

Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbantuan Google Sites dalam Peningkatkan Minat Belajar Siswa

Muhammad Agil Amin,¹ Putri Nurhidayah.²

^{1,2} Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

¹ muh.agil_amin@iainpalopo.ac.id, ² putri0031_mhs19@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, mengembangkan bahan ajar, serta menguji validitas dan kepraktisan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam yang menggunakan Google Sites. Penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian dilaksanakan di MTs Negeri Palopo selama periode Januari hingga Maret 2024. Data dikumpulkan menggunakan lembar validasi, lembar praktikalitas, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan adanya kebutuhan untuk bahan ajar berbasis Google Sites dalam proses pembelajaran di MTs Negeri Palopo. Setelah pengembangan bahan ajar, dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut memperoleh nilai 88% (sangat valid) dari ahli materi dan 85% (sangat valid) dari ahli media. Selain itu, terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan bahan ajar berbasis Google Sites sebesar 48,3%. Minat belajar siswa sebelum penggunaan produk adalah 41,3% (cukup berminat), sementara setelah penggunaan produk meningkat menjadi 89,6% (sangat berminat). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Google Sites terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII A di Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi bahan ajar berbasis Google Sites dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, serta dapat diadopsi secara lebih luas di institusi pendidikan serupa untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Bahan ajar, Sejarah Kebudayaan Keislaman, Google sites, Minat Belajar Siswa.

Pendahuluan

Dalam konteks sosial saat ini, pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam pengembangan individu dan masyarakat. Namun, seringkali terdapat tantangan dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik atau relevan bagi mereka.

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

Kebutuhan akan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik semakin mendesak, terutama di era digital di mana teknologi memainkan peran besar dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini mencerminkan realitas bahwa inovasi dalam pengembangan bahan ajar, seperti menggunakan Google Sites, dapat membantu mengatasi tantangan tersebut dan memenuhi kebutuhan belajar siswa yang berkembang.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya membantu membuat materi pelajaran lebih menarik, tetapi juga menyediakan akses yang lebih luas dan mudah bagi siswa. Bahan ajar berbasis Google Sites yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini mencerminkan perubahan dalam paradigma pendidikan yang semakin mengarah pada pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Implikasi dari penelitian ini dapat mempengaruhi kebijakan pendidikan dengan mendorong lebih banyak institusi untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum mereka, guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Dalam kajian literatur pendidikan, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pengembangan bahan ajar dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Teknologi digital, termasuk platform seperti Google Sites, telah terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Misalnya, terdapat penelitian yang menyebutkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep dengan menyediakan berbagai format penyampaian materi yang sesuai dengan gaya belajar siswa (Ardiansyah & Nana, 2020; Lailiyah & Wathon, 2021). Selain itu, studi lain mengungkapkan bahwa penerapan teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan motivasi siswa dengan membuat materi pelajaran lebih relevan dan engaging (Pratama & Sakti, 2020; Purwodani et al., 2023).

Literatur juga menyoroti pentingnya validasi dan praktikalitas dalam pengembangan bahan ajar berbasis teknologi. Validasi materi ajar oleh ahli dan uji kepraktisan menjadi langkah krusial untuk memastikan bahwa materi yang dikembangkan tidak hanya sesuai dengan kurikulum tetapi juga efektif dalam konteks pembelajaran nyata. Terdapat beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa validasi yang ketat oleh ahli dapat meningkatkan kualitas bahan ajar digital, sedangkan uji kepraktisan memastikan bahwa materi dapat diterapkan dengan mudah dalam situasi kelas (Darpindo & Yahya, 2024; Nurjannah & Dahnial, 2024; Savika et al., 2024). Temuan dari penelitian ini sejalan dengan literatur yang ada, yang menekankan bahwa bahan ajar yang valid dan praktis sangat penting untuk keberhasilan integrasi teknologi dalam pendidikan.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Google Sites dengan pendekatan yang sistematis dan terstruktur menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar di MTs Negeri Palopo, merancang dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai, serta menguji kevalidan dan kepraktisan produk tersebut. Dengan melakukan uji validasi oleh ahli materi dan media, serta mengukur dampaknya terhadap minat belajar siswa, penelitian ini ingin memastikan bahwa bahan ajar yang dihasilkan tidak hanya memenuhi standar

akademik tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, penelitian ini berupaya memberikan kontribusi terhadap praktik pendidikan dengan menawarkan solusi inovatif yang dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Penelitian ini penting karena menghadapi tantangan yang signifikan dalam pendidikan modern, yaitu kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan relevansi materi pelajaran. Dalam konteks yang semakin digital, integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan hanya menjadi tren, tetapi suatu kebutuhan untuk menghadapi perubahan cara siswa belajar dan berinteraksi dengan informasi. Dengan mengembangkan bahan ajar berbasis Google Sites, penelitian ini menawarkan pendekatan yang dapat menjawab tantangan tersebut, memberikan solusi yang inovatif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, penelitian ini penting untuk mengevaluasi dan membuktikan efektivitas metode ini melalui uji validasi dan praktikalitas, sehingga dapat dijadikan acuan bagi pengembangan bahan ajar serupa di institusi pendidikan lain, serta memberikan kontribusi terhadap perbaikan praktik pendidikan yang lebih luas.

Penelitian ini didukung oleh teori konstruktivisme, yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman aktif dan interaksi dengan lingkungan sekitar (Aziz & Sanwil, 2022; Dewi & Fauziati, 2021). Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi, konstruktivisme mendukung ide bahwa siswa akan lebih efektif dalam belajar ketika mereka dapat berinteraksi dengan materi secara langsung dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sendiri. Platform seperti Google Sites memungkinkan siswa untuk menjelajahi dan mengkonstruksi pengetahuan mereka secara lebih mandiri dan interaktif, yang selaras dengan prinsip-prinsip konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dan pembelajaran berbasis pengalaman.

Selain itu, teori multimedia learning yang diperkenalkan oleh Richard Mayer juga relevan dengan penelitian ini. Mayer (2009) mengemukakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dengan menyajikan materi dalam berbagai format seperti teks, gambar, dan audio (Syafitri et al., 2024; Wardana et al., 2024). Bahan ajar berbasis Google Sites memanfaatkan prinsip-prinsip multimedia learning dengan menggabungkan elemen visual dan naratif yang beragam, yang dapat membantu siswa memahami konsep sejarah kebudayaan Islam dengan lebih baik. Teori ini mendukung pendekatan penelitian ini yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan materi pelajaran yang lebih menarik dan efektif, meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar secara keseluruhan.

Dengan demikian, integrasi teori multimedia learning dalam pengembangan bahan ajar berbasis Google Sites menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penerapan prinsip-prinsip Mayer dalam desain materi ajar tidak hanya memperkaya cara penyampaian informasi tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara lebih mendalam dan menyeluruh. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa bahan ajar yang memanfaatkan berbagai format multimedia dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya memberikan bukti

empiris mengenai manfaat penggunaan teknologi dalam pendidikan, tetapi juga menawarkan panduan praktis untuk pengembangan bahan ajar yang inovatif, yang diharapkan dapat diadopsi oleh lebih banyak institusi pendidikan untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih optimal.

Metode

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan model yang runtut, prosedural dan meminimalisir kesalahan maupun kekurangan pada sebuah produk karena terdapat tahapan evaluasi pada akhir tahap pengembangan, serta dalam tahap-tahap pengembangannya dinilai lebih lengkap sehingga model ini cocok dengan media yang dikembangkan, yang terdiri dari lima tahap pengembangan, meliputi: Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Penelitian berlokasi di MTs Negeri Palopo yang terletak di Jl. Andi Kambo, Kec. Wara Timur, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Adapun waktu penelitiannya dilaksanakan pada tanggal Januari hingga Maret 2024. 1. Tahap analisis kebutuhan untuk menguji kevalidan bahan ajar tersebut supaya berfungsi bagi siswa, maka diperlukan penelitian untuk menguji kevalidannya (Sugiyono, 2013). 2. Tahap Design (Perancangan). Tahapan desain meliputi beberapa perencanaan pengembangan bahan ajar, diantaranya meliputi beberapa kegiatan seperti: Penyusunan bahan ajar, skenario pembelajaran, Pemilihan kompetensi dan merancang materi pembelajaran. 3. Tahap Development (Pengembangan) 4. Tahap Implementation (Pelaksanaan) 5. Tahap Evaluation. Valid tidaknya data divalidasi oleh 2 (dua) ahli validator serta pengisian angket terkait efektivitas bahan ajar terhadap minat siswa yang diisi oleh siswa.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari responden terkumpul, yang kemudian akan dianalisis. Pada tahap Uji coba, dan dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, masukan dan perbaikan. Data dari angket merupakan data kualitatif yang diakumulatiskan menggunakan skala likert yang berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada tiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel 1. Skala Likert.

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Sedangkan untuk menentukan hasil persentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungan, yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Kevalidan

Σ : Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σxi : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Selanjutnya, mendeskripsikan data presentase dan mnegambil kesimpulan tentang masing-masing aspek penilaian. Untuk memudahkan membaca hasil penelitian tersebut, tabel interval presentase dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Presentase Kevalidan Bahan Ajar.

Presentase Pencapaian	Kriteria
76%-100%	Sangat Valid
51%-75%	Valid
26%-50%	Tidak Valid
0%-25%	Sangat Tidak Valid

Untuk mngetahui valid tidaknya sebuah angket maka digunakan analisis data menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma^x}{\Sigma^{xi}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase Kevalidan

Σ : Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σxi : Jumlah total skor jawaban tertinggi(nilai harapan)

Digunakan rumus berikut untuk menganalisis untuk mengetahui respon siswa.

$$P = \frac{\Sigma^x}{\Sigma^{xi}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Minat Belajar Peserta Didik.

Presentase Pencapaian	Kriteria
76%-100%	Tinggi
51%-75%	Sedang
26%-50%	Cukup
0%-25%	Rendah

Hasil

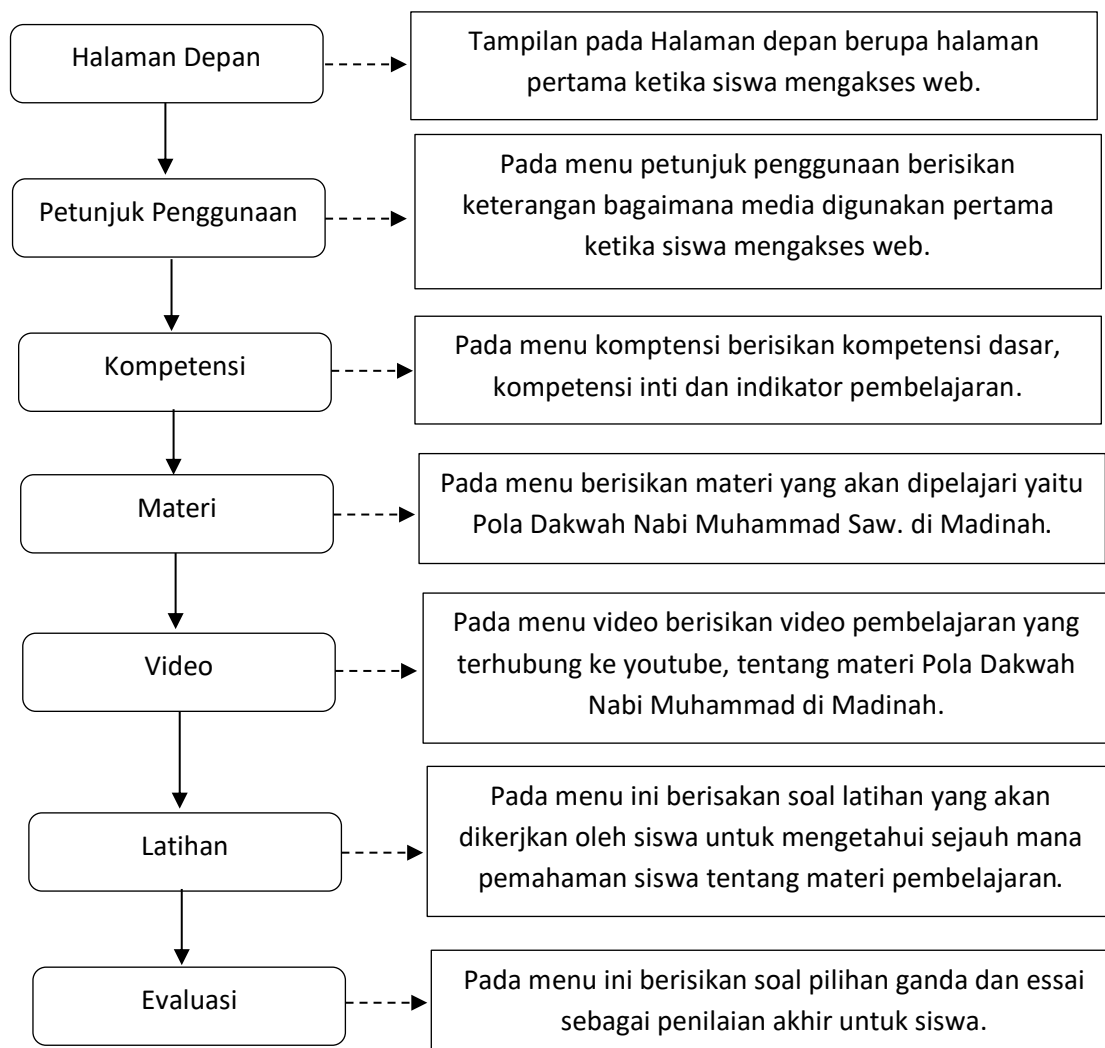
Tahap Analisis (Analyze)

Tahap awal dalam model pengembangan ini adalah peneliti mengumpulkan informasi tentang produk yang akan dikembangkan dan menganalisis kebutuhan dan masalah siswa selama proses pembelajaran di MTs Negeri Palopo. Berdasarkan sebaran angket, sebanyak 18 dari 20 siswa (90%) yang setuju perlu adanya bahan ajar tambahan dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Negeri Palopo. Kemudian peneliti juga menemukan data bahwa dalam proses pembelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam masih didominasi oleh guru dengan model pembelajaran konvensional dan penggunaan bahan ajar hanya menggunakan bahan ajar buku cetak sehingga membuat siswa kurang minat dalam proses pembelajaran.

Tahap Perancangan (Design)

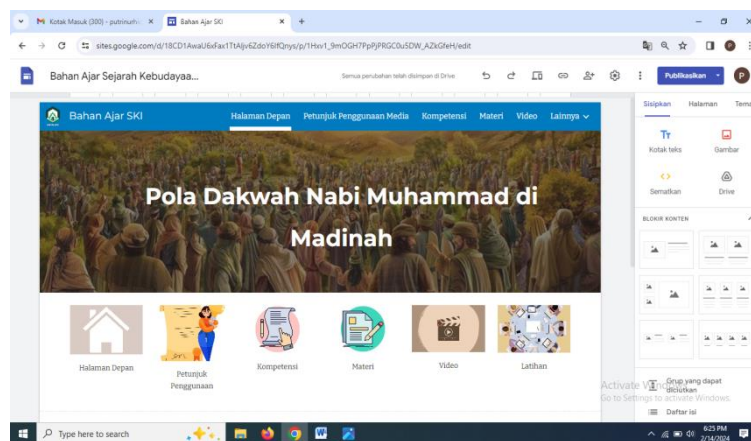
Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan, bahan ajar yang diperlu dikembangkan adalah bahan ajar yang mudah diakses, mudah digunakan, merangkum seluruh materi dengan tampilan yang menarik dan interaktif, serta mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan produk bahan ajar berupa web yang berisi materi Pola Dakwah Nabi Muhammad Saw. di Madinah menggunakan *google sites* bernama “pola dakwah nabi di madinah” yang dapat diakses di <https://sites.google.com/view/pola-dakwan-nabi-di-madinah/halaman-depan>. *Google sites* ini dirancang terdiri dari 7 menu, yaitu:



Gambar 1. Flowchart desain bahan ajar yang dikembangkan.

Berikut adalah proses pengembangan bahan ajar sejarah kebudayaan islam berbasis *google sites*:

- Membuat kumpulan file berupa teks, gambar dan video yang akan dimaksudkan ke dalam *Google sites* untuk mengisi setiap menu pada halaman *website* dengan berbantuan beberapa software seperti *Microsoft word*, *Microsoft Power Point*, dan *Canva*.
- Mengunggahnya kumpulan file tersebut ke *Google Drive* agar setelahnya file tersebut dapat disematkan pada halaman *Google Sites*.
- Membuat latihan soal dengan berbantuan *Google Form*, lalu menyematkannya pada halaman *Google sites*.
- Setelah semua file disematkan, situs web dapat dipublikasikan dan dapat diakses melalui jaringan internet.



Gambar 2. Draft Website yang akan dipublikasikan.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa web berdasarkan rancangan yang dibuat pada fase analisis dan perancangan. Tahapan dalam proses pengembangan bahan ajar tersusun dalam beberapa langkah sebagai berikut:

1. Validasi Bahan Ajar

Pada tahap ini, peneliti menganalisis data berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi dan media. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan keandalan bahan ajar sebelum diimplementasikan pada siswa. Validator ahli terdiri dari 2 orang dosen IAIN Palopo.

Hasil validasi ahli materi yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan rumus, yaitu $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ terdapat 13 item indikator yang memiliki 4 kriteria penilaian sehingga skor maksimal diperoleh adalah 52 (13 item indikator 4 kriteria penilaian), hasil validasi diperoleh total skor 46 sehingga diperoleh nilai kevalidan 88%. Berikut analisis data penilaian validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Hasil Validasi Ahli Materi.

No	Indikator	Nilai Skor			
		1	2	3	4
1	Materi yang disajikan dalam bahan ajar mudah dipahami, sederhana dan jelas			✓	
2	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
3	Materi yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kompetensi dasar				✓
4	Materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan siswa			✓	
5	Penggunaan bahasa dalam materi mudah dipahami			✓	
6	Kalimat yang digunakan ringkas tetapi padat			✓	
7	Tidak ada penafsiran ganda dari kata yang digunakan				✓
8	Ketetapan penulisan ejaan dan istilah				✓
9	Ketetapan penulisan tanda baca				✓
10	Kejelasan konsep yang disampaikan melalui media				✓
11	Kemampuan media menambah pengetahuan			✓	
12	Pemilihan background sesuai, menarik dan tidak berlebihan				✓
13	Ilustrasi, gambar relevan dengan pesan yang disampaikan, jelas dan menarik.				✓
Total Skor		46			
Kriteria		Sangat Valid			

Berikut hasil perhitungan validasi ahli materi dengan menggunakan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{46}{52} \times 100\% = 88\%$$

Selanjutnya hasil validasi ahli media yang diperoleh dengan menggunakan rumus, yaitu $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ terdapat 20 item indikator yang memiliki 4 kriteria penilaian sehingga skor maksimal atau nilai harapan diperoleh adalah 80 (20 item indikator 4 kriteria penilaian), hasil validasi diperoleh total skor 68 sehingga diperoleh nilai kevalidan 85%. Berikut analisis data penilaian validasi ahli media disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Data Hasil Validasi Ahli Media.

Aspek	Indikator Penilaian	1	2	3	4	
A. Aspek Tampilan	Kejelasan Judul			✓		
	Kejelasan pentunjuk penggunaan		✓			
	Keterbacaansusunan kalimat memudahkan peerta didik untuk belajar			✓		
	Kesesuaian penggunaan proporsi warna			✓		
	Kesesuaian pemilihan warna background			✓		
	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf			✓		
	Kesesuaian pemilihan jenis huruf			✓		
	Kejelasan tampilan video pendukung materi					✓
	Kejelasan tampilan gambar pendukung materi					✓
	Kemenarikan gambar dalam isi bahan ajar					✓
	Kemenarikan video dalam isi bahan ajar					✓
	Kemenarikan tampilan cover					✓
	B. Aspek penggunaan	Kemudahan penggunaan produk			✓	
Kemudahan mengakses menu produk (kembali ke halaman yang diinginkan)				✓		
Ketepatan penggunaan tombol dan navigasi					✓	
Kemudahan akses keluar dari produk				✓		
Kelengkapan identitas produk					✓	
C. Aspek pemanfaatan	Kesesuain komponen dengan sistematika produk				✓	
	Memiliki daya tarik visual yang meliputi warna, gambar, bentuk dan ukuran.				✓	
	Kesesuaian bahasa yang digunakan komunikatif			✓		

Total Skor	68
Kriteria	Sangat Valid

Berikut hasil perhitungan validasi ahli media dengan menggunakan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{68}{80} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media diketahui bahwa produk bahan ajar sejarah kebudayaan islam berbasis *google sites* dinyatakan sangat valid. Dilihat dari hasil kalkulasi dari 20 indikator tersebut dengan presentase 85%. Jadi total dari keseluruhan bernilai sangat valid dengan presentase 85%.

2. Revisi Bahan Ajar

Bahan ajar yang telah divalidasi para ahli selanjutnya direvisi kembali sesuai kritik dan saran yang telah diberikan, sebelum diimplementasikan kepada siswa. Kritik dan saran dari para ahli terdapat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Kritik dan Saran Para Ahli.

No.	Kritik	Saran
1	Perlu adanya penjelasan berapa lama masa dakwah nabi Muhammad di Madinah	Menambahkan masa dan waktu Nabi Muhammad berdakwah di Madinah
2	Penjelasan pada poin mempersaudarakan kaum muslimin kurang jelas	Menjelaskan metode dakwah pada poin mempersaudarakan kaum muslimin secara jelas dan baik.
3	Tombol navigasi kurang lengkap.	Melengkapi tampilan tombol navigasi.
4	Warna background pada bagian kompetensi kurang menarik.	Memperbaiki warna background pada bagian kompetensi agar lebih menarik.
5	Tata letak petunjuk penggunaan kurang rapih	Memperbaiki tata letak petunjuk penggunaan agar lebih rapih

Tabel 7 tersebut menunjukkan kritik dan saran yang diterima dari para ahli mengenai bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Google Sites. Kritik pertama menyoroti kurangnya informasi mengenai durasi masa dakwah Nabi Muhammad di Madinah, dengan saran untuk menambahkan detail waktu dakwah tersebut. Kritik kedua berfokus pada kekurangan penjelasan tentang metode dakwah dalam mempersaudarakan kaum muslimin, yang disarankan untuk diperjelas. Selain itu, kritik ketiga mencatat bahwa tombol navigasi dalam bahan ajar kurang lengkap, sehingga saran diberikan untuk melengkapinya. Kritik keempat mengidentifikasi bahwa warna background pada bagian kompetensi kurang menarik, dengan saran untuk memperbaikinya agar lebih estetik. Terakhir, kritik kelima menunjukkan

bahwa tata letak petunjuk penggunaan kurang rapi, dan disarankan untuk memperbaiki tata letaknya agar lebih teratur.

Tahap Implementasi (Implementation)

Sebelum dan sesudah memanfaatkan bahan ajar sejarah kebudayaan islam berbais *google sites*, siswa mengisi angket tentang minat belajarnya.

Tabel 7. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Google Sites*.

No	Indikator	Skor
1	Kesadaran	47
2	Perhatian	29
3	Kemauan	29,5
4	Perasaan Senang	27
Total Skor		132,5
Rata-rata Skor		33,1
Presentase Skor		41,3%
Kategori		Cukup

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{33,1}{4 \times 20} \times 100\% \\
 &= \frac{33,1}{80} \times 100\% \\
 &= 41,3\%
 \end{aligned}$$

Tabel 8. Hasil Angket Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Bahan Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Google Sites*.

No	Indikator	Skor
1	Kesadaran	71
2	Perhatian	70,6
3	Kemauan	74,5
4	Perasaan Senang	62
Total Skor		287,1
Rata-rata Skor		71,7
Presentase Skor		89,6%
Kategori		Tinggi

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% = \frac{71,7}{4 \times 20} \times 100\% \\
 &= \frac{71,7}{80} \times 100\% = 89,6\%
 \end{aligned}$$

Minat belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar sejarah kebudayaan islam berbasis *google sites* sebesar 41,3% seperti terlihat pada tabel di atas yang masuk dalam kelompok cukup. Setelah menggunakan bahan ajar sejarah kebudayaan islam berbasis *google sites*, minat belajar siswa meningkat menjadi 89,6% yang tergolong Tinggi. Analisis data menunjukkan bahwa setelah menggunakan bahan ajar sejarah kebudayaan islam berbasis *google sites*, minat siswa dalam belajar meningkat sebesar 48,3%. Dengan demikian, bahan ajar sejarah kebudayaan islam berbasis *google sites* yang dibuat peneliti diklaim dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar di kelas VII A MTs Negeri Palopo.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan setelah desain produk divalidasi oleh beberapa validator ahli. Setelah divalidasi oleh ahli, melakukan revisi dan validasi ulang. Selanjutnya melakukan uji efektifitas bahan ajar sejarah kebudayaan islam berbasis *google sites* kepada 20 orang siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo. Hasilnya, bahan ajar sejarah kebudayaan islam berbasis *google sites* berhasil dikembangkan dengan memperoleh tanggapan dari siswa yang menyatakan bahwa produk ini baik dan menarik. Indikator keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajar yang membuktikan terjadinya suatu perubahan dari siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian mengindikasikan adanya kebutuhan signifikan untuk bahan ajar berbasis Google Sites dalam proses pembelajaran di MTs Negeri Palopo. Setelah proses pengembangan, bahan ajar tersebut diuji validitasnya oleh ahli materi dan ahli media. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa bahan ajar memperoleh nilai 88% dari ahli materi dan 85% dari ahli media, yang menandakan bahwa materi tersebut sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Lebih lanjut, penelitian juga menemukan peningkatan minat belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan bahan ajar berbasis Google Sites. Sebelum penerapan produk, minat belajar siswa berada pada angka 41,3% (cukup berminat), namun setelah menggunakan bahan ajar, minat tersebut meningkat menjadi 89,6% (sangat berminat). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam berbasis Google Sites terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VII A di Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, yang menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan Google Sites, bahan ajar dapat menyajikan materi secara interaktif, memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Teori konstruktivisme mendukung bahwa pengalaman belajar yang melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Peningkatan minat belajar siswa

setelah menggunakan bahan ajar berbasis Google Sites menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan relevan, sesuai dengan prinsip-prinsip konstruktivisme yang mendorong pembelajaran berbasis pengalaman.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung teori multimedia learning yang dikemukakan oleh Richard Mayer. Mayer (2009) mengemukakan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran seperti teks, gambar, dan audio dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dalam bahan ajar berbasis Google Sites, penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan tersebut dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Hasil uji validasi yang tinggi serta peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa mencerminkan efektivitas penerapan prinsip-prinsip multimedia learning dalam konteks pendidikan, sejalan dengan temuan Mayer bahwa media yang beragam dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Teori konstruktivisme relevan dengan hasil penelitian ini karena menekankan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran dan bagaimana pengalaman interaktif dapat memperdalam pemahaman mereka. Penggunaan Google Sites dalam bahan ajar memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi secara lebih langsung dan mendalam, yang sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivisme yang mendorong pembelajaran melalui eksplorasi dan penemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar berbasis Google Sites mengindikasikan bahwa pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan gaya belajar siswa dapat mempengaruhi keterlibatan mereka secara positif. Oleh karena itu, aplikasi prinsip konstruktivisme dalam pengembangan bahan ajar ini dapat dianggap berhasil dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan teori multimedia learning karena membuktikan bahwa integrasi berbagai elemen multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Dengan menggunakan teks, gambar, dan audio dalam bahan ajar berbasis Google Sites, penelitian ini mencerminkan bagaimana penerapan prinsip-prinsip multimedia learning dapat memperkuat pengalaman belajar siswa. Hasil uji validasi yang menunjukkan nilai tinggi dan peningkatan minat belajar siswa mendukung teori Mayer bahwa media yang bervariasi dapat meningkatkan retensi dan pemahaman informasi. Oleh karena itu, temuan dari penelitian ini memperkuat relevansi teori multimedia learning dalam konteks pendidikan digital, menegaskan bahwa penggunaan teknologi multimedia yang tepat dapat memiliki dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Implikasi dari penelitian ini sangat signifikan untuk praktik pendidikan di era digital. Dengan terbuktinya efektivitas bahan ajar berbasis Google Sites dalam meningkatkan minat belajar siswa, hasil penelitian ini menyarankan bahwa institusi pendidikan perlu mempertimbangkan integrasi teknologi dalam pengembangan

materi pembelajaran mereka. Penggunaan platform seperti Google Sites dapat menawarkan solusi yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan metode tradisional, yang pada gilirannya dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mendorong sekolah-sekolah dan pendidik untuk mengeksplorasi dan mengimplementasikan teknologi berbasis web sebagai bagian dari strategi pengajaran mereka, guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Selain itu, penelitian ini memiliki implikasi penting untuk pengembangan bahan ajar di masa depan. Temuan bahwa bahan ajar berbasis Google Sites memperoleh nilai validitas tinggi dan mampu meningkatkan minat belajar siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat menjadi model bagi pengembangan materi pembelajaran lainnya. Pendidik dan pengembang kurikulum dapat menggunakan hasil ini sebagai referensi untuk merancang bahan ajar yang mengintegrasikan multimedia dan teknologi dengan cara yang efektif. Implikasi ini juga mencakup dorongan bagi penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi metode inovatif lainnya dan mengevaluasi dampaknya dalam konteks pembelajaran yang berbeda, guna terus meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif dalam pengembangan dan penerapan bahan ajar berbasis Google Sites, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, penelitian ini dilakukan hanya di satu lokasi, yaitu MTs Negeri Palopo, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya dapat digeneralisasikan ke konteks pendidikan lain atau sekolah dengan karakteristik yang berbeda. Selain itu, meskipun uji validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan hasil yang sangat valid, keterbatasan dalam cakupan feedback atau variasi dari berbagai ahli bisa mempengaruhi generalisasi temuan. Keterbatasan lain termasuk durasi penelitian yang relatif singkat dan fokus yang terbatas pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, yang mungkin memerlukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi efek jangka panjang dan aplikasi di mata pelajaran atau konteks pendidikan yang berbeda.

Simpulan

Temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan bahan ajar berbasis Google Sites secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dengan peningkatan minat belajar sebesar 48,3% setelah penerapan bahan ajar tersebut. Keberhasilan ini menyoroti novelty dari pendekatan penelitian, yaitu penerapan teknologi berbasis web sebagai alat untuk menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan metode tradisional. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi multimedia seperti teks, gambar, dan audio dalam bahan ajar berbasis Google Sites dapat memperkuat pemahaman dan retensi informasi siswa, sesuai dengan prinsip-prinsip teori multimedia learning. Temuan ini menawarkan kontribusi baru dalam bidang pengembangan bahan ajar, dengan menunjukkan

bahwa teknologi digital tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan siswa tetapi juga menyediakan model yang efektif untuk pengembangan materi pembelajaran di masa depan.

Referensi

- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(1), 47–56. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>
- Aziz, M. A., & Sanwil, T. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme dan Aplikasinya dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), Article 1.
- Darpindo, W., & Yahya, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Seni Rupa Kelas X Berbasis Flipbook di SMA Adabiah 1 Padang. *Realisasi: Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(4), 15–28. <https://doi.org/10.62383/realisasi.v1i4.303>
- Dewi, L., & Fauziati, E. (2021). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i2.1207>
- Lailiyah, N., & Wathon, A. (2021). *Software dan Efektifitas Pembelajaran* (2). 4(2), Article 2.
- Nurjannah, P., & Dahniyal, I. (2024). Pengembangan Media Boardbook Berbasis Metode Kontekstual pada Subtema Kewajiban dan Hakku di Rumah di Kelas III SDN 066057 Medan Denai. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.13058>
- Pratama, D. P. A., & Sakti, N. C. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Digital Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(1), 15–28. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i1.25327>
- Purwodani, D. L., Hardika, Baskara, D. S., & Muttaqin, N. (2023). Kontribusi Instructional Audio-Visual (IAV) dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 24(2), Article 2. <https://doi.org/10.33830/ptjj.v24i2.6545.2023>
- Savika, H. I., Nawali, J., Mufidah, I. K., & Susilawati, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran di MI dan SD. *CAHAYA: Journal of Research on Science Education*, 2(1), Article 1.
- Syafitri, V. A., Muhammad, D., & Asrial, A. (2024). *Dampak Pemilihan dan Organisasi Texts On-Screen, Video dan Narasi Untuk Mengurangi Beban Kognitif Siswa Terhadap Performance Low Achievement Students pada Pembelajaran IPA SMP* [Masters, Universitas Jambi]. <https://doi.org/10/7/DAFTAR%20PUSTAKA%20tesis.pdf>

Wardana, A. K., Handayani, D. S., Kaunang, R. R., & Setijadi, N. N. (2024). Peranan Ict Dan Digital Media Dalam Edukasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS)*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.47233/jkomdis.v4i2.1693>