

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI BERBASIS WEB KELAS XIPA DI SMAN 1 ENREKANG

Nur Firqa Najiah¹, Nur Fakhrunnisaa², Amir Faqihuddin Assafari³

IAIN Palopo

firqanajiah@gmail.com; nurfakhrunnisaa@iainpalopo.ac.id

Abstract

This research discusses the development of web learning of Islamic Religious Education and ethics subjects based on web class X IPA at SMAN 1 Enrekang to determine the level of validity of this product. This type of research is R&D (Research and Development) research using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Students of X MIPA VI class of SMAN 1 Enrekang will be the subject of the research. Data collection techniques were obtained through documentation, interviews, and questionnaires. The data were analyzed using a process called quantitative descriptive analysis. The research results of web learning developed by researchers obtained validation results from media experts as much as 94%, with a classification of "very valid", subject teacher validation as much as 88.55% with a classification of "very valid", and material expert validation as much as 91.19% with a classification of "very valid". And the level of practicality by students was 91.3% which was included in the "very practical" classification. According to these results, it can be concluded that web learning in the subject of Islamic Religious Education and web-based ethics using google sites for class X IPA at SMAN 1 Enrekang is feasible to use as learning media.

Keywords: Google Sites, Islamic Religious Education, Web Learning

Abstrak: Penelitian ini membahas tentang pengembangan web learning mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti berbasis web kelas X IPA di SMAN 1 Enrekang untuk mengetahui tingkat kevalidan dari produk ini. Jenis penelitian ini penelitian R&D (Research and Development) menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Murid kelas X MIPA VI SMAN 1 Enrekang akan menjadi subjek dalam penelitian. Teknik pengumpulan data didapat melalui dokumentasi, wawancara, serta kuesioner. Data dianalisis dengan menggunakan proses yang disebut analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian dari web learning yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil validasi dari ahli media sebanyak 94%, dengan klasifikasi "sangat valid", validasi guru mata pelajaran sebanyak 88,55% dengan klasifikasi "sangat valid", serta validasi ahli materi sebanyak 91,19% dengan klasifikasi "sangat valid". Dan tingkat kepraktisan oleh peserta didik sebanyak 91,3% yang termasuk kedalam klasifikasi "sangat praktis". Menurut hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa web learning pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti berbasis web menggunakan google sites kelas X IPA di SMAN 1 Enrekang layak dipakai sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Google Sites, Pendidikan Agama Islam, Web Learning

PENDAHULUAN

Kemajuan komunikasi serta teknologi di era digital telah memberi dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi memiliki dampak terhadap pendidikan dalam perkembangannya, terutama dalam pembelajaran *online*. Dalam kegiatan pendidikan, teknologi harus digunakan agar guru dan siswa dapat mengakses dan bertukar materi yang dibuat (Mifta Zulfahmi Muassar 2022). Teknologi dalam dunia pendidikan dapat membantu meningkatkan efektivitas, aksesibilitas, efisiensi, kreativitas, dan keterlibatan dalam pembelajaran (Al Fiyatoen Sevtia, Muhammad Taufik 2022). Tanpa teknologi, institusi pendidikan akan menjadi kurang kompetitif. Memanfaatkan komputer di sekolah dapat membantu sekolah menjadi lembaga yang lebih berkualitas karena dapat memfasilitasi lebih banyak akses, mempercepat prosedur, dan menghilangkan administrasi birokrasi yang melelahkan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kemajuan teknologi yang cepat telah mengubah cara hidup manusia secara signifikan di semua bidang kehidupan (Susilawati et al. 2023).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran dimungkinkan oleh teori teknologi dalam pendidikan. Teori ini menarik perhatian pada bagaimana teknologi dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan pengajaran (Rahma Binti Pageno, Salmilah 2024). Kemajuan teknologi mampu memberikan dampak yang positif terutama dalam instansi-instansi pendidikan. Teknologi dapat membantu guru/dosen dalam mengelola administrasi dan evaluasi pembelajaran dengan cara yang lebih efisien (Iqbal Zaenal Muttaqien, Mimin Maryati 2023). Misalnya, dengan menggunakan aplikasi atau *software* khusus, guru dapat lebih mudah membuat dan mengoreksi soal ujian. Salah satu elemen kunci dalam proses pembelajaran yang harus mengikuti perkembangan teknologi yang pesat adalah media pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik dan berkualitas tinggi membutuhkan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran yaitu proses berkomunikasi antara pengajar, siswa, dan materi pembelajaran, tanpa bantuan media atau sarana penyampaian pesan, komunikasi tidak dapat terjadi. (N. L. Gede Sulistyawati¹, I Md. Suarjana 2022). Karena menambah variasi dan membuat pembelajaran tetap menarik, media memainkan peran penting dalam proses pendidikan. Oleh

sebab itu, media diperlukan untuk memfasilitasi pembelajaran dan membantusiswa memahami materi yang disampaikan.

Istilah Latin "*Medium*" (dalam bentuk jamak) adalah asal kata media. secara harfiah diterjemahkan menjadi "perantara" atau "pengantar", yang menunjukkan apa pun yang dapat berfungsi sebagai penyalur informasi antara sumber dan audiens yang dituju (Susanti Yuliana 2020). (*National Education Association/NEA*) dalam Rosida memberikan definisimedia sebagai semua benda yang bisa dipergunakan untuk tujuan melihat, mendengar, membaca, berbicara, dan menggunakan instrumen untuk tujuan belajar. (Rosida Tampubolon 2022). Media belajar merupakan sesuatu yang dapat dipakai sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaranberperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi antara peserta didikdan guru (Hasan et al. 2021). Media pembelajaran juga memiliki peran penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran dan meningkatkan mutu pendidikan(Muhammad Yaumi 2019). Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan materi pelajaran dan tingkat kemampuan siswa (Shafira Puspa Faradila 2019). Guru perlu mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran secara efektif dan kreatif untuk memaksimalkan pengalaman belajar peserta didik. Guru menggunakan sumber belajar berbasis teknologi bukan hanya karena keinginan, tetapi juga dengan tujuan tertentu: memberikan pemahaman yang lebih baik kepada para siswa tentang bagaimana teknologi berubah dari waktu ke waktu (Hasriadi 2023). beberapa media belajar yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran, yaitu buku, modul, jurnal, internet, poster, peta, globe bumi, miniatur, mediarealitas alam sekitar, media interaktif, seperti *quizizz*, game interaktif, *wordwall*, *google sites*.

Pada dasarnya, pemilihan serta penerapan media menjadi acuan utama untuk bisa memotivasi siswa(Aprial et al. 2023). Media pembelajaran berbasis web adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dipakai dalam proses belajar. Penggunaan website sangat penting dalam interaksi media pembelajaran, di mana proses belajar-mengajar menjadi lebih komunikatif, efektif, dan efisien (Dini Ridha Dwiki Putri, Muhammad Reza Fahlevi 2023). Situs *web* ini dapat digunakan sebagai sumber daya pendidikan untuk meningkatkan efek menguntungkanbagi pengguna internet (Putri 2021). Salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan guru dengan mudah adalah *Google Sites*. *Google* merilis *google sites* sebuah alat online untuk membangun situs *web* untuk kelas, sekolah, dan tujuan lainnya. *Google sites* memungkinkan pengguna untuk berbagi konten berdasarkan kebutuhan pengguna dengan menggabungkan berbagai jenis media (teks, video, presentasi, lampiran, dan lainnya) dalam satu lokasi. Semua pengguna yang memiliki akun *google* dapat

menggunakan *google sites* tanpa biaya apa pun. *Google sites* memberikan manfaat selain dapat diakses dari perangkat media apa pun yang memiliki koneksi internet dan berfungsi sebagai alat untuk pembelajaran jarak jauh. Membangun situs *web* menggunakan *google sites* juga mudah karena prosesnya tidak terlalu rumit dan tidak memerlukan coding. Menurut Roberto Kaban, ada beberapa keuntungan menggunakan *google sites* untuk pembelajaran, antara lain meningkatkan ketertarikan terhadap materi, akses yang lebih mudah terhadap sumber belajar, mengurangi risiko kehilangan materi, dan kemampuan guru untuk memberikan tugas dan memberikan penugasan melalui situs tersebut agar siswa tidak melewatkan informasi penting (Kaban, Sari, and Prasasti 2021). Kelemahan Google Sites adalah mereka membutuhkan akses internet. Namun, masalah ini bisa teratasi sebab siswa yang tidak memiliki kuota internet dapat berpartisipasi dalam *google sites* untuk belajar bersamatemannya sekelasnya. Selain itu untuk mengubah pengaturan harus secara manual (Arumingtyas 2021).

Wawancara bersama guru Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Enrekang menghasilkan hasil yang mengindikasikan kurangnya inovasi dalam materi pembelajaran yang dipakai oleh guru dan siswa, dengan buku pelajaran menjadi satu-satunya sumber daya yang tersedia di sekolah. Akibatnya, guru dipaksa untuk hanya mengandalkan materi yang disediakan oleh sekolah. Selain itu, sebagian besar siswa menggunakan internet, namun tidak ada sumber daya pendidikan yang cukup untuk membantu dan membimbing mereka dalam pembelajaran mandiri yang efektif. Selain itu, tidak ada yang pernah melaksanakan penelitian atau mengembangkan materi pendidikan dengan menggunakan *google sites* untuk menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina untuk melindungi harkat dan martabat manusia di SMAN 1 Enrekang sebelumnya.

Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti merupakan mata pelajaran yang sangat penting, terutama pembentukan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia bagi generasi penerus bangsa. Proses pembelajaran PAI guru seharusnya menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan Agama Islam. Media pembelajaran memiliki kaitan yang erat dengan pembelajaran PAI, yakni sebagai sarana untuk memperkaya materi pembelajaran PAI, dan membantu peserta didik dalam memahami ajaran agama Islam secara lebih mudah dan menarik. Oleh karena itu, untuk memberikan hasil yang terbaik kepada siswa, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran PAI perlu diciptakan dan dipertimbangkan. *Google Sites* dapat membantu siswa dalam belajar dengan menyajikan konten dengan cara yang lebih menarik, sehingga memicu rasa ingin tahu dan antusias mereka terhadap materi pelajaran.

METODE

Metode yang dipakai yaitu *research and development (R&D)*. Melalui proses penelitian, perencanaan, pengembangan, serta pengujian kelayakan atau keefektifan produk yang telah dihasilkan bisa bermanfaat pada masyarakat luas, metode ini merupakan pendekatan penelitian untuk menyempurkan produk yang telah dikembangkan sebelumnya atau mengembangkan produk baru (Winarni, 2018). Media pembelajaran berbasis web akan menjadi output dari penelitian ini pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi menjauhi pergaulan bebas untuk melindungi harkat dan martabat manusia di kelas X IPA SMAN 1 Enrekang yang dapat membantu guru serta siswa dengan media yang menarik serta mendukung peserta didik dalam pembelajaran mandiri yang efektif. Penelitian dilakukan dari bulan Januari-Februari 2024.

Paradigma pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Menurut Dick dkk. (2005) (dalam Rusmayana), terdapat lima tahap pengembangan dalam model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan atau produksi, implementasi, dan penilaian. (Tahufik Rusmayana 2021). Landasan dari model penelitian ADDIE adalah proses interaktif yang meliputi siswa, guru, dan lingkungan, serta pendekatan sistem yang efektif dan efisien. Fase atau tahap penelitian selanjutnya dapat dikembangkan sebagai hasil dari evaluasi setiap langkah. Para ahli pendidikan menciptakan model ADDIE untuk menawarkan program pelatihan dan pembelajaran serta infrastruktur yang mendukungnya secara dinamis dan efektif (Junaedi, 2019).

Data penelitian diperoleh data kuantitatif serta data kualitatif. Data kuantitatif didapat dari hasil para validator ahli materi, media, serta guru PAI terhadap media yang telah dikembangkan. Sedangkan data kualitatif didapatkan dari hasil analisis kurikulum, analisis kebutuhan, wawancara, angket, dokumentasi, saran serta kritik para ahli media, materi, dan respon guru PAI mengenai media yang dikembangkan. Kuesioner lembar validasi ahli dan respon guru PAI berfungsi sebagai *instrument* pengumpul data. Kuesioner lembar validasi untuk para ahli, kuesioner respon guru, instrument angket siswa menjadi instrument pengumpul data. Skala *Likert*, yang berbentuk *checklist* dengan skala 4, digunakan pada saat pengisian penilaian kuesioner. Selain itu, rumus berikut ini akan digunakan untuk memeriksa data yang berasal dari hasil kuesioner dengan teknik persentase:

1. Analisis data validitas

Analisis data pada produk yang dihasilkan berasal dari tabulasi tanggapan guru PAI dan validator ahli yang menilai akseptabilitas materi dan web pembelajaran, dengan tujuan untuk mencari persentase dengan menggunakan rumus: (Firosalia, dkk,2021)

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diberikan validator}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Hasil tersebut dikelompokkan menggunakan tabel kriteria berikut berdasarkan hasil persentase:

Tabel .1 Kriteria validitas

Persentase	Kriteria validitas
0-35	Kurang valid
36-50	Cukup Valid
51-75	Valid
76-100	Sangat Valid

Sumber: firosalia, dkk, 2021

2. Analisis data praktikalitas

Analisis data kepraktisan merupakan hasil tabulasi siswa. Angket praktikalitas berisi seperangkat pertanyaan kepada peserta didik (Hadija Ismail 2020)

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor per Item}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Temuan-temuan tersebut kemudian dikelompokkan menggunakan tabel berikut berdasarkan hasil persentase:

Tabel 2. Kriteria praktikalitas

Persentase	Kriteria praktikalitas
0-35	Kurang Praktis
36-50	Cukup Praktis
51-75	Praktis
76-100	Sangat Praktis

Sumber: Hadija Ismail,2020

HASIL

Langkah-langkah pengembangan model ADDIE terdiri 5 tahap sebagai berikut untuk mendapatkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *web Google Sites* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X IPA di SMAN 1 Enrekang materi menjauhi pergaulan bebas untuk melindungi harkat dan martabat manusia:

Tahap Analisis. (Analyze) dilakukan beberapa kegiatan, yaitu analisis kurikulum serta kebutuhan. Analisis kurikulum dilakukan untuk tahu akan kurikulum yang dipakai sekolah serta tujuan pembelajaran sehingga dapat dipakai sebagai sumber referensi membuat bahan ajar berbasis *web* dengan memanfaatkan *google sites*. Berdasarkan hasil analisis kurikulum diketahui bahwa SMAN 1 Enrekang menggunakan kurikulum pembelajaran merdeka. Hasil dari analisis kebutuhan, diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku-buku yang disediakan sekolah untuk mengajar; kurang sumber belajar lain yang digunakan, yang mungkin menarik minat siswa serta memotivasi mereka untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran. Meskipun banyak siswa yang mempunyai akses terhadap internet, masih terdapat kekurangan materi pembelajaran yang mendorong belajar mandiri. Selain itu, karena ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu cepat, para pendidik harus beradaptasi terhadap perubahan tersebut dengan menggunakan inovasi berbasis teknologi. Secara spesifik, pendidik harus mampu berpikir kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dan bahan ajar sebagai sumber pelengkap yang dapat menggugah minat siswa terhadap suatu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Proses pembuatan produk melibatkan beberapa langkah: pertama, konten dikumpulkan dari berbagai sumber, termasuk buku cetak atau buku pelajaran di sekolah yang sedang dipelajari; kedua, desain awal dibuat, biasanya dalam bentuk sketsa gambar berurutan, yang disebut *user interface*; dan ketiga, materi dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dan terakhir, bahan ajar dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Setelah desain, produk dibuat pada tahap pengembangan. Setelah pembuatan produk, konsultasi dilakukan dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan rekomendasi tentang cara memperbaiki produk sehingga dinyatakan siap untuk divalidasi oleh validator. setelah proses validasi selesai, tingkat kevalidan produk dinilai.

Setelah dikembangkan, produk tersebut diuji validasi dengan masukan dari guru PAI, ahli materi dan ahli media. Media yang sudah jadi diuji oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket yang dilengkapi dengan skala penilaian. Hasil validasi oleh kedua ahli tersebut ditampilkan pada tabel 3, 4, dan 5 berikut:

Tabel 3 Hasil validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Σ Skor per aspek	Skor maksimal	%	Kategori
	Tampilan	34	36	94,4	Sangat Valid
	Manfaat	15	16	93,75	Sangat Valid
		Rata-rata		94	Sangat Valid

Hasil dari validasi ahli media yang diberikan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata total validitas produk yang diperoleh dari rata-rata penilaian validator adalah 94%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil ini sangat valid.

Tabel 4. Hasil uji validasi ahli media guru mata pelajaran

No	Aspek yang dinilai	Σ Skor per aspek	Skor maksimal	%	Kategori
1	Tampilan	33	36	91,6	Sangat valid
2	Manfaat	14	16	87,5	Sangat valid
		Rata-rata		89,55	Sangat valid

Hasil validasi ahli media guru mata pelajaran, yang disajikan pada Tabel 4, menunjukkan bahwa rata-rata penilaian validator terhadap kevalidan produk secara keseluruhan adalah 89,55%, yang menunjukkan bahwa hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Σ Skor per aspek	Skor maksimal	%	Kategori
1	Isi	15	16	93,75%	Sangat valid
2	Evaluasi	7	8	87,5%	Sangat valid
3	Bahasa	8	8	100%	Sangat valid
4	Kegunaan/manfaat	14	16	87,5%	Sangat valid
		Rata-rata		92,19	Sangat valid

Nilai rata-rata validitas produk secara keseluruhan yang diperoleh rata-rata penilaian validator = 92,19% yang menunjukkan bahwa hasil tersebut berada pada kategori sangat valid, sesuai dengan hasil validasi ahli materi yang telah dihasilkan pada tabel 5.

Diperoleh rata-rata persentase kevalidan produk yaitu sangat valid dari penilaian ketiga validator yaitu dua validator ahli media dan satu validator ahli materi terhadap web pembelajaran materi menghindari pergaulan bebas untuk menjaga harkat dan martabat manusia dengan menggunakan situs *google* yang dikembangkan. Hasil persentase masing- masing validator adalah 94%, 89,55%, dan 92,19%. Produk yang dihasilkan tergolong sangat valid berdasarkan tabel kriteria penilaian kualitas web pembelajaran materi menghindari pergaulan bebas untuk menjaga harkat dan martabat manusia menggunakan situs *google*. Perbaikan atau penyesuaian pada media dilakukan sebagai respon dari komentar dan saran validator.

Tahap implementasi dimulai setelah web pembelajaran dinyatakan valid dan layak. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Kepraktisan web pembelajaran ini dapat diketahui dengan menggunakan instrumen angket kepraktisan yang diisi oleh siswa. Tahap uji coba ini dilakukan secara terbatas kepada 32 siswa SMAN 1 Enrekang. Tabel 6 menunjukkan hasil penilaian dari instruktur dan peserta didik.:

Tabel 6. Hasil angket praktikalitas peserta didik

No	Aspek yang dinilai	Σ Skor per aspek	Skor maksimal	%	Kategori
1	Tampilan/isi	1045	1152	90	Sangat praktis
2	Materi	229	256	91	Sangat praktis
3	Bahasa	233	256	91	Sangat praktis
4	Manfaat/kegunaan	955	1024	93	Sangat praktis
	Rata-rata	91,3			Sangat praktis

Berdasarkan tabel 6, hasil uji praktikalitas dari keempat aspek yang dinilai oleh siswayaitu tampilan 90%, materi 90%, bahasa 91%, dan manfaat/kegunaan, semuanya dengankategori sangat praktis. Rata-rata persentase skor dari keempat aspek tersebut adalah 91,3% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, web pembelajaran materi menghindari pergaulan bebas menggunakan situs *google* ini memenuhi kriteria kepraktisan dan masuk dalam kategori sangat praktis.

Tahap evaluasi: berdasarkan hasil analisis terhadap respon siswa, evaluasi terhadap materi pembelajaran dilakukan pada tahap ini. Temuan evaluasi digunakan untuk produksi materi pembelajaran yang telah dikembangkan. Peneliti akan menilai melalui *self evaluation* untuk melihat apakah masih ada kekurangan pada saat pembuatan sumber belajar berbasis web materi menjauhi pergaulan bebas untuk melindungi harkat dan martabat manusia.

PEMBAHASAN

Peneliti telah menemukan solusi berdasarkan tantangan yang telah ditentukan dalam rumusan masalah, yaitu menghasilkan media pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti berbasis situs Google untuk kelas X IPA di SMAN 1 Enrekang.

Hasil tahapan pengembangan, tahap pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti berbasis *web google sites* di SMAN 1 Enrekang, sebagai berikut: Tahap analisis (*analysis*) adalah tahapan pertama pada pengembangan media berbasis *web learning* ini. Pada tahap ini dilakukan dua tahap yakni; 1) analisis kurikulum, serta analisis kebutuhan. Setelah itu tahap desain (*design*) adalah tahap dimana peneliti melakukan beberapa tahapan yakni; 1) memilih bahan ajar dari hasil analisis, kemudian disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. 2) menyusun materi dengan menyesuaikan indikator pembelajaran yang dilanjutkan dengan menyiapkan deskripsi materi yang akan ditampilkan di *platform* pembelajaran dan disusun ke dalam *user interface*. 3) Membuat rancangan awal yang diisi kedalam *user interface*. 4) Menyusun alat penilaian *web learning* berupa lembar validasi, untuk ahli media, ahli materi, respon guru PAI, dan lembar angket praktikalitas peserta didik. Kemudian tahap pengembangan (*development*) dimana peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu 1) pembuatan produk, 2) validasi ahli, 3) revisi awal produk, selanjutnya tahap implementasi (*implementation*) pada tahap ini apabila produk dinyatakan valid oleh para validator maka produk tersebut siap diimplementasikan atau diujicobakan. Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari penelitian ini peneliti akan menilai melalui *self evaluation* untuk melihat apakah masih ada kekurangan pada saat pembuatan sumber belajar berbasis web materi menjauhi pergaulan bebas untuk melindungi harkat dan martabat manusia.

Media pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti berbasis *web google sites* di SMAN 1 Enrekang memenuhi kriteria valid. Diperoleh rata-rata persentase kevalidan produk yaitu sangat valid berdasarkan hasil analisis dari validator ahli dibidangnya yaitu validator ahli media dan materi serta tanggapan guru PAI mengenai produk yang telah dikembangkan. Masing-masing kelompok tersebut memperoleh hasil persentase sebesar 94%, 88,55%, dan 92,19%. Dengan demikian, pembelajaran PAI berbasis web pada Pendidikan Agama Islam melalui situs *google sites* di SMAN 1 Enrekang telah memenuhi syarat kevalidan.

Media pembelajaran pendidikan agama dan budi pekerti berbasis web situs Google pada materi menjauhi pergaulan bebas untuk melindungi harkat dan martabat manusia di SMAN 1 Enrekang telah memenuhi syarat kepraktisan. Setelah melakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat-media pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi

pekerti berbasis web google sites pada materi menjauhi pergaulan bebas untuk menjaga harkat dan martabat manusia siswa kelas X mengisi lembar praktikalitas yang menghasilkan skor kategori sangat praktis sebesar 91,3%. Dengan demikian, sumber belajar online berbasis web Google Sites pada materi menjauhi pergaulan bebas memenuhi syarat kepraktisan dengan kategori sangat praktis.

Sejumlah peneliti Indonesia, termasuk Dilla dan Maman, telah menggunakan *google sites* sebagai materi belajar berbasis situs *web*. Hasilnya, para siswa tertarik pada konten *Google Sites* karena kepraktisannya dan korelasinya dengan minat siswa dalam belajar bahasa. Ketika belajar bahasa Inggris, anak-anak merasa lebih mudah untuk menavigasi situs-situs Google, yang menawarkan konten dalam bentuk teks, foto, audio, dan video yang penuh warna. (Dilla Safira Adzkiya & Maman Suryaman, 2021). Aris, Taufik, dan Sevtia juga mengungkapkan hal yang sama. Temuan penelitiannya menunjukkan validitas, efektivitas, dan efisiensi penggunaan situs Google sebagai dasar materi pembelajaran fisika demi peningkatan pemahaman konseptual serta keterampilan berpikir kritis siswa SMA (Al Fiyatoen Sevtia, Muhammad Taufik & Aris Doyan, 2022).

Kelebihan dari *Google sites* ini yaitu fitur dalam *google sites* sangat lengkap untuk memberikan kemudahan kepada pengguna untuk membuat *website*. Selain itu media pembelajaran *google sites* dapat diakses peserta didik kapan dan dimana saja. Karya peserta didik juga dapat ditampilkan pada *google sites* video serta gambar, seperti menautkan dan mengatur gambar, ikon serta video pembelajaran. Namun *google sites* ini juga memiliki kekurangan yaitu memerlukan akses internet.

KESIMPULAN

Media pembelajaran yang dihasilkan ialah *web learning* menggunakan *google sites* pendidikan agama islam pada materi menjauhi pergaulan bebas untuk melindungi harkat dan martabat manusia kelas X di SMAN 1 Enrekang menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil uji validitas *web learning* menggunakan *google sites* ini didapatkan hasil validasi pada beberapa instrument kevalidan, masing-masing instrumen tersebut berada pada kategori sangat valid sehingga, *web learning* materi menjauhi pergaulan bebas untuk melindungi harkat dan martabat manusia menggunakan *google sites* memenuhi kriteria kevalidan. Berdasarkan hasil uji kepraktisan peserta didik terhadap *web learning* materi menjauhi pergaulan bebas untuk melindungi harkat dan martabat manusia diperoleh hasil praktikalitas dengan kategori sangat praktis, sehingga *web learning* materi menjauhi pergaulan bebas untuk melindungi harkat dan martabat manusia memenuhi kriteria kepraktisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprial, Benny M., Tandiyu Rahayu, Sulaiman Sulaiman, and Mugiyo Hartono. (2023). Peran Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES* 1(1):158–62.
- Arumingtyas, Pramesti. (2021). Peningkatan Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Melalui Media Google Sites. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 9(1). doi: 10.20961/jkc.v9i1.53839.
- Dini Ridha Dwiki Putri, Muhammad Reza Fahlevi, Fetty Ade Putri. (2023). Implementasi Metode Pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Website Pembelajaran Sistem Multimedia. *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JURASIK)* 8(1):70–81.
- Al Fiyatoen Sevtia, Muhammad Taufik, Aris Doyan. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep Dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(3):1167–73. doi: 10.29303/jipp.v7i3.743.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Harahap Tuti Khairani, and Tasdin Tahrim. (2021). *Media Pembelajaran*. 1st ed. Klaten: Mei 2021.
- Hasriadi, St. Marwiyah. (2023). Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendahuluan. *Sinestesia* 13(1):225–32.
- Iqbal Zaenal Muttaqien, Mimin Maryati, Hinggil Permana. (2023). Strategi Pengelolaan Kinerja Tenaga Kependidikan Dalam Menghadapi Era Digitalisasi Pada Lembaga Pendidikan Islam. *Journal Of Social Science Research* 3:6798–6811.
- Kaban, Roberto, Sri Novida Sari, and Tri Indah Prasasti. (2021). Pelatihan Penggunaan Dan Pemanfaatan Google Sites Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Di Yayasan Al-Hikmah Tanjung Pura. *Jurnal Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(3):1–12.
- Mifta Zulfahmi Muassar. (2022). Tren Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Sebagai Judul Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Matematika Ftk Iain Palopo. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu* 1(4):765–70.
- N. L. Gede Sulistyawati1, I Md. Suarjana, I. Md. Citra Wibawa. (2022). Pengembangan Media Website Berbasis Google Sites Pada Materi Statistika Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4(4):895–905.
- Putri, Novemby Karisma. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Materi Lampung. *J-Psb* 12(2):59–70.
- Rahma Binti Pageno, Salmilah, Arwan Wiratman. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko. 12(4):241–54.
- Rosida Tampubolon. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII. *SMP. Jurnal Inspiratif* 8(2):67–85.
- Shafira Puspa Faradila, Siti Aimah. (2019). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus* 1(2005):508.

- Susanti Yuliana. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 2(3):435–48.
- Tahufik Rusmayana. (2021). *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pгри Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19.*
- Winarni, E. W. (2018). Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK dan R&D. Bumi Aksara.