dikembangkan oleh peneliti. Pengembangan media ini dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi canva dan *software* padlet, kemudian di input ke *google sites*. Konten media pembelajaran ini mencakup materi-materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) dengan tema "senangnya berteman". Materi tersebut diperoleh dari berbagai buku paket dan pendukung PAI BP kelas 5, serta beberapa referensi dari sumber lain yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Selain itu, materi terkait moderasi beragama diambil dari buku pedoman yang diterbitkan oleh Kementerian Agama pada tahun 2021.

2) Validasi Kelayakan Produk

Validasi ini dilaksanakan setelah proses penyusunan media pembelajaran selesai. Penilaian terhadap media pembelajaran PAI

BP berbasis *google sites* ini dilakukan oleh validator ahli serta guru PAI BP dan guru kelas V, dengan meminta pertimbangan baik dari aspek teoritis maupun praktis. Validator ahli terdiri dari dua jenis, yaitu ahli media dan ahli materi. Kedua validator tersebut selanjutnya akan melakukan validasi terhadap media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang telah dibuat. Adapun rincian mengenai validator ahli yang dimaksud disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Daftar Validator Ahli

No	Nama Validator	Keterangan
1	Dr. Bagus Mustakim, S.Ag., M.S.I.	Pengawas GPAI
2	Heri Sujatmiko, S.Pd., M.Pd.	Guru Coding dan AI
3	Nilatul Khairiyyah, S.Pd.	Guru PAI BP Kelas V
4	Sunarsih, S.Pd.	Guru Kelas V

a) Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam proses validasi media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* ini sebanyak 2 orang ahli yaitu guru PAI BP dan guru kelas V. Validasi yang dilakukan ahli materi terkait dengan aspek isi materi dan aspek isi pembelajaran. Validasi oleh ahli materi selain melakukan penilaian kelayakan, ahli materi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Validator		Presentase	Kategori
	1	2		
Aspek isi / materi	39	40	87,77%	Sangat layak
Aspek pembelajaran	49	49	89,09%	Sangat layak
Total	**88**	**89**	**88%**	**Sangat layak**

Dari data di atas diperoleh rata-rata presentase hasil validasi ahli materi adalah 88% dengan kategori **Sangat layak digunakan.** Data skor dan lembar penilain ahli materi tentang media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* secara lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

b) Validasi Ahli Media

Ahli media dalam proses validasi media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* ini sebanyak 2 orang ahli yaitu pengawas GPAI dan guru coding dan AI. Validasi yang dilakukan ahli materi terkait dengan aspek isi materi dan aspek isi pembelajaran. Validasi oleh ahli materi selain melakukan penilaian kelayakan, ahli materi juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

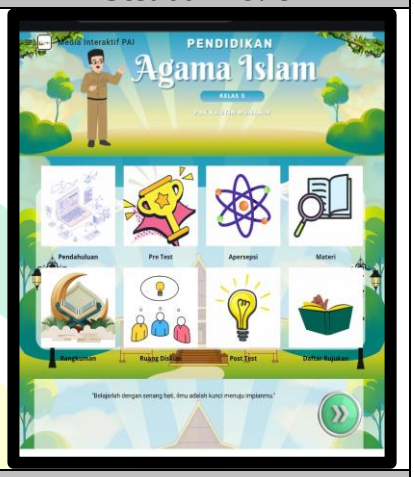
Aspek	Validator		Presentase	Kategori
	1	2		
Aspek kualitas teknis	10	10	100%	Sangat layak
Aspek kualitas desain	60	61	86,42%	Sangat layak
Total	**70**	**71**	**93%**	**Sangat layak**

Dari data diatas diperoleh rata-rata presentase hasil validasi ahli maedia adalah 93% dengan kategori Sangat layak digunakan. Data skor dan lembar penilain ahli materi tentang media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* secara lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

Setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka dapat diketahui kekurangan-kekurangan dari media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang telah dikembangkan. Setelah itu, dilakukan revisi pada produk tersebut. kekurangan yang ditemukan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, kemudian diperbaiki sehingga produk media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* akan sempurna. Adapun tampilan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* sebelum dan sesudah direvisi sebagai berikut:

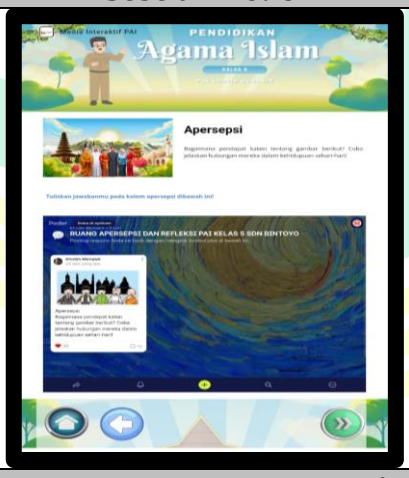
Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman awal media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang disajikan pada tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Halaman Awal

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
Aspek	
1	Perubahan pada halaman awal dengan adanya penambahan tulisan bergerak “Belajarlah dengan hati, ilmu adalah kunci menuju impianmu” di bagian bawah yang disesuaikan dengan siswa.

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman apersepsi pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang disajikan pada tabel 4.7 sebagai berikut:

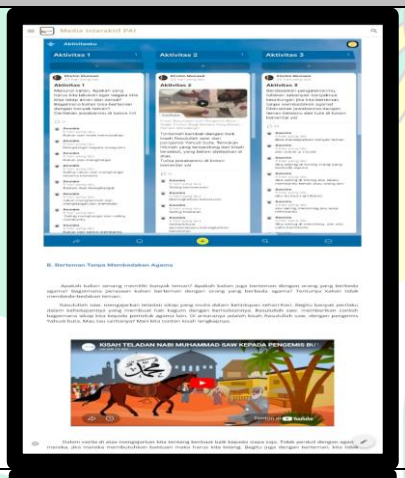
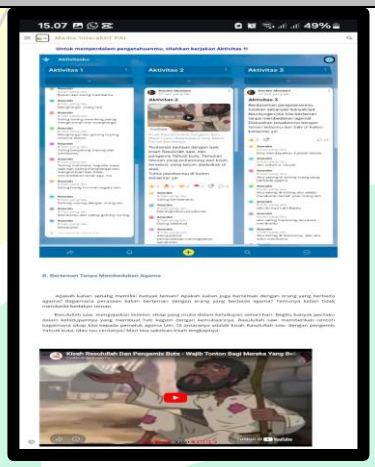
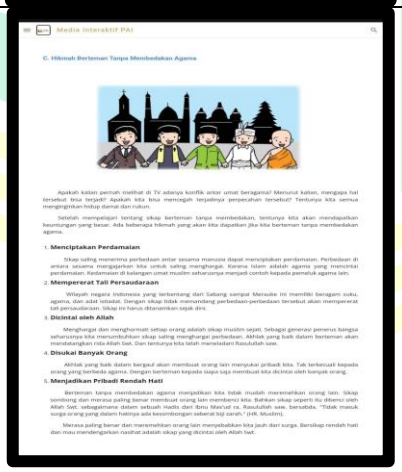
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Halaman Apersepsi

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
Aspek	
1	Perubahan pada gambar apersesi dan redaksi pertanyaan apersepsi. Gambar yang pada mulanya menampilkan tokoh pemuka agama yang berlatar belakang alam cerah dan bangunan tempat ibadah menjadi gambar

	anak dengan memakai baju pemuka agama dengan latar belakang langit biru cerah dan bangunan dibadah yang lebih melekat pada karakter siswa sekolah dasar.
2	Perubahan pada pertanyaan pemantik apersepsi yang masih menggunakan redaksi panjang dan pertanyaan beruntun "Bagaimana pendapat kalian tentang gambar tersebut? Apakah sudah benar yang mereka lakukan, berteman walaupun berbeda agama? Mengapa kita harus tetap berteman dengan orang yang berbeda agama?" berubah menjadi "Bagaimana pendapat kalian tentang gambar berikut? Coba jelaskan hubungan mereka dalam kehidupuan sehari-hari!"

Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman materi pembelajaran media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang disajikan pada tabel 4.8 sebagai berikut:

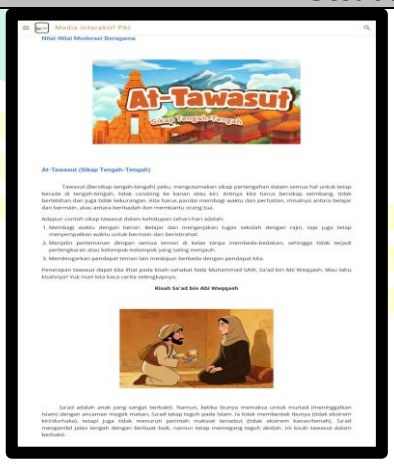
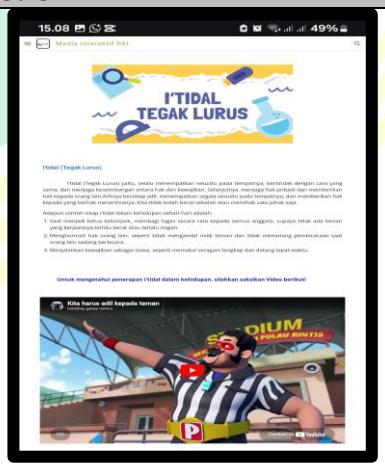
Tabel.4.8 Hasil Perbaikan Halaman Materi Pembelajaran

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
	

Aspek	
1	Perubahan pada konten video pembelajaran yang disajikan kurang tepat dengan pesan materi yang ingin disampaikan. Video sebelum revisi menampilkan kisah Nabi Muhammad saw. dengan pengemis Yahudi buta dengan mengangkat pesan ikhlas pada awal durasi video. Video setelah revisi menampilkan kisah Nabi Muhammad saw. dengan pengemis Yahudi buta tanpa penyebutan pesan moral didalam video.
2	Penambahan matan hadis pada sub materi Hikmah Berteman tanpa Membedakan Agama pada poin materi menjadikan pribadi yang rendah hati.

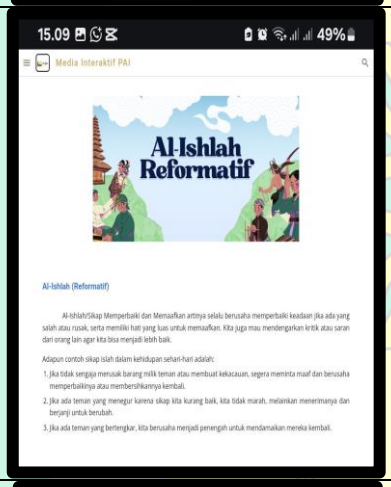
Berikut ini hasil perbaikan atau revisi terhadap halaman materi nilai-nilai moderasi beragama media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang disajikan pada tabel 4.9 sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Perbaikan Halaman Materi Nilai-Nilai Moderasi Beragama

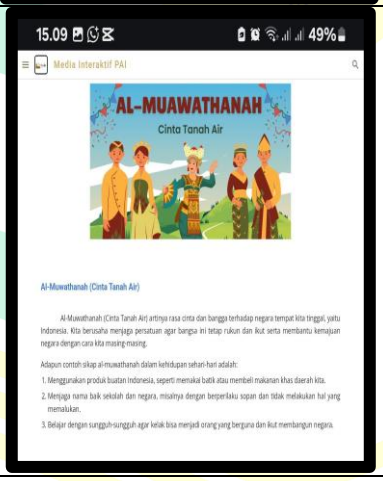
Sebelum revisi	
Sesudah revisi	
	

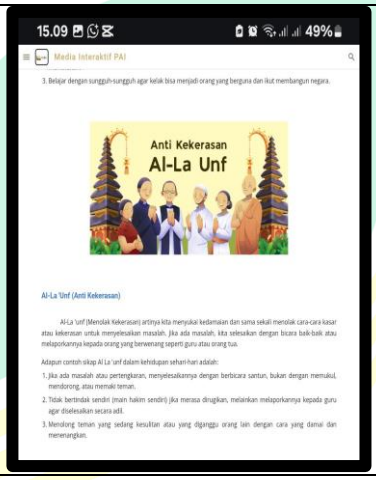
TASAMUH
TOLERANSI
TOLERANSI

15.09
49%
Media Interaktif PAI
SYURA'
MUSYAWARAH
Syura (Musyawarah)
Untuk mengetahui penerapan syra dalam kehidupan, silahkan saksikan Video berikut!
Video Animasi Pemilihan Ketua Kelas


15.09
49%
Media Interaktif PAI
Al-Ishlah
Reformatif
Al-Ishlah (Reformatif)
Adapun contoh sikap Islah dalam kehidupan sehari-hari adalah:
1. Jika tidak sengaja merusak barang milik teman atau membuat kekacauan, segera meminta maaf dan berusaha memperbaikinya atau membershkannya kembali.
2. Jika ada teman yang mengur karena sikap kita kurang baik, kita tidak marah, melainkan menerimanya dan berjanji untuk berubah.
3. Jika ada teman yang bertengkar, kita berusaha menjadi penengah untuk mendamaikan mereka kembali.

15.09
49%
Media Interaktif PAI
AL-QUDWAH
KETELADANAN
Al-Qudwah (Keteladanan)
Adapun contoh sikap qudwah dalam kehidupan sehari-hari adalah:
1. Selalu datang tepat waktu ke sekolah dan memakai seragam rapi, supaya teman-teman lain juga tergerak untuk melakukannya.
2. Jika melihat teman membuang sampah sembarangan, kita mengingatkannya dengan sopan, sambil menunjukkan bahwa kita sendiri selalu membuang sampah di tempatnya.
3. Tidak mudah menjelek-jelekkan karya atau usaha teman, melainkan memberikan pujian atau saran yang membangun.


15.09
49%
Media Interaktif PAI
AL-MUAWATHANAH
Cinta Tanah Air
Al-Muwathanah (Cinta Tanah Air)
Adapun contoh sikap al-muwathanah dalam kehidupan sehari-hari adalah:
1. Menggunakan produk buatan Indonesia, seperti memakai batik atau membeli makanan khas daerah kita.
2. Menjaga nama baik sekolah dan negara, misalnya dengan berperilaku sopan dan tidak melakukan hal yang memalukan.
3. Belajar dengan sungguh-sungguh agar kelak bisa menjadi orang yang berguna dan ikut membangun negara.


15.09
49%
Media Interaktif PAI
3. Belajar dengan sungguh-sungguh agar kelak bisa menjadi orang yang berguna dan ikut membangun negara.
Anti Kekerasan
Al-La Unf
Al-La 'Unf (Anti Kekerasan)
Adapun contoh sikap Al La 'unf dalam kehidupan sehari-hari adalah:
1. Jika ada masalah atau pertengkaran, menyelesaikannya dengan berbicara santun, bukan dengan memaksa, mendorong, atau memaki teman.
2. Tidak bertindak sendiri (main hakim sendiri) jika merasa dirugikan, melainkan melaporkannya kepada guru agar diselesaikan secara adil.
3. Menolong teman yang sedang kesulitan atau yang diganggu orang lain dengan cara yang damai dan menenangkan.

Aspek	
1	Perubahan pada aspek penyajian materi moderasi beragama yang awalnya dijadikan dalam 1 file pdf diganti dengan memaparkan nilai-nilai, pengertian dan contoh pengamalan 9 nilai-nilai moderasi beragama. Nilai *tawassuth* berisi gambar, pengertian, contoh penerapan dan contoh dalam kisah Kisah Sa'ad bin Abi Waqqash.
2	Nilai *i'tidāl* berisi gambar, pengertian, contoh penerapan dan contoh dalam kisah video BoyBoyBoi episode Adil dalam bermain sepak bola.
3	Nilai *tasāmuh* berisi gambar, pengertian, contoh penerapan dan contoh dalam kisah video Nusa dan Rara episode toleransi.
4	Nilai *syurā* berisi gambar, pengertian, contoh penerapan dan contoh dalam kisah video animasi musyawarah pemilihan ketua kelas.
5	Nilai *al ishlāh* berisi gambar, pengertian, contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
6	Nilai *al qudwāh* berisi gambar, pengertian, contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
7	Nilai *al - muwatanāh* berisi gambar, pengertian, contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
8	Nilai *al la unf* berisi gambar, pengertian, contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari.
9	Nilai *i'tiraf al urf* berisi gambar, pengertian, contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun beberapa saran dan komentar perbaikan yang diberikan oleh validator ahli media dan ahli materi serta guru PAI BP dan guru kelas 5 sebagaimana di atas telah dipertimbangkan dengan seksama dan memerhatikan sasaran utama sebagai pengguna media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yaitu peserta didik kelas 5 di SD Negeri Bintoyo Ngawi.

d. Tahap Implementasi *(Implementation)*

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap Pengembangan. Yaitu mengimplementaikan semua rancangan media yang telah dikembangkan akan diterapkan setelah dilakukan revisi atau perbaikan. Media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang telah dikembangkan, akan diimplementasikan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Dalam tahap ini, peneliti melakukan uji coba produk terhadap kelas V di SD Negeri Bintoyo dengan jumlah 15 peserta didik dengan cara melihat respon atau tanggapan peserta didik, terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pemilihan kelas V tersebut didasarkan pada pemilihan kelas tinggi dengan jumlah responden terbanyak di antara 5 kelas lainnya serta materi tentang moderasi beragama hanya terdapat di kelas V dengan sub tema "senangnya berteman". Tujuan dari dilakukannya uji coba produk ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan untuk melihat tingkat keefektifan pada media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites*. Uji coba dilakukan sebanyak 3 siklus yaitu sebagai berikut:

1) Siklus 1: Uji Coba Terbatas

Pada tahap pertama pengembangan, uji coba produk melibatkan 3 orang siswa kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi yang dipilih secara purposif dengan mempertimbangkan kategorisasi prestasi akademik, yaitu mewakili kemampuan tinggi, sedang, dan

rendah. Keterlibatan siswa dengan beragam tingkat kemampuan ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh mengenai kemudahan akses, kejelasan materi, serta kendala yang mungkin muncul dari sisi pengguna akhir. Selain siswa, tahap ini juga melibatkan validator (ahli materi dan ahli media pembelajaran) serta praktisi/guru PAI BP untuk meninjau dan menilai kesesuaian isi materi.

Penerapan media pembelajaran dilakukan sebanyak 3 kali perlakuan *(Treatment)*, yang dilaksanakan secara bertahap dan berurutan. Tujuan dilakukannya perlakuan berulang ini adalah untuk melihat kestabilan respon siswa, konsistensi pemahaman materi, serta efektivitas media dalam setiap proses pembelajaran. Berikut adalah rincian kegiatan pada setiap tahapan Treatment yang dilaksanakan:

a) *Treatment 1*: Pengenalan Media Pembelajaran dan Penyampaian Materi

Pada tahap perlakuan pertama, kegiatan diawali dengan pengenalan mendalam mengenai media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang telah dikembangkan. Peneliti memberikan penjelasan rinci mengenai setiap menu, fitur, dan bagian yang tersedia di dalam sistem media tersebut agar peserta didik memahami alur navigasi dan fungsi dari setiap komponen. Bagian-bagian yang diperkenalkan meliputi: bagian

pendahuluan: berisi kata pengantar, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta profil penyusun atau guru pengampu mata pelajaran; bagian evaluasi: Terdiri dari halaman *pre-test* sebagai tes awal dan halaman *post-test* sebagai tes akhir; bagian pembelajaran: meliputi menu apersepsi, materi pembelajaran, rangkuman materi, serta ruang diskusi interaktif; bagian penunjang: berisi daftar pustaka yang digunakan sebagai sumber rujukan materi.

Melalui pengenalan ini, peserta didik diharapkan mampu mengakses, memanfaatkan, dan menggunakan media pembelajaran secara mandiri dengan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan inti pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi, yang disajikan dalam bentuk gambar animasi menarik yang menampilkan sosok pemuka agama dari berbagai latar belakang serta tempat ibadah yang beragam. Media visual ini disertai dengan pertanyaan pemantik: “Bagaimana pendapat kalian tentang gambar tersebut? Coba jelaskan hubungan mereka dalam kehidupan sehari-hari!”. Peserta didik diminta mengamati, berpikir kritis, dan menuliskan jawaban serta pendapatnya pada kolom isian yang tersedia, yang terintegrasi langsung dengan fitur *padlet* di dalam *google sites.* Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu, mengaitkan pengetahuan awal siswa dengan materi

yang akan dipelajari, serta melatih kemampuan mengemukakan pendapat secara tertulis.

Selanjutnya, peserta didik mempelajari materi pokok dengan tema "Indahnya Berteman". Materi utama pertama berjudul "Senangnya Berteman" yang berfokus pada konsep dasar persaudaraan dalam Islam, yang mencakup tiga jenis *ukhuwah*, yaitu: *ukhuwah islamiyah, ukhuwah wathaniyah, ukhuwah insaniyah.*

Sebagai bentuk evaluasi pemahaman awal, peserta didik diminta mengerjakan latihan pada bagian "Aktivitasku", berupa pertanyaan singkat yang disematkan di dalam materi untuk menguji sejauh mana pemahaman mereka terhadap konsep persaudaraan tersebut.

Penyampaian materi diperkaya dengan sub bahasan "Berteman Tanpa Membedakan Agama", yang disajikan melalui uraian teks dan media video pembelajaran. Materi ini mengangkat kisah sejarah keteladanan Nabi Muhammad SAW yang senantiasa berbuat baik dan membantu seorang pengemis Yahudi yang buta, tanpa memandang perbedaan keyakinan. Melalui kisah inspiratif ini, peserta didik dipandu untuk memahami nilai-nilai luhur dan hikmah yang dapat diambil, antara lain: mampu menciptakan suasana perdamaian, mempererat hubungan persaudaraan antar sesama,

mendapatkan kasih sayang dan ridho Allah SWT, disukai dan dihargai oleh sesama manusia, serta membentuk pribadi yang rendah hati dan berakhlak mulia.

b) *Treatment 2*: Penyampaian Materi Nilai-Nilai Moderasi Beragama

Pada tahap perlakuan kedua, materi pembelajaran diperdalam dengan menyajikan materi inti dari pengembangan media ini, yaitu mengenai 9 Nilai-Nilai Utama Moderasi Beragama. Materi ini disampaikan sebagai penguatan dan landasan filosofis dalam menerapkan konsep ukhuwah dalam kehidupan bermasyarakat. Kesembilan nilai tersebut meliputi: *tawassuth, i'tidāl , tasāmuh , syurā , al - ishlāh , al - m uwatanāh , al - qudwāh , alla'unf, i'tiraf al-'urf.*

c) *Treatment 3*: Kegiatan Diskusi dan Pengisian Angket Tanggapan

Tahap perlakuan ketiga merupakan tahap akhir dari rangkaian kegiatan pembelajaran pada siklus ini, yang berfokus pada kegiatan diskusi dan penilaian kualitas media. Setelah mempelajari dan memahami penjelasan mengenai kesembilan nilai tersebut serta kaitannya dengan konsep persaudaraan, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan tugas untuk melakukan diskusi dan analisis mendalam mengenai pemahaman serta bentuk penerapan nyata

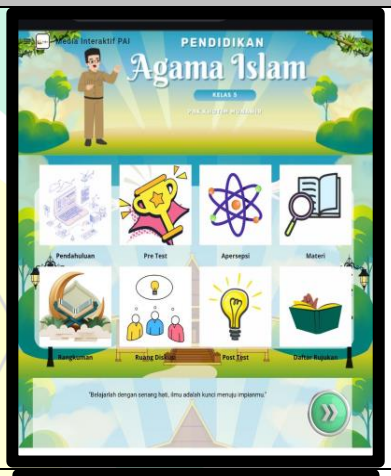
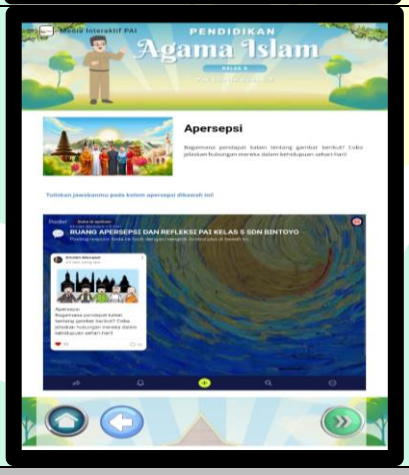
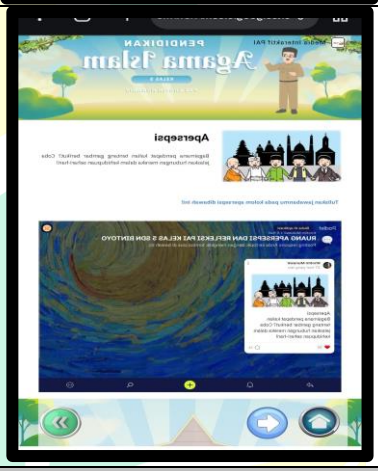
dari nilai-nilai *ukhuwah* dalam Islam dan nilai-nilai moderasi beragama tersebut. Ruang lingkup pembahasan mencakup penerapan di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, maupun lingkungan masyarakat. Hasil pembahasan yang telah disusun bersama dalam kelompok kemudian disajikan dan dipresentasikan di depan peneliti dan rekan kelompok lainnya. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman konsep, kemampuan analisis, serta kemampuan berkomunikasi dan kerja sama peserta didik dalam menyampaikan gagasan hasil diskusi.

Setelah menyelesaikan kegiatan kelompok, peserta didik diminta untuk mengisi angket tanggapan. Angket ini berisi pernyataan-pernyataan terkait persepsi siswa terhadap aspek kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan navigasi, kejelasan materi, serta kebermanfaatan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites*. Data hasil angket ini dikumpulkan dan dijadikan bahan evaluasi utama untuk mengetahui respon pengguna dan persepsi peserta didik terhadap kualitas produk yang dihasilkan.

Seluruh rangkaian kegiatan pada Siklus 1 telah berjalan dengan baik, namun masih ditemukan beberapa catatan, kekurangan, dan saran perbaikan yang dikumpulkan dari tiga unsur penilai, yaitu siswa, validator, dan praktisi/guru.

Masukan-masukan ini menjadi dasar utama dilakukannya revisi dan penyempurnaan tahap awal sebelum media diuji cobakan pada siklus selanjutnya.

Tabel 4.10 Hasil Perbaikan Siklus 1

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
	

Aspek	
1	**Validator Ahli Media** Perubahan pada gambar apersesi dan redaksi pertanyaan apersepsi. Gambar yang pada mulanya menampilkan tokoh pemuka agama yang berlatar belakang alam cerah dan bangunan tempat ibadah menjadi gambar anak dengan memakai baju pemuka agama dengan latar belakang langit biru cerah dan bangunan dibadah yang lebih melekat pada karakter siswa sekolah dasar.
2	**Validator Ahli Materi** Perubahan pada pertanyaan pemantik apersepsi yang masih menggunakan redaksi panjang dan pertanyaan beruntun “Bagaimana pendapat kalian tentang gambar tersebut? Apakah sudah benar yang mereka lakukan, berteman walaupun berbeda agama? Mengapa kita harus tetap berteman dengan orang yang berbeda agama?” berubah menjadi “Bagaimana

	pendapat kalian tentang gambar berikut? Coba jelaskan hubungan mereka dalam kehidupuan sehari-hari!”
3	**Praktisi/Guru** Perubahan pada halaman awal dengan adanya penambahan tulisan bergerak “Belajarlah dengan hati, ilmu adalah kunci menuju impianmu” di bagian bawah yang disesuaikan dengan siswa.
4	**Siswa** Kolom jawaban pada fitur *Padlet* dirasakan masih agak rumit cara penggunaannya, disarankan dipermudah tampilan antarmukanya agar lebih mudah dipahami

2) Siklus 2: Uji Coba Terbatas dan Lebih Luas

Tahap kedua pelaksanaan penelitian dilakukan setelah produk media pembelajaran mengalami perbaikan dan penyempurnaan menyeluruh berdasarkan seluruh catatan, saran, dan masukan yang diperoleh pada Siklus 1. Pada tahap ini, uji coba dilaksanakan dalam lingkup yang lebih luas dengan melibatkan 9 orang siswa kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi. Peserta didik yang terlibat kembali dipilih secara purposif dengan mewakili kategorisasi prestasi akademik tinggi, sedang, dan rendah, agar diperoleh data yang representatif mengenai kualitas media pada beragam tingkat kemampuan siswa.

Sama halnya dengan siklus sebelumnya, tahap ini tetap melibatkan unsur validator dan praktisi/guru PAI BP. Keterlibatan validator difokuskan untuk melakukan penilaian ulang dan verifikasi terhadap hasil perbaikan yang telah dilakukan, guna memastikan bahwa revisi yang dilakukan telah sesuai dan memenuhi standar kelayakan materi maupun media. Sementara itu, praktisi/guru menilai secara mendalam mengenai tingkat kepraktisan, kemudahan

penggunaan, serta efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

Penerapan media pembelajaran yang telah direvisi tetap dilakukan sebanyak 3 kali perlakuan (Treatment) dengan alur dan substansi materi yang sama. Hal ini bertujuan untuk melihat kestabilan kinerja media, respon pengguna, serta efektivitas penyampaian pesan nilai moderasi beragama setelah dilakukan penyempurnaan. Berikut adalah rincian kegiatan pada setiap tahapan Treatment yang dilaksanakan:

a) *Treatment* 1: Pengenalan Media Pembelajaran dan Penyampaian Materi

Pada tahap perlakuan pertama, kegiatan diawali dengan pengenalan dan penjelasan kembali mengenai media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang telah mengalami penyempurnaan. Peneliti menjelaskan secara rinci mengenai setiap menu, fitur, dan bagian yang tersedia di dalam media, di antaranya: bagian pendahuluan yang berisi kata pengantar, tujuan pembelajaran, dan profil penyusun/guru; halaman *Pretest*; bagian apersepsi; materi pembelajaran yang telah disederhanakan; rangkuman materi; ruang diskusi; halaman *Posttest*; serta daftar pustaka sebagai sumber rujukan. Melalui pengenalan ini, peserta didik diharapkan memahami alur penggunaan dan fungsi setiap bagian media dengan lebih

baik, sehingga mampu mengakses dan memanfaatkannya secara mandiri selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan inti pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi, yang disajikan dalam bentuk gambar animasi yang menampilkan berbagai tokoh pemuka agama dan tempat ibadah. Peserta didik diminta untuk mengamati gambar tersebut, kemudian menjawab pertanyaan pemantik seperti halnya yang dilakukan pada siklus 1. Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu, menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan dipelajari, serta melatih kemampuan mengemukakan pendapat secara tertulis.

Selanjutnya, peserta didik mempelajari materi pokok dengan tema “Indahnya Berteman” yang disajikan dengan tampilan dan bahasa yang lebih sederhana namun tetap substansial. Materi utama membahas tentang “Senangnya Berteman”, dengan fokus pada konsep persaudaraan dalam Islam. Sebagai bentuk evaluasi pemahaman, peserta didik diminta mengerjakan kegiatan latihan berupa menjawab pertanyaan singkat yang tersedia dalam bagian “Aktivitasku”. Soal-soal pada bagian ini telah disesuaikan tingkat kesulitannya agar lebih relevan dengan kemampuan siswa, sehingga mampu menguji pemahaman mereka terhadap materi konsep persaudaraan tersebut dengan lebih baik.

b) *Treatment* 2: Penyampaian Materi Nilai-Nilai Moderasi Beragama

Pada tahap perlakuan kedua, materi pembelajaran diperdalam dengan menyajikan materi inti dari pengembangan media ini, yaitu mengenai 9 Nilai-Nilai Utama Moderasi Beragama seperti halnya pada siklus 1. Kesembilan nilai tersebut meliputi: *tawassuth, i'tidāl , tasāmuh , syurā , al - ishlāh , al - m uwatanāh , al - qudwāh , alla'unf, i'tiraf al-'urf.* Setiap nilai dijelaskan dengan bahasa yang lugas dan contoh penerapan yang dekat dengan keseharian siswa, sehingga peserta didik tidak hanya memahami definisi teoritisnya, tetapi juga memahami bagaimana nilai-nilai tersebut dijalankan dalam kehidupan nyata.

c) *Treatment* 3: Kegiatan Diskusi Kelompok, dan Pengisian Angket Tanggapan

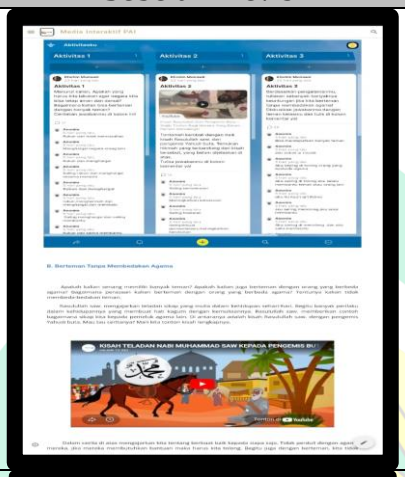
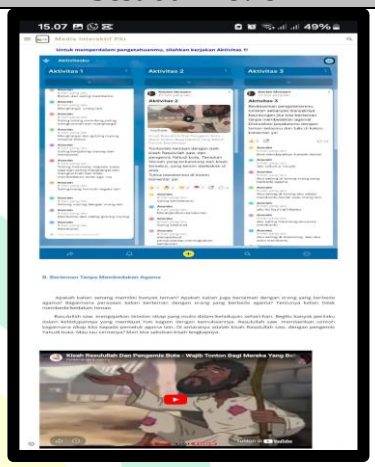
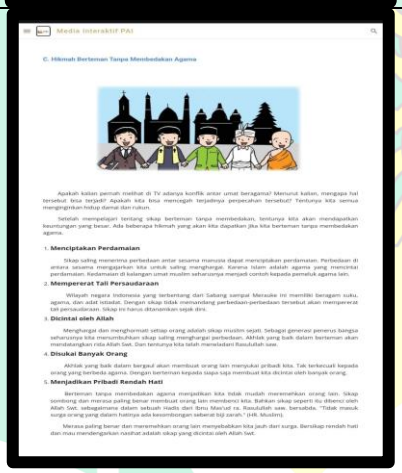
Pada tahap perlakuan ketiga, kegiatan pembelajaran difokuskan pada pendalaman materi melalui interaksi sosial serta pengukuran hasil belajar. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk melaksanakan kegiatan diskusi. Tugas diskusi disusun dengan petunjuk yang lebih jelas dan terstruktur, berupa analisis dan pembahasan mengenai pemahaman serta penerapan nilai-nilai ukhuwah dalam Islam dan nilai-nilai moderasi beragama tersebut dalam kehidupan

sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Hasil pembahasan kelompok kemudian disajikan dan dipresentasikan, sehingga terlihat sejauh mana pemahaman dan kemampuan berkomunikasi peserta didik dalam menyampaikan gagasan hasil kerja sama kelompok.

Pada tahap akhir ini, peserta didik juga diminta mengisi angket tanggapan untuk mengetahui persepsi mereka terhadap aspek kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan media pembelajaran PAI BP berbasis Google Sites yang telah disempurnakan. Data dari angket ini digunakan sebagai bahan evaluasi mendalam untuk mengetahui respon dan persepsi peserta didik terhadap kualitas produk hasil revisi.

Seluruh rangkaian kegiatan pada Siklus 1 telah berjalan dengan baik, namun masih ditemukan beberapa catatan, kekurangan, dan saran perbaikan yang dikumpulkan dari tiga unsur penilai, yaitu siswa, validator, dan praktisi/guru. Masukan-masukan ini menjadi dasar utama dilakukannya revisi dan penyempurnaan tahap awal sebelum media diuji cobakan pada siklus selanjutnya.

Tabel 4.11 Hasil Perbaikan Siklus 2

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
	

Aspek	
1	**Validator Ahli Media** Perubahan pada konten video pembelajaran yang disajikan kurang tepat dengan pesan materi yang ingin disampaikan. Video sebelum revisi menampilkan kisah Nabi Muhammad saw. dengan pengemis Yahudi buta dengan mengangkat pesan ikhlas pada awal durasi video. Video setelah revisi menampilkan kisah Nabi Muhammad saw. dengan pengemis Yahudi buta tanpa penyebutan pesan moral didalam video.
2	**Validator Ahli Materi** Penambahan matan hadis pada sub materi Hikmah Berteman tanpa Membedakan Agama pada poin materi menjadikan pribadi yang rendah hati.
3	**Praktisi/guru** Secara umum, media pembelajaran ini sudah sangat praktis digunakan dan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi yang abstrak menjadi lebih nyata. Materi sudah disesuaikan dengan kemampuan rata-rata siswa kelas V, sehingga lebih mudah dipahami.

4	**Siswa** Tampilan tulisan, ukuran huruf, dan pemilihan warna latar belakang sudah jauh lebih nyaman di mata, terbaca jelas, dan enak dilihat. Namun, disarankan pada bagian materi yang panjang tetap ditambahkan sedikit gambar pendukung agar tidak membosankan saat membaca.

3) Siklus 3: Uji Coba Luas dan Penerapan Sebenarnya

Siklus ketiga dilaksanakan sebagai uji coba penuh yang melibatkan seluruh siswa kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi, dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang. Di tahap ini, validator berperan melakukan konfirmasi akhir untuk memastikan kelayakan produk secara menyeluruh, sementara praktisi atau guru memberikan penilaian lengkap mengenai efektivitas, manfaat, dan kesesuaian media apabila digunakan dalam proses pembelajaran sehari-hari. Sesuai dengan tahapan sebelumnya, penerapan media dilakukan dalam 3 kali perlakuan guna melihat dampak nyata dan keberhasilan penggunaannya. Seluruh masukan serta hasil verifikasi dari siswa, ahli, dan guru dijadikan acuan untuk penyempurnaan dan revisi tahap akhir, sehingga dihasilkan produk media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang berwawasan moderat, serta memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif. Sebagai langkah penutup, siswa juga mengerjakan tes akhir *(posttes)* yang bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman, penguasaan materi, serta perubahan kemampuan yang dicapai setelah mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran menggunakan media tersebut.

a) *Treatment* 1: pengenalan media, tes awal, dan Penyampaian Materi

Pada tahap ini, peserta didik diberikan pengenalan mengenai media pembelajaran PAI yang dikembangkan berbasis *google sites*. Penjelasan mencakup pengenalan setiap menu, navigasi dan bagian yang tersedia di dalam media, antara lain: pendahuluan yang berisi kata pengantar, tujuan pembelajaran, dan profil penyusun/guru; halaman *pre test*; bagian apersepsi; materi pembelajaran; rangkuman materi; ruang diskusi; halaman *post test*; serta daftar pustaka sebagai sumber rujukan. Setiap bagian dijelaskan secara terperinci, dan peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jika terdapat hal yang kurang dipahami agar mereka dapat menggunakan media dengan optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui pengenalan ini, peserta didik memahami alur penggunaan dan fungsi setiap bagian media agar dapat mengakses dan memanfaatkannya dengan baik selama proses pembelajaran.

Setelah memahami struktur dan fungsi menu dalam media, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *pretest* yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda yang mencakup berbagai indikator pengetahuan yang berkaitan dengan materi persaudaraan dalam Islam, nilai-nilai moderasi beragama, serta

sikap hidup yang baik dan terpuji. Setiap butir soal disusun berdasarkan tingkat kesulitan yang bervariasi, mulai dari tingkat pemahaman dasar hingga tingkat pemahaman yang lebih mendalam. Peserta didik diberikan waktu yang cukup untuk membaca dan menjawab setiap soal secara mandiri dan jujur sesuai dengan pemahaman yang mereka miliki sebelum mengikuti pembelajaran.

Hasil dari pelaksanaan *pretest* ini kemudian dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal, mengidentifikasi poin-poin yang sudah dipahami maupun yang belum dikuasai, serta dijadikan sebagai data dasar untuk membandingkan hasil pemahaman peserta didik setelah mengikuti seluruh tahapan pembelajaran.

Gambar 4.15 Peneliti menjelaskan cara menggunakan icon dan tombol navigasi dalam media pembelajaran.

Dalam gambar diatas, peneliti tengah memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* ditinjau dari aspek kreativitas media. Peneliti menjelaskan tentang cara menggunakan icon-

icon dan tomol navigasi dalam media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* dengan memanfaatkan *smartboard* sehingga peserta didik adakan dengan mudah mengoperasikan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* dengan icon dan fitur-fitur yang disediakan.

Setelah melakukan pretest, selanjutnya adalah pembelajaran yang diawali dengan kegiatan apersepsi yang disajikan dalam bentuk gambar animasi yang menampilkan berbagai pemuka agama dan tempat ibadah. Peserta didik diminta untuk mengamati gambar tersebut, kemudian menjawab pertanyaan pemantik: "Bagaimana pendapat kalian tentang gambar tersebut? Coba jelaskan hubungan mereka dalam kehidupan sehari-hari!". Jawaban peserta didik dituliskan dan dikirimkan melalui kolom isian yang tersedia menggunakan fitur *padlet* yang terintegrasi di dalam *google sites*.

Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu, menghubungkan pengetahuan awal dengan materi yang akan dipelajari, serta melatih kemampuan mengemukakan pendapat. Selanjutnya, peserta didik mempelajari materi pokok dengan tema "Indahnya Berteman" yang disajikan melalui media *google sites*. Materi pertama membahas tentang "Senangnya Berteman" dengan fokus pada konsep persaudaraan dalam Islam yang meliputi tiga jenis ukhuwah,

yaitu *ukhuwah islamiyah*, *ukhuwah wathaniyah,* dan *ukhuwah insaniyah.* Peserta didik diminta mengerjakan kegiatan latihan berupa menjawab pertanyaan singkat yang tersedia dalam bagian "Aktivitasku" untuk menguji pemahaman terhadap materi tersebut. Selain itu, disajikan materi dan video pembelajaran mengenai "Berteman Tanpa Membedakan Agama" yang mengangkat kisah sejarah Nabi Muhammad SAW dan pengemis Yahudi buta. Melalui media pembelajaran ini, peserta didik memahami nilai-nilai keteladanan yang terkandung dalam kisah tersebut serta hikmah yang dapat diambil, antara lain: menciptakan suasana perdamaian, mempererat hubungan persaudaraan, mendapatkan kasih sayang dari Allah SWT, disukai oleh sesama manusia, serta membentuk pribadi yang rendah hati dan berakhlak mulia.

Gambar 4.16 Peserta didik mengoperasikan media pembelajaran dengan *Handphone.*

Berdasarkan gambar diatas, peserta didik sudah mulai mulai mengoperasikan atau menggunakan *handphone* untuk mengakses media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* masing-masing. Peserta didik menggunakan *handphone* secara

individu untuk mengakses materi pembelajaran "senangnya berteman" dan tugas-tugas individu yang ada dalam kolom aktivitasku.

b) *Treatment* 3: pemagahaman nilai-nilai moderasi beragama dan tugas kelompok

Pada tahap ketiga ini, kegiatan pembelajaran difokuskan pada penyampaian materi mengenai nilai-nilai moderasi beragama serta penerapannya dalam membangun sikap persaudaraan dan kerukunan. Kegiatan ini dilaksanakan dalam waktu sekitar 60–80 menit, dengan tujuan agar peserta didik memahami makna, fungsi, serta cara menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat luas.

Materi yang disampaikan berisi penjelasan mendalam mengenai 9 nilai-nilai moderasi beragama yang disusun secara lengkap beserta makna, tujuan, dan contoh penerapannya dalam kehidupan nyata. Kesembilan nilai tersebut adalah *tawassuth, i'tidāl , tasāmuh , syurā , al - ishlāh , al - m uwatanāh , al - qudwāh , alla'unf, i'tiraf al-'urf.* Materi ini disajikan secara terperinci dengan penjelasan makna yang mudah dipahami, serta disertai contoh-contoh penerapan dalam situasi nyata agar peserta didik dapat memahami bagaimana cara menerapkan setiap nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah mempelajari materi, peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk melaksanakan tugas diskusi. Tugas yang diberikan berupa analisis dan pembahasan mengenai pemahaman serta penerapan nilai-nilai ukhuwah dalam Islam dan nilai-nilai moderasi beragama tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat. Hasil pembahasan kelompok kemudian disajikan dan dipresentasikan di depan kelas untuk dilihat pemahaman dan kemampuan berkomunikasi peserta didik dalam menyampaikan gagasan dan hasil kerja sama kelompok.

Gambar 4.17 Peserta didik berkelompok mengerjakan kolom diskusi dan mempresentasikan di depan kelas.

Pada gambar diatas, menunjukkan beberapa peserta didik yang sedang berkelompok untuk mengerjakan beberapa tugas diskusi dan mepresentasikan hasil diskusi mereka kedepan kelas. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi tumbuhnya sikap individual ketika belajar menggunakan media digital.

c) *Treatment* 4: tes akhir dan tanggapan terhadap media.

Setelah seluruh tahapan penyampaian materi, diskusi, dan kegiatan pembelajaran selesai dilakukan, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal evaluasi akhir yang disebut sebagai *post test*. Soal *post test* disusun secara sistematis dengan jumlah sebanyak 20 butir soal bentuk pilihan ganda, yang disusun berdasarkan seluruh indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan sejak awal, mencakup seluruh materi yang telah dipelajari, mulai dari konsep persaudaraan dalam Islam, makna berteman tanpa membedakan latar belakang, nilai-nilai keteladanan, hingga kesembilan nilai moderasi beragama beserta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Setiap butir soal disusun dengan tingkat kesulitan yang bervariasi, mulai dari tingkat pemahaman dasar, pemahaman konsep, hingga penerapan pengetahuan dalam situasi nyata, guna dapat mengukur secara menyeluruh seberapa jauh peserta didik memahami materi yang telah disampaikan melalui media pembelajaran tersebut. Peserta didik diberikan waktu yang cukup untuk membaca dan memahami setiap pertanyaan, serta mengerjakan soal secara mandiri, jujur, dan bertanggung jawab sesuai dengan kemampuan dan pemahaman yang mereka miliki.

Hasil dari pelaksanaan Posttest ini kemudian dikumpulkan, diperiksa, dan dinilai untuk memperoleh data

skor pencapaian belajar peserta didik. Hasil skor ini kemudian dibandingkan dengan hasil skor yang diperoleh pada tahap *post test* yang telah dilaksanakan sebelumnya. Perbandingan kedua hasil nilai ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman, penguasaan materi, dan efektivitas dari penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dalam membantu proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Data hasil evaluasi ini juga menjadi indikator utama untuk menilai keberhasilan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Selain pelaksanaan Posttest, pada tahap ini juga dilaksanakan kegiatan pengisian angket tanggapan dan pendapat peserta didik terhadap media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang telah digunakan. Angket ini disajikan dengan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan disusun dengan pilihan jawaban yang terukur, sehingga peserta didik dapat mengisinya dengan jujur dan sesuai dengan pengalaman serta perasaan mereka selama menggunakan media pembelajaran tersebut.

Pengisian angket dilakukan secara mandiri oleh setiap peserta didik, kemudian jawaban dan data yang diperoleh dikumpulkan, dikelola, dan dianalisis secara deskriptif. Data hasil pengisian angket ini digunakan sebagai bahan evaluasi

untuk mengetahui tingkat respon, persepsi, dan kepuasan peserta didik terhadap kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, serta sebagai bahan pertimbangan untuk menilai kelayakan, keefektifan, dan kebermanfaatan media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran PAI BP.

e. Tahap Evaluasi *(Evaluation)*

Tahap evaluasi ini dilaksanakan guna memvalidasi produk berupa media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang telah dikembangkan melalui penilaian ahli dan uji coba produk. Pada setiap fase pengembangan, dilakukan evaluasi dan revisi secara berkelanjutan untuk menyempurnakan hasil akhir. Sebagai tahap penutup dalam model pengembangan ADDIE, evaluasi yang dimaksudkan di sini mencakup penilaian terhadap pelaksanaan pembelajaran. Masukan dan saran yang diperoleh dari validator ahli maupun guru selama uji coba menjadi dasar untuk melakukan perbaikan akhir pada produk tersebut.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini, terdapat sejumlah kendala dan aspek yang perlu dievaluasi demi perbaikan di masa mendatang. Proses perancangan dan penyusunan media memakan waktu yang cukup panjang. Peneliti memulai pembuatan desain sejak semester 2, tepatnya sekitar tanggal 15 Juni 2025 hingga selesai pada sekitar tanggal 15 Oktober 2025, sehingga memakan waktu kurang lebih empat bulan. Selama periode tersebut, dilakukan berbagai perbaikan berdasarkan masukan dari para ahli hingga akhirnya media dinyatakan

layak digunakan pada tanggal 31 Maret 2026. Selanjutnya, uji coba penerapan produk dilaksanakan di kelas 5 SD Negeri Bintoyo pada tanggal 01 hingga 05 April 2026. Salah satu faktor penyebab lamanya proses pengembangan adalah keterbatasan pemahaman peneliti terhadap aplikasi yang digunakan, sehingga memerlukan waktu dan usaha ekstra dalam melakukan eksperimen desain.

Dari segi materi, meskipun referensi yang dimiliki dirasa cukup memadai, peneliti menghadapi tantangan dalam menyusun konten agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, khususnya terkait topik moderasi beragama. Hal ini mengharuskan dilakukan revisi berulang pada bagian latihan soal agar sesuai dengan capaian yang diharapkan. Selain itu, mengingat materi moderasi beragama merupakan topik yang belum pernah diajarkan sebelumnya di kelas 5, peneliti perlu menyajikan penjelasan mulai dari dasar, meliputi pengertian serta sembilan nilai utama yang menjadi fokus pembelajaran.

Adapun hal-hal lain yang perlu menjadi perhatian adalah tingkat kesulitan materi yang dirasa cukup tinggi, sehingga dalam penyampaiannya di kelas diperlukan penjelasan yang bertahap serta metode yang menarik agar mudah dipahami. Selain itu, keterbatasan infrastruktur jaringan internet di sekolah saat pelaksanaan uji coba sempat menghambat kelancaran proses belajar, sehingga peneliti harus beralih menggunakan jaringan alternatif *hotspot* seluler agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya.

3. **Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran PAI BP Berbasis *Google Sites***

Penilaian respons praktikalitas guru dan peserta didik ini dipergunakan untuk mengetahui bagaimana respons setelah menggunakan media yang dikembangkan. Pada lembar penilaian respons praktikalitas terdapat 15 butir penilaian dengan rentang skor 1-5. Skor Ideal dari penilaian ini adalah 75, adapun lembar penilaian respons praktikalitas dan hasil dari penilaian praktikalitas terhadap media sebagai berikut :

Tabel 4.12 Data Penilaian Angket Respon Peserta Didik

Angket Respon Peserta Didik																		
No	Nama	Skor															Total	Presentase
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	AOA	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	97%
2	AFN	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	69	92%
3	ALM	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	72	96%
4	AD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	80%
5	AEAP	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	71	94%
6	AFF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	80%
7	ANA	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	72	96%
8	ARP	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	68	90%
9	AZN	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	71	94%
10	HWA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	80%
11	IACK	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	72	96%
12	LZN	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	68	90%
13	MZA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	80%
14	MEN	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	69	92%
15	PYA	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	69	92%
Total		72	70	71	73	68	71	68	69	69	71	69	68	70	73	67		

Berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya peneliti menghitung persentase kelayakan media pembelajaran PAI BP berbasisi *google sites* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$P = \frac{f}{n} \times 100\%$

Presentase kemenarikan = $\frac{\sum skor\ responden}{\sum skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$

Dari hasil akhir yang ditunjukkan pada tabel diatas, terlihat bahwa pada kolom presentases hasil dari angket respon peserta didik didapati 4 anak menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 80% dan berdasarkan kriteria interpretasi skor 80% masuk dalam kategori Menarik. Sedangkan sisanya yaitu 11 anak menunjukkan presentase kemenarikan diatas 80% < x ≤ 100% masuk dalam kategori Sangat Menarik.

Tabel 4.13 Data Hasil Penilaian Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor
1	Petunjuk dari penggunaan media telah disampaikan dengan jelas	4
2	Ukuran huruf yang digunakan sudah cukup jelas untuk dibaca	4
3	Warna yang digunakan dalam media ini nyaman dilihat	4
4	Gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi materi yang dijelaskan	4
5	Letak gambar sudah sesuai dan mudah untuk diamati	4
6	Video pada setiap kegiatan belajar dalam media ini menarik untuk ditonton	4
7	Bahasa yang digunakan dalam media ini mudah untuk dipahami	4
8	Materi dalam media ini sudah dijelaskan secara urut	4
9	Contoh soal dan penyelesaian setiap materi pada media ini sudah cukup jelas	4
10	Soal latihan dan tes formatif sesuai dengan isi materi yang dijelaskan	4
11	Dengan menggunakan media ini, saya lebih mudah memahami dan menyampaikan materi	4
12	Dengan adanya media yang memuat video, gambar, dan referensi online saya menjadi bersemangat dalam menyampaikan materi	4
13	Media ini menumbuhkan rasa ingin tahu saya untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi	4

No	Aspek Penilaian	Skor
14	Penyajian materi di media ini membuat saya merasa senang dan menikmati proses pembelajrana	4
15	Saya ingin memiliki dang menggunakan kembali media ini.	4
Jumlah		**72**
Nilai		**80%**

Berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya peneliti menghitung persentase kelayakan media pembelajaran PAI BP berbasisi *google sites* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = \frac{\sum skor\ responden}{\sum skor\ yang\ diharapkan} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = \frac{60}{75} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kemenarikan} = 80\%$$

Dari hasil akhir yang ditunjukkan pada tabel diatas, terlihat bahwa hasil dari angket respon guru PAI BP menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 80% dan berdasarkan kriteria interpretasi skor 80% masuk dalam kategori Menarik.

4. **Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran PAI BP Berbasis *Google Sites***

Uji coba efektivitas ini digunakan untuk mendapatkan hasil akhir terhadap efektif atau tidaknya media yang dikembangkan menggunakan pengumpulan data berupa tes. Yang terdiri dari soal *pre test* dan *post test* setelah melalui tahap validasi soal tes kepada ahli tes. Efektivitas media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* ini digunakan untuk mengetahui

apakah media yang telah dikembangkan efektif digunakan untuk anak Sekolah Dasar kelas V di SD Negeri Bintoyo Ngawi.

Data tentang efektif atau tidaknya media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* yang telah dirancang diperoleh dari hasil tes peserta didik yang dilakukan tanggal 01-04 April 2026 sekitar pukul 10.00-13.30 WIB. Uji efektivitas media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* terhadap peserta didik dilakukan menggunakan Gain Ternomalisasi *(N-gain).* Peneliti telah memperoleh data nilai peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites*. Adapun data hasil *pre test* dan *post test* disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.14 Hasil Penilaian Pre-tes dan Post-tes Peserta Didik

Descriptives

			Statistic	Std. Error
Pre-test	Mean		48.00	2.430
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	42.79	
		Upper Bound	53.21	
	5% Trimmed Mean		48.06	
	Median		50.00	
	Variance		88.571	
	Std. Deviation		9.411	
	Minimum		35	
	Maximum		60	
	Range		25	
	Interquartile Range		15	
	Skewness		-.142	.580
	Kurtosis		-1.479	1.121
Post-test	Mean		77.33	1.453
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	74.22	
		Upper Bound	80.45	
	5% Trimmed Mean		77.31	
	Median		80.00	
	Variance		31.667	

	Std. Deviation	5.627	
	Minimum	70	
	Maximum	85	
	Range	15	
	Interquartile Range	10	
	Skewness	-.078	.580
	Kurtosis	-1.328	1.121

Tabel diatas menunjukkan nilai deskriptif masing-masing variabel yaitu, *pre-test* mempunyai nilai rata-rata *(mean)* 48,00 dari 15 data. Sebaran data *(Std. Deviation)* yang diperoleh adalah 9,411 dengan *standar error* 2.430. Sedangkan *post-test* mempunyai nilai rata-rata *(mean)* 77.33 dari 15 data. Sebaran data *(Std.Deviation)* yang diperoleh 5.627 dengan *standar error* 1.453. Hal ini menunjukkan *post-test* pada data lebih tinggi dari pada *pre-test.* Dengan rentang sebaran data *post-test* menjadi semakin sempit dan dengan *standar error* yang semakin rendah. Berdasarkan data tersebut, peserta didik telah mengalami peningkatan dalam mengerjakan soal-soal tentang materi indahnya berteman.

Selanjutnya dari data hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut, dapat dianalisis dengan menggunakan Uji Prasyarat berupa Uji Normalitas dan dilanjutkan Uji Homogenitas dan Uji *Paired Sample T Test* serta Gain Ternomalisasi *(N-gain).* untuk mengetahui tingkat efektifitasnya, sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Analisis *parametric* seperti Korelasi

Person mensyaratkan bahwa data harus terdistribusi normal. Sedangkan menurut pendapat Duwi Priyatno, untuk perhitungan dengan SPSS versi 22 ke atas uji normalitas metode Lilliefor dapat melalui Non Parametrik One Sample KS. Nilai akan sama dengan langkah yang dilalui dari analisis Explore.[2]

Tabel 4.15 Tabel Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.171	15	.200*	.895	15	.081
Post-test	.216	15	.059	.870	15	.034

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

a. Lilliefors Significance Correction

Metode pengambilan keputusan untuk uji normalitas yaitu jika signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika signifikansi < 0,05 maka data tidak berditribusi normal. Pada output Pertama dapat diketahui bahwa jumlah data valid sebanyak 15 dan tidak ada data missing. Pada output kedua yaitu hasil uji normalitas, menggunakan hasil dari Shpiro-Wilk karena responden kurang dari 30 orang. Dari data *pre-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,081 dan *post test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,034.Karena signifikansi *pre-test* lebih dari 0,05, jadi data *pre-test* dinyatakan Berdistribusi Normal. *Pos test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,034 yang kurang dari 0,05,

[2] Duwi Priyatno, *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahnnya Dengan SPSS* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 103.

jadi data *pos tes* dinyatakan Tidak Berdistribusi Normal, Maka selanjutnya perlu melakukan uji non-parametrik yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test*.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4.16 Tabel Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.700	1	28	.015

Perhatikan bagian *Test of Homogeneity of Variances* pada kolom Sig. Berdasarkan tabel tersebut diperoleh sig. Sebesar 0,015. Karena nilai sig. kurang daripada nilai α sebesar 0,05, maka keputusan yang diambil adalah tolak Ho (kedua sampel "*Post Test* Dan *Post Test*" tidak mempunyai varian sama/homogen). Hal ini berarti bahwa terdapat kesamaan varians pada kelompok data *pre test* dan *post test* atau varians kedua data adalah Homogen.

c. Uji Hipotesis

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* berdistribusi normal, namun data *pos test* tidak berdistribusi normal. Ketidakterpenuhian syarat normalitas ini menyebabkan pengujian hipotesis tidak dapat menggunakan uji parametrik (*Paired Sample T-Test),* sehingga diganti dengan menggunakan uji non-parametrik yaitu *Wilcoxon Signed Rank Test*.

Tabel 4.17 Tabel Test Statistics

Test Statistics[a]

	Post-test - Pre-test
Z	-3.424[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji *wilcoxon signed rank test*, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yaitu 0,001 karena nilai signifikasi 0,001<0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-tes dan post-test. Hal ini juga diperkuat oleh data Ranks yang menunjukan 0 siswa yang nilainya turun, 15 siswa yang nilainya meningkat dan 0 siswa yang nilainya tetap. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran memberikan dampak positif yang sangat baik dan konsisten terhadap seluruh peserta didik.

Tabel 4.18 Tabel Ranks

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-test - Pre-test	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	15[b]	8.00	120.00
	Ties	0[c]		
	Total	15		

a. Post-test < Pre-test

b. Post-test > Pre-test

c. Post-test = Pre-test

d. Gain Ternomalisasi (N-gain)

Normalized Gain (N-Gain) digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan soal pretest dan posttest. [3]

Tabel 4.19 Hasil Uji N-Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N_Gain_Score	15	.44	.73	.5622	.08425
N_Gain_Persen	15	44.44	72.73	56.2164	8.42527
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan tabel hasil uji nilai N-Gain , nilai mean yang di dapat adalah 0,5622, sehingga nilai ini berada diantara 0,56 dan 0,7 maka kategori yang diperoleh yaitu sedang, yang artinya cukup efektif. Kemudian untuk *N-Gain persen*, nilai mean yang diperoleh adalah 56.2164. Dapat dilihat untuk kategori tafsiran efektivitas *N-Gain score* dalam bentuk persentase nilai berada diantara 0,56 dan 0,7, maka tafsirannya Cukup Efektif.

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* terdapat perbedaan nilai belajar peserta didik sebelum diterapkan dan setelah diterapkan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites*. Dari data *Ranks* yang menunjukan 0 siswa yang nilainya turun, 15 siswa yang nilainya meningkat dan 0

[3] Anggie Bagoes Kurniawan dan Rusly Hidayah and Jurusan, "Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* 5, no. 2 (2021): 94.

siswa yang nilainya tetap. Kemudian untuk *N-Gain persen*, nilai mean yang diperoleh adalah 56.2164. Dapat dilihat untuk kategori tafsiran efektivitas *N-Gain score* dalam bentuk persentase nilai berada diantara 0,56 dan 0,7. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* memberikan dampak positif yang sangat baik dan konsisten terhadap seluruh peserta didik di kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi, dikategorikan cukup efektif.

B. Pembahasan

Perancangan dan penyusunan media pembelajaran bagi peserta didik tingkat sekolah dasar, khususnya media PAI BP berbasis *Google Sites*, merupakan upaya penyediaan sarana interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa. Kehadiran media ini bertujuan untuk memudahkan interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran, di mana konten yang disajikan lebih banyak mengaitkan materi dengan situasi dan permasalahan yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan platform berbasis web ini juga memberikan kemudahan akses bagi peserta didik untuk mempelajari materi kapan saja dan di mana saja.[4]

Langkah awal dalam pengembangan media ini adalah menentukan topik yang tepat untuk dijadikan sebagai pokok bahasan. Menurut peneliti, materi yang paling sesuai adalah mata pelajaran PAI BP dengan tema "Senangnya Berteman". Topik ini kemudian dikaitkan dengan konsep moderasi

[4] Ruswa Sella Selviana, Ibnudin, "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Web (Google Sites) Di SMPN 1 Sindang Kelas VIII Semester Genap Tahun Akademik 2022 / 2023," *Journal Islamic Pedagogia* 4, no. 1 (2024): 38.

beragama, dengan penekanan khusus pada sembilan nilai utama yang terkandung di dalamnya.

Pemilihan materi ini didasarkan pada kurikulum yang berlaku di kelas V SD Negeri Bintoyo pada semester genap. Selain itu, pertimbangan utama juga didasarkan pada fakta di lapangan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang berminat terhadap mata pelajaran PAI BP. Hal ini disebabkan oleh anggapan bahwa materi tersebut dianggap tidak terlalu penting atau mudah, serta proses pembelajaran yang seringkali terasa membosankan karena didominasi oleh kegiatan menghafal dan membaca ayat secara monoton. Akibatnya, penyampaian nilai-nilai akhlak mulia seperti sikap adil, toleransi, dan kecintaan terhadap budaya belum dapat tersampaikan dengan optimal kepada peserta didik.

Media PAI BP berbasis *Google Sites* ini dilengkapi dengan beberapa komponen utamanya yaitu, bagian halaman menu, halaman pendahuluan yang berisi kata pengantar, tujuan pembelajaran dan profil guru, halaman pre-test, halaman apersepsi, halaman materi pembelajaran, halaman moderasi beragama, halaman sembilan nilai moderasi beragama *(Tawassuth, I'tidāl , Tasāmuh , Syurā , Al - Ishlāh , Al - M uwatanāh , Al - Qudwāh , alla'unf, i'tiraf al-'urf)*, halaman ruang diskusi, rangkuman, halaman post-test dan daftar rujukan.

Komponen-komponen diatas yang dituangkan peneliti dalam media pembelajaran PAI BP berbasis *Google Sites*, telah disesuaikan dengan komponen *Google Sites* sesuai penelitian Husin Saputra, Dina Octaria, dan

Asnurul Isroqm dari yaitu halaman muka, halaman home, halaman materi pembelajaran, halaman soal latihan, evaluasi dan profil peneliti.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini, terdapat sejumlah kendala dan aspek yang perlu dievaluasi demi perbaikan di masa mendatang. Proses perancangan dan penyusunan media memakan waktu yang cukup panjang. Peneliti memulai pembuatan desain sejak semester 2, tepatnya sekitar tanggal 15 Juni 2025 hingga selesai pada sekitar tanggal 15 Oktober 2024, sehingga memakan waktu kurang lebih empat bulan. Selama periode tersebut, dilakukan berbagai perbaikan berdasarkan masukan dari para ahli hingga akhirnya media dinyatakan layak digunakan pada tanggal 31 Maret 2026. Selanjutnya, uji coba penerapan produk dilaksanakan di kelas 5 SD Negeri Bintoyo pada tanggal 01 hingga 05 April 2026. Salah satu faktor penyebab lamanya proses pengembangan adalah keterbatasan pemahaman peneliti terhadap aplikasi yang digunakan, sehingga memerlukan waktu dan usaha ekstra dalam melakukan eksperimen desain.

Kedua, Pada aspek pengetahuan peneliti yang masih sangat terbatas dalam pemahaman 9 nilai moderasi beragama yang menjadi pokok utama pembahasan. Dan pengoprasian aplikasi pembuat media pembelajaran PAI BP berbasis *Google Sites* yaitu canva dan *software* padlet, yang jarang peneliti sentuh, tentu sedikit menghambat dalam proses pengerjaan. Sehingga peneliti harus melakukan berbagai uji coba membuat desain lain dengan memerhatikan berbagai elemen yang akan di input. Untuk mengetahui apa saja aspek atau karakteristik dalam materi moderasi beragama, peneliti harus mengkaji dari

berbagai sumber yang akurat dan mempertimbangkan komponen-komponen atau teori moderasi beragama yang dirasa tepat untuk diterapkan di sekolah dasar.

Ketiga, Dalam hal penyusunan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* dari segi penggunaan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD), peneliti masih banyak melakukan kesalahan dalam segi penulisan. Sehingga kerap ditemui penggunaan kata yang *Typo* dan bahasa media yang terlalu tinggi, yang tidak sewajarnya untuk pemahaman konsep seorang peserta didik SD. Tidak hanya itu beberapa pemilihan warna media yang dipilih peneliti masih mendapatkan revisi yang cukup banyak oleh tim ahli. Seperti warna yang kurang cerah dan tidak kesesuain dalam penyampuran warna pada setiap halaman.

Berdasarkan produk media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* pertama yang telah dirancang dan dikembangkan oleh peneliti, selanjutnya dilakukan tahap uji oleh beberapa validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, guru kelas 5, dan guru PAI BP kelas 5. Kemudian dilakukan revisi atau perbaikan dengan mempertimbangan hasil komentar atau saran perbaikan dari validator. Setelah tahap revisi atau perbaikan oleh peneliti, selanjutnya media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* ini mulai diimplementasikan kepada kelas V di SD Negeri Bintoyo Padas Ngawi.

Berdasarkan kegiatan penerapan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* ini, mendapatkan hasil yang sangat memuaskan. Peserta didik merasa sangat gembira dan bersemangat dalam kegiatan belajar-mengajar

menggunakan media pembelajaran media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites*. Antusiasme Peserta didik dapat terlihat ketika membaca ilustrasi, menonton video kartun, berkelompok, berkreasi dan melihat animasi. Peserta didik menjadi lebih bersemangat dalam mengerjakan contoh soal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, terlihat guru dan peserta didik tertarik dengan media tersebut, terutama karena media tersebut memiliki desain yang menarik dengan ilustrasi dan video animasi kartun yang diminati oleh anak-anak. Hal tersebut terbukti dari lembar angket respon guru dan peserta didik. respon guru PAI BP menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 80% dan berdasarkan kriteria interpretasi skor 80% masuk dalam kategori Praktis. Sedangkan Respon peserta didik didapati 4 anak menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 80% dan berdasarkan kriteria interpretasi skor 80% masuk dalam kategori Praktis. Sedangkan sisanya yaitu 11 anak menunjukkan presentase kemenarikan diatas $80\% < x \leq 100\%$ masuk dalam kategori Sangat Praktis.

Sama seperti berbagai media pembelajaran yang lainnya, media pembelajaran media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* ini, merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran PAI. Pemilihan media pembelajaran PAI BP ini disesuaikan dengan kebutuhan kelas V di SD Negeri Bintoyo. *google sites* ini menyediakan berbagai fitur yang interaktif, seperti soal atau kuis pembelajaran online, teka-teki silang, video yang mendukung dan berbagai animasi yang menarik. Serta terhubung dengan alat elektronik memudahkan peserta didik

untuk dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun. Tidak hanya itu, dengan belajar menggunakan media audio visual yang dapat didengar dan dilihat lebih efektif untuk meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran berbasis *google sites* ini mampu memberikan stimulus ataupun perubahan pada diri peserta didik

Dimana di kelas V belum terdapat media pembelajaran PAI BP berbasis *Google Sites* atau media pendukung yang menarik dan disusun oleh guru PAI dan guru kelasnya, yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Sehingga guru hanya menggunakan buku paket dan buku pendukung yang disediakan oleh pemerintah dan membeli dari tempat lainnya. Dengan adanya media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat, umumnya bagi dunia pendidikan dan khususnya bagi guru di SD Negeri Bintoyo untuk mencoba mengembangkan media yang hampir sama atau lebih baik lagi.

Perihal tersebut kemudian diperjelas dengan pendapat Achmad Faqihuddin bahwa media pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) memainkan peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai dan ajaran agama kepada generasi muda. Dalam konteks ini, penggunaan berbagai jenis media sangat penting untuk menunjang efektivitas pengajaran dan menarik minat siswa. Media pembelajaran PAI BP dirancang tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk mengaktifkan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa menginternalisasi nilai-nilai Islam secara lebih

efektif.[5]Seperti halnya dalam mengajarkan 9 nilai moderasi beragama yang diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Mengingat hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh peneliti terkait pengembangan media pembelajaran berbasis *google sites* pada mata pelajaran PAI BP berwawasan moderat, memilliki beberapa kelebihan. Pertama, pembelajaran PAI BP menjadi lebih menyenangkan dan menarik, karena media yang digunakan belum pernah dijamah oleh peserta didik, sehingga membuat peserta didik tertarik dan bersemangat ketika menggunakan media tersebut. lain itu, terbatasnya waktu ketika pembelajaran PAI BP dapat diatasi dengan baik, karena media pembelajaran ini disusun dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, dapat diakses kapanpun dan dimanapun, serta didukung dengan animasi gambar yang pastinya menarik perhatian anak-anak.

Kedua, media pembelajaran berupa *website* berbasis *google sites* ini, dikonsep dengan media digital, yang akan lebih mudah untuk diakses kapanpun dan dimanapun serta akan lebih praktis. Terlebih lagi jika untuk belajar dirumah, peserta didik bisa menggunakan HP atau laptop dengan didampingi orang tua. Tidak hanya itu dengan pengembangan media berbasis digital ini, juga lebih menarik karena disertai dengan video animasi, tugas-tugas online, dan berbagai animasi dilengkapi narasi cerita yang menyenangkan dan terkesan lebih nyata.

[5] Achmad Faqihuddin, "Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam Dan Model Pengembangan," *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2024): 1–4, https://doi.org/https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780.

Ketiga, Media pembelajaran berbasis g*oogle sites* yang digunakan memuat materi PAI BP dengan tema "Senangnya Berteman" yang berwawasan moderat. Dalam hal ini peneliti lebih memfokuskan pada pengajaran 9 nilai moderasi beragama untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dimana materi ini dirasa sangat penting, mengingat bahwa indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman suku, budaya dan agama yang harus dijaga dan dilestarikan dengan baik. Moderasi beragama menekankan pentingnya menjaga keadilan dan keseimbangan atau saling menghargai dan mendorong kehidupan yang harmonis dengan menghormati perbedaan pandangan agama di antara umat beragama serta dengan pemeluk agama lain. Moderasi beragama juga mencakup sikap saling menghormati, toleransi, dan menghargai semangat kebhinekaan.[6]

Pengembangan media pembelajaran PAI BP berbasis Google Sites ini mempertimbangkan berbagai keunggulan, antara lain penggunaan warna dan desain yang menarik, penyajian materi pelajaran yang lengkap, serta dilengkapi dengan soal-soal interaktif dan video penjelasan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik.[7] Di sisi lain, media ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Penggunaannya menuntut peserta didik untuk memiliki perangkat pendukung seperti laptop atau smartphone, serta

[6] Nizam Zulfa, "Institusionalisasi Hadis Dalam Program Moderasi Beragama Kementerian Agama RI," *USICON Proceeding* 8, no. 1 (2024): 75.

[7] Putri Ratnasari, Setria Utama Rizal, and Nurul Hikmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Pada Mata Pelajaran PAI Berorientasi Kurikulum Merdeka Siswa Kelas VII" 8, no. September (2025): 10715.

memerlukan akses jaringan internet baik melalui *Wi-Fi* maupun paket data. .[8] Selain itu, terdapat kekhawatiran bahwa penggunaan media ini dapat memicu kecenderungan belajar secara mandiri atau munculnya sikap individualisme di kalangan siswa. Oleh karena itu, untuk mengantisipasi hal tersebut, peneliti merancang media ini dengan memuat berbagai variasi kegiatan pembelajaran, seperti aktivitas yang bersifat menyenangkan maupun tugas-tugas yang dikerjakan secara berkelompok.

Berdasarkan hasil uji coba produk media pembelajaran PAI BP berbasis *Google Sites* di kelas, hasil akhir skor *Pre Test* dan *Post Test* melalui beberapa tahap uji normalitas, uji homogenitas, uji wilcoxon dan N-Gain. Didapat perbedaan nilai, yaitu *pre-test* mempunyai nilai rata-rata *(mean)* 48,00 dari 15 data. Sebaran data *(Std. Deviation)* yang diperoleh adalah 9,411 dengan *standar error* 2.430. Sedangkan *post-test* mempunyai nilai rata-rata *(mean)* 77.33 dari 15 data. Sebaran data *(Std.Deviation)* yang diperoleh 5.627 dengan *standar error* 1.453. Hal ini menunjukkan *post-test* pada data lebih tinggi dari pada *pre-test.* Dengan rentang sebaran data *post-test* menjadi semakin sempit dan dengan *standar error* yang semakin rendah. Berdasarkan data tersebut, peserta didik telah mengalami peningkatan dalam mengerjakan soal-soal tentang materi indahnya berteman.

Berdasarkan analisis data menggunakan uji *wilcoxon signed rank test*, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* yaitu 0,001 karena nilai signifikasi

[8] Tian Belawati, "Literasi Sumber Pembelajaran Digital Untuk Guru Pendidikan Dasar" (Tangerang: Universitas Terbuka, n.d.), 10.

0,001<0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-tes dan post-test. Hal ini juga diperkuat oleh data Ranks yang menunjukan 0 siswa yang nilainya turun, 15 siswa yang nilainya meningkat dan 0 siswa yang nilainya tetap. Hal ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran memberikan dampak positif yang sangat baik dan konsisten terhadap seluruh peserta didik.

Berdasarkan tabel hasil uji nilai N-Gain , nilai mean yang di dapat adalah 0,5622, sehingga nilai ini berada diantara 0,56 dan 0,7 maka kategori yang diperoleh yaitu sedang, yang artinya cukup efektif. Kemudian untuk *N-Gain persen*, nilai mean yang diperoleh adalah 56.2164. Dapat dilihat untuk kategori tafsiran efektivitas *N-Gain score* dalam bentuk persentase nilai berada diantara 0,56 dan 0,7, maka tafsirannya Cukup Efektif.

Hasil penelitian ini memiliki kemiripan dan keselarasan dengan temuan dalam tesis Tajuddin Majid (2024) yang berjudul Efektivitas Penggunaan *Google Sites* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas XI SMAN 6 Baru. Dalam penelitian tersebut, diperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 56,33% yang juga masuk dalam kategori cukup efektif. Adanya kesamaan hasil ini mempertegas bahwa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi atau multimedia, baik berupa media interaktif maupun berbasis situs, memiliki daya ungkit yang setara dalam meningkatkan pemahaman siswa. Angka efektivitas yang berada di kisaran 56%–57% pada kedua penelitian menunjukkan bahwa meskipun terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan, peran media tersebut berfungsi sebagai penunjang yang baik namun

belum mencapai tingkat maksimal, sehingga masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut agar capaian pembelajaran menjadi lebih optimal. [9]

Peserta didik maupun guru juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media ini. Menurut mereka, penerapan media pembelajaran tersebut mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar. Hal ini disebabkan oleh tampilan media yang menarik, dilengkapi dengan berbagai video dan animasi, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami karena dikaitkan langsung dengan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari *(real life).* Selain itu, melalui penggunaan media ini, peserta didik juga menjadi lebih memahami konsep moderasi beragama beserta sikap-sikap yang perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, yang mencakup kesembilan nilai utama moderasi beragama tersebut.

[9] Majid, "Efektivitas Penggunaan Google Sites Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Kelas XI SMAN 6 Baru.," 18.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran PAI BP Berbasis Google Sites, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* berwawasan moderat ini dilakukan dengan menerapkan model ADDIE, yang meliputi tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap analisis, dilakukan pengkajian terhadap tiga aspek utama, yaitu karakteristik dan permasalahan pembelajaran, capaian pembelajaran, fasilitas dan lingkungan sekolah. Karakteristik peserta didik adalah aktif dengan menggunakan gaya belajar secara berkelompok, capaian pembelajaran yang ingin dicapai adalah peserta didik mampu mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia, peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman, fasilitas sekolah yang tersedia tergolong lengkap untuk menunjang pembelajaran, Selanjutnya pada tahap perancangan, peneliti menyusun kerangka dan rancangan awal media media berdasarkan materi pokok yang akan disajikan dengan memanfaatkan aplikasi *google sites*, canva, *software* padlet, *google* formulir, *wayground*, video, animasi dan soal-soal *pre test* dan *post test.* Setelah desain selesai, tahap pengembangan dilaksanakan dengan memvali

-dasi produk yang telah dibuat oleh para ahli materi dan ahli media. Produk yang telah melalui tahap validasi dan perbaikan kemudian diujicobakan kepada peserta didik kelas V SD Negeri Bintoyo Ngawi. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana peneliti melakukan kajian menyeluruh terhadap berbagai kendala dan kekurangan yang ditemui selama proses penyusunan hingga penerapan media.

2. Berdasarkan hasil validitas ahli media diperoleh rata-rata presentase hasil validasi ahli maedia adalah 93% dengan kategori sangat layak digunakan. diperoleh rata-rata presentase hasil validasi ahli maedia adalah 93% dengan kategori sangat layak digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* di kelas V SD Negeri Bintoyo dinyatakan memiliki tingkat kelayakan yang sangat layak digunakan. Berdasarkan data angket respon guru PAI BP dan peserta didik terlihat bahwa respons mereka terhadap media pembelajaran yang dikembangkan sangat positif. Respon guru PAI BP menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 80% dan berdasarkan kriteria interpretasi skor 80% masuk dalam kategori Praktis. Sedangkan respon peserta didik didapati 4 anak menunjukkan presentase kemenarikan sebesar 80% dan berdasarkan kriteria interpretasi skor 80% masuk dalam kategori Praktis. Sedangkan sisanya yaitu 11 anak menunjukkan presentase kemenarikan diatas 80% < x ≤ 100% masuk dalam kategori Sangat Praktis.
3. Berdasarkan hasil penilaian terhadap 15 peserta didik, diperoleh data bahwa rata-rata nilai *pre-test* adalah 48,00, sedangkan rata-rata nilai *post-test*

mencapai 77,33. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebesar 29,33. Sementara itu, perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,5622 Apabila dinyatakan dalam bentuk persentase, nilai rata-rata *N-Gain* yang didapat adalah 56,2164%. Berdasarkan pedoman interpretasi, jika nilai efektivitas berada di antara 56 hingga 76 persen, maka dikategorikan sebagai Cukup Efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PAI berbasis *Google Sites* di kelas V SD Negeri Bintoyo dinyatakan memiliki tingkat keefektifan yang Cukup Efektif.

B. Keterbatasan Produk Hasil Temuan

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan ini secara khusus dirancang untuk mendukung proses pembelajaran pada tema "Senangnya Berteman", yang dikaitkan dengan penerapan sembilan nilai utama moderasi beragama.
2. Media pembelajaran PAI BP berbasis *Google Sites* ini dirancang agar dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seperti tablet, laptop, maupun komputer. Meskipun masih dapat dibuka melalui *smartphone*, penggunaannya akan terasa lebih berat. Hal ini disebabkan oleh banyaknya halaman serta muatan konten berupa animasi dan video yang berukuran cukup besar di setiap halamannya.
3. Penggunaan media ini memerlukan dukungan koneksi internet atau jaringan *Wi-Fi* yang stabil dan memadai agar dapat berjalan dengan lancar.

4. Proses pembuatan dan pengembangan media ini sendiri memakan waktu yang cukup lama, yaitu berkisar sekitar empat bulan.

C. Saran Pengembangan Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites*, terlihat bahwa peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi dalam menggunakannya selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dikemukakan beberapa saran untuk pengembangan produk selanjutnya, antara lain:

1. Bagi pihak sekolah, diharapkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran PAI BP berbasis *google sites* ini dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan dalam menyusun program kerja sekolah. Hal ini bertujuan untuk mendorong terciptanya berbagai inovasi media pembelajaran lainnya yang tidak kalah menarik dan efektif.
2. Bagi para guru, diharapkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pendukung dalam proses pembelajaran PAI BP. Selain itu, produk ini juga dapat dijadikan sebagai referensi atau acuan bagi guru dalam menyusun media pembelajaran lainnya yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
3. Bagi peserta didik, kehadiran media pembelajaran ini diharapkan dapat memfasilitasi mereka untuk belajar secara mandiri, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Dengan demikian, mereka tidak perlu selalu menunggu instruksi atau penjelasan langsung dari guru untuk memahami materi yang disajikan.

4. Bagi peneliti lain yang akan melakukan kajian serupa di masa mendatang, hasil pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi atau contoh dalam menciptakan inovasi media pembelajaran lainnya yang lebih variatif dan menarik. Hal ini bertujuan untuk terus meningkatkan minat serta antusiasme peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran PAI BP.

DAFTAR PUSTAKA

‘Āsyūr, Muḥammad aṭṬāhir bin. *At-Taḥrīr Wa at-Tanwīr*. Tunisia: Ad-Dar at-Tunisiyyah li an-Nasyr, 1984.

Agama, Departemen. *Al-Qur’an Dan Terjemahnya*. Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2005.

Aisyah, Siti. “Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam.” *Tadiban: Journal of Islamic Education* 2, no. 2 (2022): 9–29.

Akbar, Reza, U Sulia Sukmawati, and Khairul Katsirin. “Analisis Data Penelitian Kuantitatif (Pengujian Hipotesis Asosiatif Korelasi).” *Jurnal Pelita Nusantara* 1, no. 3 (2023). https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.350.

Anam, Abdul Aziz dan A. Khoirul. *Moderasi Beragama Berlandaskan Nilai-Nilai*. Jakarta: Direktoral Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI, 2021.

Anhusadar, Laode, and Hadi Machmud. “Optimalisasi Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 3 (2025): 1763–75.

Ani Nur Aeni, Rika Amelia, Sulistiawati, Widiyawati. “Pengembangan Website Berbasis Google Sites “Sanadiq“ Tentang Kisah Sahabat Nabi Abu Bakar Ash-Shiddiq Pada Pembelajaran PAI Kelas V SD.” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 2 (2021): 439–54.

Arifin, Haris Nursyah. “Respon Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan Masa Pandemi COVID-19 Di Madrasah Aliyah Al-Amin Tabanan.” *Widya Balina* 5, no. 1 (2020): 4–5. https://doi.org/https://doi.org/10.53958/wb.v8i2.382.

ArRāzi, Fakhr adDīn. *Mafātīḥ Al-Gaib*. 3rd ed. Bairut: Dar Ihya’ at-Turas al-’Arabi, 2000.

Asepta Assidiqi, Anisa Salmawati, Neng Wulan Anatasya, Ani Nur Aeni. "Pengembangan Web Digital Berbasis Google Site 'Bakti-Ku' Pada Pembelajaran PAI Kelas 4 SD." *Yasin: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya* 5 (2025): 2023–40.

AṣṢalābi, Ali Muḥammad. *Al-Wasaṭiyyah Fī Al-Qur'ān Al-Karīm*. Cairo: Mu'assa sah Iqra', 2007.

AṭṬabari, Muḥammad bin Jarīr. *Tafsīr Aṭ-Ṭabari*. Cairo: Giza: Dar Hajr, 2001.

AW, Yoga Irama and Liliek Channa. "Moderasi Beragama Dalam Persepektif Hadis." *Tahdis: Jurnal Kajian Ilmu Al-Hadis* 12, no. 1 (2021): 48. https://doi.org/https://doi.org/10.24252/tahdis.v12i1.19542.

Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.

Badruzzaman, Umar, and Ade Naelul Huda. "Wasathiyyah Dalam Al- Qur ' an Perspektif Quraish Shihab Guna Menumbuhkan Sikap Toleransi" 3, no. 1 (2025): 43–60.

Bahri, Syamsul. "Konsep Pembelajaran PAI Di Era Society 5.0." *Edupedia* 6, no. 2 (2022): 133–45.

Bangkit Adi Swasono, Sunarto, Haris Tudhianto. *Dekonstruksi Moderasi Keberagaman*. Yogyakarta: Madani Kreatif, 2022.

Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Digital Teknologi*. *Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 8. Bnadung: PT. Remaja Rosdakarya, 2022.

Belawati, Tian. "Literasi Sumber Pembelajaran Digital Untuk Guru Pendidikan Dasar." Tangerang: Universitas Terbuka, n.d.

Cholil, Abdul Muiz. "Guru Dituntut Kreaktif Dalam Proses Belajar Mengajar Siswa." Banyumas, 2018. https://nu.or.id/daerah/guru-dituntut-kreaktif-dalam-proses-belajar-mengajar-siswa-RS1WX.

Darsono, Mochammad Faizal, Taofik Muhammad, and Sulidar Fitri. "Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Dampak Sosial Informatika

Pada Mata Pelajaran Informatika Untuk SMA." *Jurnal Penelitian Nusantara* 1 (2025): 309–19.

Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Dan Terjemahanya*. Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2005.

Downes, Stephen. "Places to Go: Connectivism & Connective Knowledge Recommended APA Citation." *Innovate: Journal of Online Education* 5, no. 1 (2008): 1–6. https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol5/iss1/6.

Erika Duwi Mega Untari, Peppy Mayasari, Lutfiyah Hidayati, Ma'rifatun Nashikhah. "Analisis Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Sulaman Berwarna Di SMK Negeri 1 Jabon." *Jurnal Online Tata Busana* 12, no. 3 (2023): 13–20.

Fachrur Rozie, Ahmad Sudi Pratikno. *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Bangkalan: Trunojoyo, 2022.

Fahrin Nailatil Karomah, Devita, Zulfikar Januarga Ramli, Mas'odi Mas'odi. "Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS* 15, no. 2 (2024): 211–22.

Faqihuddin, Achmad. "Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam Dan Model Pengembangan." *Idarotuna: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 1, no. 1 (2024): 1–5. https://doi.org/https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780.

Fatimah, Siti, Handayani Hsb, Nurul Intan Humairah, Marini Joy, Stella Simanjuntak, Fika Salsabilla Amar, Shopia Veronica Manurung, Putri Luthfiah Ritonga, Firdaus Hamonangan Silalahi, and Tri Indah Prasasti. "Penerapan Media Bahan Ajar Smartbox Dalam Pembelajaran BIPA Pada Materi Pengenalan Kuliner Etnis Simalungun Application Of Smartbox Teaching Material Media In Learning BIPA In Introduction To Simalungun Ethnic Culinary Material." *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*

1, no. 2 (2024): 3301–13.

Fitroh, Qoshirotul, Shokhibul Arifin, and Ika Puspitasari. “Penerapan Media Pembelajaran Google Sites Untuk Mendukung Pemahaman Konsep Siswa.” *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* 8, no. 1 (2025): 565–71.

Gusti Sab’an Wildan, Bunyamin. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Konteks Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islama* 6, no. 1 (2025): 117–32.

Hakim, Lukmanul, Hari Purwanto, Wahyu Purwaningrum, and Agus Rahmat Yuniar. *Wajah Baru Pendidikan Di Era Digital*. Sidoarjo: PENERBIT Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Sindotech, 2025.

Handayani, Sri, Sri Umi W Mintarti, and Rizza Megasari. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Ekonomi “Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Era Revolusi Industri 4.0". Strategi Pembelajaran Ekonomi Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Era Revolusi Industri 4.0*, 2020. www.literindo.id.

Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. *PT. Sonpedia Publishing Indonesia*. Jambi, 2023. https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf.

Herwani. “Ukhuwah Islamiyah Dalam Pandangan Al-Qur’an.” *Cross-Border* 3, no. 2 (2020): 294–301.

Hidayah, Anggie Bagoes Kurniawan dan Rusly, and Jurusan. “Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* 5, no. 2 (2021).

Hidayat, Rahmad. *Moderasi Beragama Dan Kebangsaan*. Bengkulu: Penerbit Buku Literasiologi Alamat, 2021.

Hidayati, Reni, Muchamad Triyanto, Andi Sulastri, and Muhammad Husni. “Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 3 (2022): 1153–60. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223.

Hidayatullah, Syarip. “Pengembangan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Berbasis Google Sites Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking Skills) Siswa Kelas VII MTs Darul Aman Mataram.” Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.

Hutauruk, Ahmad Fakhri, Hani Subakti, Janner Simarmata, David Soputra, Hana Lestari, and Gamar Al Haddar. *Media Pembelajaran Dan TIK*. Medan: Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2022.

Irawan, Dody, Mulyati Mulyati, Rizky Nurul Suhendra, Seli Ferwani, Desri Yana Ranap Lumbantoruan, Muliani Putri, Khairunnisa Susan Salma, and Yulia Niken Febriani. “Penggunaan Media Pembelajaran Google Sites Fiksi Dan Nonfiksi Bahasa Indonesia Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tanjungpinang.” *Journal of Education Research* 4, no. 3 (2023): 1275–83.

Jailani, M Syahran. “Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam* 1 (2023): 1–9.

Jannah, Nadia Latifatul, and Rahma Ashari Hamzah. “Komponen Media Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Dalam Kurikulum Merdeka Khusus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2024): 310–22.

Kadafi, Tito Tri. “Pembelajaran Widyawisata Pada Pembelajaran Penulisan Puisi.” *Jurnal Pendidikan* 30, no. 1 (2021): 23–28.

Khoir, Mulyanto Abdullah, Muhammad Isa Anshory, Ignatius Joseph Kasimo, Herman Johannes, and Albert Mangaratus Tambunan. “Toleransi Dan Prinsip-Prinsip Hubungan Antarumat Beragama Dalam Perspektif Dakwah Islam.”

Pawarta 1, no. 2 (2023): 55–81. https://doi.org/10.54090/pawarta.302.

Krippendorff, Klaus. *Content Analysis*. New Delhi: Sage Publications, Inc., 2004.

Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2022.

Kurniawan, Andri, Aurora Nandia Febrianti, Rahmad Risan, Dina Merris, and Maya Sari. *Evaluasi Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.

Kusumawati, Indah Tri, Joko Soebagyo, and Ishaq Nuriadin. "Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme." *JURNAL MathEdu* 5, no. 1 (2022): 13–18.

Lalu Suhirman, Rustono Farady Marta, Kelik Wachyudi. *Media Pembelajaran*. Jombang: Askara Sastra Media, 2025.

Magdalena, Ina, Eva Nur Syariah, Mia Mahromiyati, and Silvi Nurkamilah. "Analisis Instrumen Tes Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran SBDP Siswa Kelas II SDN Duri Kosambi 06 Pagi." *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 276–87.

Majid, Tajuddin. "Efektivitas Penggunaan Google Sites Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Di Kelas XI SMAN 6 Baru." IAIN Parepare, 2024.

Marhamah, Zikriati. "Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka." *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 1, no. 1 (2024): 89–106.

Masdar, Azzahra Kamila Cahyani, Lailatun Nadira, Yova Murnika, and Wismanto. "Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 3 (2024): 76–85. https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.

Maskar, Sugama, Nicky Dwi Puspaningtyas, Clara Fatimah, and Intan Mauliya. "Pelatihan Pemnafaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring."

Communnity Development Journal 2, no. 2 (2021): 487–93.

Miftah, Mohamad. "Media Pembelajaran: Dari Konsepsi Ke Utilisasi Dan Permasalahanya." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, no. 1 (2021): 135–45.

Mukhbita, Ghefira Alya, Indri Masti, Nasha Indri Fazila, Restika Wahyuni, and Yuki Wulan. "Perbandingan Nilai UTS Dan UAS Matematika Siswa Kelas IV SDN Rawa Badak Utara 23 Menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test." *Omega: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (2025): 83–87.

Mustaghfiroh, Siti. "Pengarusutamaan Nilai Mederasi Beragaman Di Era Society 5.0." *Moderatio* 2, no. 2 (2022): 1–12.

Mutoharah, Suriswo, Dewi Apriani. "Pengembangan Modul Ajar IPAS Berbasis Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 685 (2025).

Nafis, Hasnan, Rusyidi Am, Shofwan Karim, Sri Wahyuni, and Wndra Yulnadi. "Moderasi Beragama Pada Masa Society 5 . 0" 5, no. 2 (2025): 5176–95.

Nurdianawati. "Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab." *Al-Af'idah* 4, no. 1 (2020): 35–50.

Nurdin, Fauziah. "Moderasi Beragama Menurut Al- Qur ' an Dan Hadist" 18, no. 1 (2021): 59–70.

Paputungan, Frezy, and Evandri Paputungan. "Pengembangan Teknologi Pendidikan Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Development of Educational Technology in Use of Learning Media." *Journal of Education and Culture (JEaC) Vol.* 2, no. 20 (2023): 1–8.

Pratama, Rifqi, Mashudi Alamsyah, Martua Ferry S, and Giry Marhento. "Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran IPA." *Prosiding*

Seminar Nasional Sains 4, no. 1 (2023): 12–15.

Pratami, Rini. "Pendekatan Konstruktivisme Dalam Kebijakan Pembelajaran Berbasis Proyek : Transformasi Pendidikan Menuju Kreativitas Dan Kolaborasi Constructivism Approach in Project-Based Learning Policy : Transforming Education Toward Creativity and Collaboration." *JAP (Jurnal Administrasi Publik)* 16 (2024): 76–87. https://doi.org/10.20473/jap.v16i2.60539.

Prayudi, Andi, and Aan Ayu Anggriani. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran* 1, no. 1 (2022): 9–18.

Priyatno, Duwi. *Belajar Alat Analisis Data Dan Cara Pengolahnnya Dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.

Rahayuningrum, Rosalia Hera. "Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIIF Di SMP Negeri 2 Imogiri Bantul." *LSM XIX Lomba Dan Seminar Matematika* 3, no. 2 (2012): 58–71.

Ratnasari, Putri, Setria Utama Rizal, and Nurul Hikmah. "Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Pada Mata Pelajaran PAI Berorientasi Kurikulum Merdeka Siswa Kelas VII" 8, no. September (2025): 10714–22.

Ratnawati, Ilma. "Analisis Pengaruh Peristiwa Pengumuman Hasil Pemilu Presiden Dan Legislatif Indonesia 2019 Terhadap Abnormal Return Dan Trading Volume Activity (Event Study Pada Saham Perusahaan LQ 45)," no. 2015 (2020).

RI, Kemendikbud. "Pembelajaran Yang Menyenangkan Di Luar Kelas, Solusi Hindari Kejenuhan Siswa." Klaten, 2022. https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2022/07/pembelajaran-yang-

menyenangkan-di-luar-kelas-solusi-hindari-kejenuhan-siswa.

Rohima, Najwa. “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.” *Publikasi Pembelajaran* 1, no. 1 (2023): 1–12.

Rohmad Wahid Rhomdani, Fifi Thoyibah. “Peningkatan Kemampuan Menghitung Luas Segitiga Melalui Game Edukasi Berbasis HTML.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran (JPPP)* 6, no. 3 (2025): 207.

Rosiyana. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas VII SMP Islam Asy-Shuhada Kota Bogor.” *JURNAL ILMIAH KORPUS* 5, no. 2 (2021): 217–26.

Safira Nur Auliya, Khojir, Khairul Saleh. “Internalisasi Nilai-Nilai Moderasi Beragama Melalui Materi Pendidikan Agama Islam.” *Al-Buhuth* 6, no. 1 (2023): 1–14.

Said, Achmad Rojali, Herinto Sidik Iriansyah, and Ova Huzaefah. “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Google Sites Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMPN I Teluknaga Tangerang.” *Jurnal Citizenship Virtues* 3, no. 2 (2023): 544–58.

Salsabila, Salsabila. “Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan.” *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan* 4, no. 2 (2024): 1–11.

Sari, Arnida, and Memen Permata Azmi. “Penerapan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis.” *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2018): 164–71.

Sella Selviana, Ibnudin, Ruswa. “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Web (Google Sites) Di SMPN 1 Sindang Kelas VIII Semester Genap Tahun Akademik 2022 / 2023.” *Journal Islamic Pedagogia* 4, no. 1 (2024): 31–39.

Setyaedhi, Heri Sugiharto. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013.”

ETJ (Education Technology Journal) 1, no. April (2021): 19–30.

Setyawati, Ariesta, Andi Septira, Lestari Wahab, Siti Nurislamiah, Hani Hasanah, Wanda Yulia Utami, Marchela Indah Atrisia, Verawati Fajrin, Juwita Qadarsi, and Andri Kurniawan. *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Cirebon: Penerbit PT Arr Rad Pratama, 2024.

Shoffa, Shoffan. *Buku Media Pembelajaran Gunawan*. Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka, 2009.

Shohib, Muhammad. "Ukhuwah Islamiyah Dan Interaksi Harmonis Antarumat Beragama Di Indonesia : Kajian Tafsir Ayat-Ayat Ukhuwah Dalam Al- Qur ' an Pendahuluan." *Al-Furqan* 7, no. November (2024): 493–512.

Sihombing, Ahmad Soandi. "Konsep Ukhuwah Wathaniyah Dalam Al- Qur ' an (Studi Analisis Tafsir Al-Misbah)." *Al-Afkar : Journal for Islamic Studies* 8, no. 3 (2025): 1107–20. https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v8i3.2718.The.

Siti Nurhikmah, Sandy, Rifki Zulfikar Ali, Uus Ruswandi. "Desain Pembelajaran PAI Dengan Model ADDIE Pada Materi Beriman Kepada Hari Akhir Di SMA Plus Tebar Ilmu Ciparay." *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan* 17, no. 2 (2023): 1039–52.

Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi:, 2022.

Soleh, Baedowi, and Hairil Muhammad Anwar. "Buku PAI SD Kelas 5 Kurikulum Merdeka Siswa," 2021.

Subandowo, Marianus. "Teknologi Pendidikan Di Era Society 5.0." *Jurnal Sagacious* 9, no. 1 (2022): 24–35. https://rumahjurnal.net/sagacious/article/view/1139.

Sudarmika, I Ketut Karsana, and I Wayan Sujana. "Melajah : Multimedia Interaktif Mari Belajar Peninggalan Sejarah Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar" 4, no. 4 (2024): 552–62.

Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian (Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*, 2024.

Supriadi, Gito. *Statistika Penelitian Pendidikan*, 2021.

Susanti, Susi. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Banda Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022. https://books.google.co.id/books?id=UaZeEAAAQBAJ&newbks=1&newbks_redir=0&printsec=frontcover&pg=PA69&dq=Jenis+komik&hl=id&source=gb_mobil#v=onepage&q=Jenis komik&f=false.

Syawaluddin, Ahmad. *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM, 2022.

Taaraaungan, Vikenso Ch S, Olfiana Bastian, and Tesalonika Maengkom. "Penerapan Google Sites Sebagai Solusi Teknologi Pembelajaran Berbasis Web." *Jurnal Manuhara: Pusat Penelitian Ilmu Manajemen Dan Bisnis* 3, no. 2021 (2025): 88–97.

Takdir, Mohammad. "The Significance Of Moderation AS A Solution In Overcoming Extremism : Mohammad Hashim Kamali ' S Perspective." *Innovation: Journal for Religious-Innovation Studies* XXIX, no. 2 (2024): 128–41.

Tambunan, Melissa Ananda, and Pargaulan Siagian. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi Di SMA Negeri 15 Medan." *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 1, no. 10 (2022): 1520–33.

Tubagus, Steven. *Prinsip Dan Penerapan Media Pembelajaran*. Bandung: Winida

Media Utama, 2025.

Umami, Choiril, and Fitria Wulandari. “Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 5E Berbasis STEM Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Kiprah Pendidikan* 4, no. 3 (2025): 270–84.

Umar, Nasiruddin. *Islam Nusantara Jalan Panjang Moderasi Beragam Di Indonesia*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.

Waluyo, Joko. “Persepsi Peserta Pelatihan Terhadap Pemanfaatan Google Sites Dalam Pembelajaran.” *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan* 9, no. 2 (2021): 190–99. https://doi.org/10.36052/andragogi.v9i2.246.

Wulandari, Rizka Anjani, Rahma Cahya Sari, and Gilang Aditama Saputra. “Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar.” *Jurnal Literasi Digital* 4, no. 3 (2024): 188–96.

Yuniarti, Anisyah, Amalia Putri Shalihat, Dea Amanda, Ineke Laili Ramadhini, Universitas Tanjungpura, and Informasi Artikel. “Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran” 4 (2023): 111–23.

Yusuf Hanafi dkk. “Internaslisasi NilaiNilai Moderasi Beragama Dalam Perkuliahan Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi.” Sidoarjo: Delta Pijak Khatulistiwa, 2022.

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi’i. “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi* 19, no. 01 (2022): 61–78. https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963.

Zannah, Syipa Rodiatul, and Zulfadewina Zulfadewina. “Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Pada Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas.” *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 8, no. 3 (2022): 981–91. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3044.

Zulfa, Nizam. “Institusionalisasi Hadis Dalam Program Moderasi Beragama Kementerian Agama RI.” *USICON Proceeding* 8, no. 1 (2024): 74–81.