

Alamat : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw 01/003
Jatitengah Village, Jatitujuh District, Majalengka
Regency, West Java

Email : injuries.pusmedia@gmail.com

Kontak : +62 821-1515-5598

Available at:

<https://journal.pusmedia.com/index.php/injuries>

Volume 3 Nomor 1 Tahun 2025

DOI :

E-ISSN : 3025-1893



Indonesian Journal of Islamic Education Studies

24 – 38

Google Sites: Inovasi Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis Siswa pada Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits

GOOGLE SITES: DIGITAL LEARNING INNOVATION TO ENHANCE STUDENTS' ANALYTICAL THINKING SKILLS IN LEARNING THE QUR'AN AND HADITH

Artikel dikirim :


17 – 05 – 2025


Artikel diterima :


30 – 05 – 2025

Artikel diterbitkan :

01 – 06 – 2025

 Zahrotun Ni'mah^{1*}

 ¹Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

 Zahraabdul.310@gmail.com¹

Kata Kunci:

Google Sites; Pembelajaran Digital; Berpikir Analitis; Al-Qur'an dan Hadits

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan yang ditandai dengan integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan teknologi digital dapat mendorong siswa untuk berpikir analitis. Pengembangan Google Sites sebagai media pembelajaran digital menjembatani kemampuan berpikir analitis siswa, khususnya terkait bahaya perkelahian pelajar, minum minuman keras, dan narkoba sehingga dapat menghindarinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran digital Google Sites yang dikembangkan. Penelitian ini dilakukan di MA Darul Huda Mlagen Rembang dengan metode penelitian Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Pengujian kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran digital Google Sites dilakukan dengan menggunakan randomized control group pretest-posttest design dengan sampel penelitian peserta didik kelas XI MIPA sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes sebelum dan sesudah menggunakan Google Sites, kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui kepraktisannya, serta uji statistik (uji-t) untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran digital Google Sites yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital Google Sites: 1) memiliki tingkat kepraktisan sebesar 84% yang berarti sangat layak jika diterapkan pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya tentang menghindari perkelahian pelajar, minuman keras, dan narkoba; 2) efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir analitis siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits dengan indeks N-Gain score sebesar 77.79%.

Keywords:

Google Sites; Digital Learning; Analytical Thinking; Al-Qur'an and Hadith

Abstract: The development of information and communication technology has brought significant changes in the field of education, marked by the integration of digital technology into the learning process. Digital-based learning encourages students to think analytically. The development of Google Sites as a digital learning medium serves as a bridge to enhance students' analytical thinking skills, particularly regarding the dangers of student brawls, alcohol consumption, and drug abuse, enabling them to avoid such behaviors. This study aims to examine the practicality and effectiveness of the developed Google Sites digital learning media. The research was conducted at MA Darul Huda Mlagen Rembang using a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The practicality and effectiveness of the Google Sites digital learning media were tested using a randomized control group pretest-posttest design, with class XI MIPA students as the experimental group and class XI IPS students as the control group. Data were collected through observation, questionnaires, and tests administered before and after the use of Google Sites. The data were analyzed using both descriptive quantitative and qualitative methods to assess practicality, and statistical tests (t-tests) to evaluate the effectiveness of the developed digital learning media. The results of the study indicate that the Google Sites digital learning media: (1) has a practicality level of 84%, indicating it is highly suitable for use in Islamic Religious Education, particularly in addressing the issues of student brawls, alcohol, and drugs; and (2) is effective in enhancing students' analytical thinking skills in Qur'an and Hadith learning, with an N-Gain score index of 77.79%.

Copyright © 2025 Zahrotun Ni'mah

This is an open-access article under the CC BY-NC-SA 4.0



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan (Fauzi & Arifin, 2023, p. 20). Salah satu aspek penting dari perubahan ini adalah integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran (Judijanto et al., 2024, p. 542). Pendidikan Agama Islam, sebagai salah satu mata pelajaran yang berperan strategis dalam membangun karakter siswa, juga membutuhkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk menjawab tantangan era digital. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam sering kali masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Kadi, 2021, p. 5). Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan analitis siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan berpikir analitis sangat penting untuk pembelajaran karena mengajarkan siswa cara memanfaatkan penalaran untuk mengumpulkan dan mengevaluasi informasi, membuat dan menguji solusi untuk masalah, dan membuat strategi (Assegaf & Sontani, 2016, p. 40). Setiap latihan pembelajaran yang berfokus pada pemikiran analitis membantu siswa meningkatkan kapasitas mereka untuk mengidentifikasi masalah atau teka-teki yang perlu diselesaikan, melakukan analisis informasi secara mendalam, membuat hubungan antara ide-ide terkait, menilai solusi potensial, merumuskan argumen, dan merenungkannya (Rachmantika & Wardono, 2019, p. 442).

Al-Qur'an dan Hadits merupakan salah satu bagian penting dalam Pendidikan Agama Islam di berbagai jenjang pendidikan. Pelajaran ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman yang mendalam tentang ajaran-ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits, sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Nurhidayati, 2023, p. 59). Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits memiliki peran penting sebagaimana pembelajaran Pendidikan Agama Islam yakni mengembangkan karakter peserta didik agar mampu berfikir kritis, rasional, dan analitis dalam menyikapi berbagai permasalahan moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari (Parma et al., 2023, p. 7212). Hal ini menjadikan pengembangan kemampuan berpikir analitis dalam mata kuliah Pendidikan Agama Islam menjadi sangat penting karena peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami ajaran agama secara intelektual, tetapi juga harus mampu menerapkannya pada dunia nyata dengan penalaran yang baik (Suyatno et al., 2023, p. 92). Kemampuan ini penting untuk menjadikan peserta didik mampu membuat penilaian yang bermoral dan berfokus pada solusi berdasarkan prinsip-prinsip agama, terutama saat menangani situasi atau konflik yang menantang secara moral. Oleh karena itu, diperlukan strategi pengajaran yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran kolaboratif, merangsang pemikiran mereka, dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir analitis.

Salah satu inovasi yang dapat mendukung pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits adalah pemanfaatan Google Sites sebagai platform pembelajaran digital. Google Sites adalah salah satu layanan berbasis web yang memungkinkan guru untuk merancang materi pembelajaran interaktif, menarik, dan mudah diakses oleh siswa (Mustakim et al., 2024, p. 1008). Keunggulan Google Sites meliputi kemampuan untuk menyajikan teks, gambar, video, dan kuis interaktif dalam satu platform, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mendukung pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) (Sari & Rochmiyati, 2023, p. 107). Platform pembelajaran berbasis website pada umumnya hanya menyajikan teks

penjelasan materi pelajaran saja. berupaya melihat bagaimana media pembelajaran digital Google Sites dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa

Temuan survei dan data aktual menunjukkan bahwa kemampuan berpikir analitis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih di bawah standar. Hal ini disebabkan oleh infrastruktur pembelajaran yang kurang mendukung, kurangnya persiapan guru untuk mengajar dengan perspektif analitis, dan pendekatan pengajaran yang masih konvensional, seperti ceramah atau teknik menghafal (Santosa & Us, 2016, p. 16). Peserta didik yang diajarkan dengan mengintegrasikan teknik berpikir analitis dan kritis dapat meningkatkan keterampilan berpikir analitis mereka. Selain itu, peserta didik juga memperoleh pemahaman yang lebih dalam, lebih cerdas, dan kemampuan menerapkan keyakinan agama dalam kehidupan sehari-hari (Zakwan & Marzuki, 2024, p. 226). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran digital Google Sites yang dapat meningkatkan kemampuan analitis siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menyajikan materi pembelajaran yang relevan, menarik, dan interaktif, serta mengukur pengaruhnya terhadap kemampuan analitis siswa.

Penggunaan Google Sites secara spesifik dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits masih minim dieksplorasi. Penelitian ini menawarkan perspektif baru dalam memanfaatkan platform digital untuk menyajikan materi ajar, tugas, dan interaksi berbasis web. Berbeda dengan banyak penelitian yang hanya fokus pada aspek kognitif umum, penelitian ini mengedepankan peningkatan kemampuan berpikir analitis siswa. Hal ini relevan dengan kebutuhan abad ke-21 yang menekankan *critical thinking* dalam memahami nilai-nilai agama dan aplikasinya. Google Sites memungkinkan penyajian konten pembelajaran yang interaktif, seperti video, kuis, dan *hyperlink*, yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini mempelajari sejauh mana fitur-fitur ini dapat memengaruhi pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits.

METODE

Penelitian ini memanfaatkan penelitian *Research and Development* (R&D) yang mana penelitian ini digunakan untuk menemukan atau membuat model (Saputro, 2017, pp. 7–8). Teknik penelitian R&D adalah teknik yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan mengevaluasi keefektifannya. (Slamet, 2022, p. 1). Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran digital Google Sites yang berisi materi pelajaran menghindari perkelahian pelajar, minuman keras, dan narkoba. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam penelitian ini, dengan langkah-langkah sebagai berikut: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Slamet, 2022, p. 9).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi fitur, kegunaan, dan kemanjuran sumber belajar digital Google Sites yang telah dibuat. Sampel penelitian yang dilakukan di MA Darul Huda Mlagen Rembang dengan jumlah 15 siswa kelas XI MIPA sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa kelas XI IPS sebagai kelas kontrol. Tes kemampuan berpikir analitis berupa soal pilihan ganda yang telah diuji reliabilitasnya menggunakan uji statistik SPSS, sedangkan metode pengumpulan data praktikalitas menggunakan angket respons siswa. Analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk menguji data praktikalitas produk (Slamet, 2022, p. 52). Kemampuan berpikir analitis siswa setelah menggunakan media pembelajaran digital Google Sites kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain yang kemudian

hasilnya diinterpretasikan dengan indeks gain (Amelia et al., 2023, p. 155). Indeks tafsiran efektivitas N-Gain dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.
Indeks Tafsiran Efektivitas N-Gain

Kategori Interpretasi Efektivitas N-Gain	
Persentase (%)	Interpretasi
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

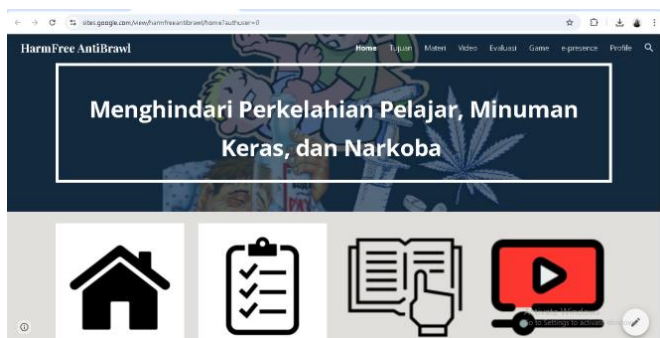
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai proses pembuatan produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan pembuatan produk berupa media pembelajaran digital Google Sites yang merupakan inovasi pembelajaran berbasis digital. Sebelum memulai tahap pembuatan produk, dilakukan kajian terhadap karakteristik siswa. Secara umum, siswa Madrasah Aliyah yang setara dengan Sekolah Menengah Atas dikenal karena kemampuannya untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah yaitu, mengenali masalah, menilai akar penyebabnya, dan menemukan solusi yang dapat diterapkan. Setelah karakteristik siswa diketahui, desain produk harus dibuat dengan memilih materi berdasarkan persyaratan kecakapan, karakteristik siswa, metodologi pembelajaran, serta bentuk dan metode penilaian juga evaluasi. *Prototipe* produk pengembangan kemudian dibuat melalui tindakan yang dilakukan untuk menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Setelah itu, hasil pengembangan digunakan dalam proses pembelajaran untuk memastikan bagaimana hasil tersebut memengaruhi kemandirian, daya tarik, dan efisiensi pembelajaran, yang semuanya kemudian dievaluasi.

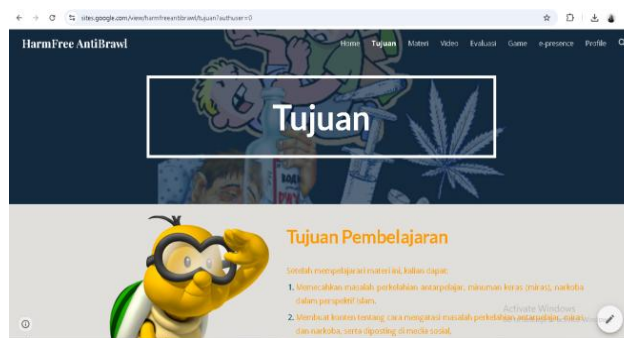
Google Sites merupakan inovasi media pembelajaran digital yang dibutuhkan karena pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Darul Huda Mlgen Rembang masih menggunakan metode pembelajaran kuno yang kurang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif yang memanfaatkan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan kegiatan pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir analitis siswa.

A. Pengembangan Produk

Produk yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran digital Google Sites. Media pembelajaran digital Google Sites berbeda dengan website edukasi pada umumnya. Perbedaan tersebut dapat terlihat pada fitur-fitur yang ada dalam Google Sites, yang mana pada Google Sites ini berisi beberapa fitur diantaranya fitur *home*, tujuan, materi, video, evaluasi, *game*, dan *e-presence*. Dalam setiap fitur didesain dengan memasukkan gambar karakter sehingga tampilannya dapat menarik perhatian pembaca.



Gambar 1. Fitur Home Page



Gambar 2. Konten Fitur Tujuan

Fitur home merupakan fitur yang berisi halaman utama dalam media pembelajaran digital Google Sites yang mana fitur ini bermuatkan menu seluruh fitur yang ada dalam media pembelajaran digital Google Sites yang dikembangkan. Pada gambar 2 merupakan fitur tujuan yang mana fitur ini berisi tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran adalah hasil yang diharapkan dari proses belajar mengajar yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi tertentu (Nurhasanah et al., 2019, p. 17). Tujuan pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

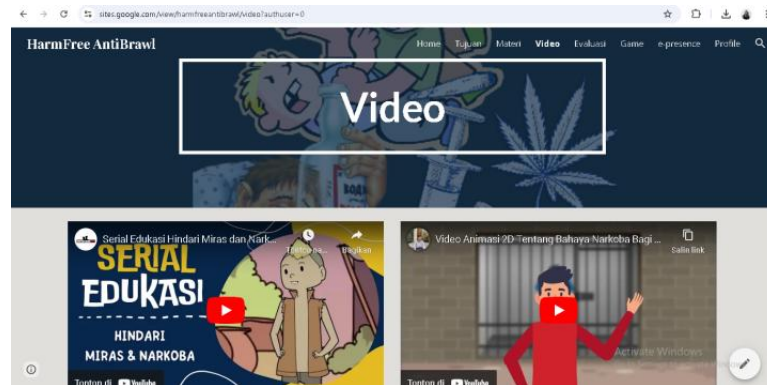
Selain fitur tujuan, media pembelajaran digital Google Sites juga memiliki fitur materi yang mana dalam fitur ini menyajikan materi tentang menghindari perkelahian pelajar, minuman keras, dan narkoba, serta dalil-dalil terkait yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits. Konten fitur ini melatih siswa untuk tidak hanya menyerap informasi tetapi juga berpikir kritis, menilai, dan memahami subjek yang mereka pelajari pada tingkat yang lebih dalam (Susanti et al., 2022, p. 6). Hal ini membantu mereka memahami dampak langsung dan jangka panjang terhadap masa depan, hubungan sosial, dan kesehatan mereka. Fitur materi ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Fitur Materi

Selain fitur materi, media pembelajaran digital Google Sites juga berisi fitur video. Fitur video ini berisi video edukasi untuk menghindari minuman keras dan narkoba dalam bentuk animasi yang bersumber dari *YouTube* yang bisa langsung di-klik pada pada laman tersebut. Dalam fitur video ini terdapat dua video, yang mana video pertama merupakan video tentang serial edukasi menghindari minuman keras dan narkoba, sedangkan video kedua merupakan video animasi 2D tentang bahaya narkoba. Video edukasi membuat pengetahuan lebih menarik

dan lebih mudah diserap siswa dengan menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan visual (Apriansyah et al., 2020, p. 12). Dibandingkan dengan penjelasan teks saja, video edukasi yang menyertakan animasi, gambar, dan contoh dunia nyata membantu siswa lebih memahami ide-ide yang kompleks (Pagarra et al., 2022, p. 60). Dengan menguraikan penyebab dan dampak buruk dari perkelahian, minum-minuman keras, dan menggunakan narkoba, fitur ini membantu siswa memahami penyebab dan dampaknya. Fitur ini juga menantang mereka untuk berpikir tentang bagaimana perilaku ini dapat merusak masa depan, hubungan sosial, kesehatan, dan lingkungan mereka. Fitur video ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.
Fitur Video

Selain fitur tersebut, dalam media pembelajaran digital Google Sites ini juga dilengkapi fitur evaluasi yang mana fitur ini berisi tentang evaluasi pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan kualitas pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta memberikan umpan balik kepada pendidik dan peserta didik (Kania et al., 2023, p. 2). Evaluasi pembelajaran yang digunakan dalam fitur ini berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sudah dikonversikan dengan *liveworksheets*, sehingga peserta didik dapat langsung mengisi lembar kerja pada laman ini. LKPD dalam fitur evaluasi ini berisi beberapa soal analisis terkait sebuah dalil Al-Qur'an mengenai menghindari perkelahian pelajar, minuman keras dan narkoba. Fitur evaluasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5.
Fitur Evaluasi

Selain fitur tersebut, media pembelajaran digital Google Sites dilengkapi dengan fitur game yang berisi game edukasi. Game edukasi dapat menjadi alat pembelajaran yang bermanfaat karena dibuat untuk membantu siswa berpikir kritis (Putra et al., 2023, p. 89). Dalam suasana yang menghibur dan partisipatif, game ini membantu siswa memecahkan masalah, membuat keputusan, dan menganalisis data (May et al., 2024, p. 63). Siswa harus menebak satu kata dari petunjuk yang telah disebutkan oleh pembicara dalam fitur game ini, yang mana fitur ini merupakan game yang diintegrasikan dengan *wordwall* dan menampilkan permainan tebak-tebakan tentang pencegahan perkelahian siswa, penggunaan alkohol, dan narkoba. Siswa dapat mempertimbangkan dengan saksama kata mana yang merupakan jawaban dari petunjuk tersebut setelah dibacakan dengan lantang.

Dalam game ini, semakin cepat menjawab, semakin tinggi peringkat yang didapat. Namun, permainan berakhir jika menulis huruf yang salah atau menjawab dengan salah. Jika melakukan kesalahan yang sama lagi, akan muncul garis yang membentuk manusia yang tergantung. Dengan mengenali dan mengevaluasi pernyataan yang telah disebutkan, fitur ini bertujuan untuk mengajarkan siswa cara menanggapi pertanyaan yang mungkin muncul tentang suatu permasalahan. Keunggulan fitur ini adalah pertanyaannya telah dimodifikasi untuk mencerminkan keterampilan berpikir analitis, yang meliputi pemecahan masalah, mendeskripsikan informasi yang kompleks, analisis data, pengambilan kesimpulan yang logis, dan pengambilan keputusan yang rasional (Muhammad et al., 2024, p. 8). Langkah pertama dalam pemecahan masalah, yang dikenal sebagai "identifikasi masalah," melibatkan upaya untuk menjelaskan masalah secara tepat dan ringkas. Dengan mengeksplorasi dan mempelajari semua hal yang terkait dengan fenomena ilmiah, fitur ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis. Fitur ini dapat dilihat pada gambar berikut:



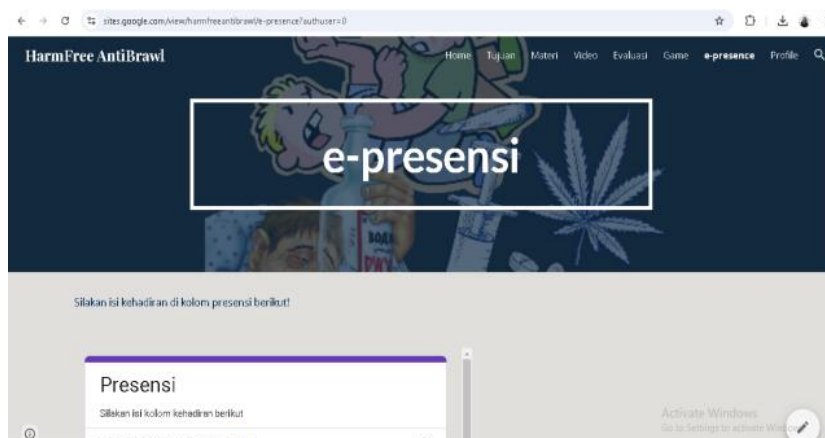
Gambar 6.
Fitur Evaluasi

Selain itu, dalam media pembelajaran digital Google Sites dilengkapi dengan fitur *e-presence* yang mana fitur ini berisi presensi peserta didik. Presensi adalah catatan kehadiran seseorang, biasanya peserta didik atau tenaga pengajar, dalam suatu kegiatan seperti pembelajaran, rapat, atau acara formal lainnya (Risnawati, 2014, p. 99). Dalam konteks pendidikan, presensi digunakan untuk memantau tingkat kehadiran siswa selama proses belajar mengajar. Fitur *e-presence* dibuat dengan mengintegrasikan *google form* yang berisi formulir kehadiran peserta didik. Fitur ini dapat dilihat pada gambar berikut:

Available at : <https://journal.pusmedia.com/index.php/injuries>

DOI :

E-ISSN : 3025-1893



Gambar 7.
Fitur E-Presence

Fitur-fitur tersebut didasarkan pada pernyataan bahwa siswa dapat memperoleh keterampilan berpikir analitis karena mereka diajarkan untuk menilai fakta atau bukti secara kritis, membandingkan berbagai sumber informasi, dan membuat deduksi yang logis (Wayudi et al., 2020, p. 68). Hasil belajar dan perluasan pengetahuan siswa dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaan berpikir analitis di kelas (Djamaluddin & Wardana, 2019, p. 35). Dengan berpikir analitis, siswa tidak hanya menyimpan informasi tetapi juga memiliki pemahaman konsep yang mendalam (Mardhiyana & Sejati, 2016, p. 673). Siswa belajar mengevaluasi data, memahami hubungan antara ide-ide, dan menghubungkannya dengan pengetahuan lain agar pemahaman siswa lebih kuat dan bertahan lama. Berdasarkan pernyataan tersebut, untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis siswa, diperlukan pembelajaran yang melibatkan pemikiran mendalam. Oleh karena itu, fungsi evaluasi LKPD ditawarkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui permainan.

B. Kepraktisan Media Pembelajaran Digital Google Sites dalam Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits

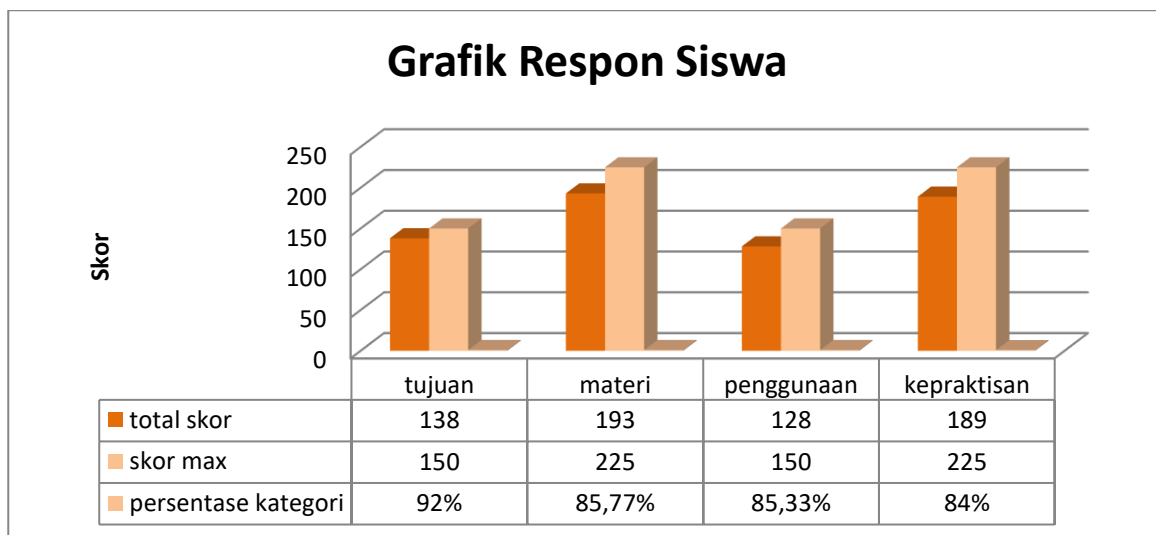
Uji coba media pembelajaran digital Google Sites harmfree antibrawl dilaksanakan di MA Darul Huda Mlagen Rembang dengan sampel kelas XI MIPA yang berjumlah 15 siswa. Uji coba dilakukan dengan menggunakan Media Pembelajaran Digital Google Sites saat kegiatan pembelajaran berlangsung pada materi menghindari perkelahian pelajar, minuman keras, dan narkoba. Setelah menggunakan media pembelajaran digital Google Sites, kuesioner respons siswa yang diberikan melalui Google Form yang digunakan untuk mengumpulkan data kepraktisan. Media pembelajaran digital Google Sites dapat menginspirasi siswa untuk belajar. Selama proses pembelajaran, keterampilan ini ditunjukkan. Kapasitas siswa untuk mengerjakan LKPD menunjukkan antusiasme mereka untuk belajar. Kapasitas siswa untuk berkonsentrasi selama kelas dan memperhatikan materi pelajaran menunjukkan kegembiraan mereka untuk belajar (Sundari et al., 2020, p. 38). Salah satu cara memotivasi siswa untuk belajar adalah dengan perhatian mereka selama kelas. Dorongan ini memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi, minat, dan dorongan siswa untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin (Putri et al., 2017, p. 50). Media pembelajaran digital Google Sites dikatakan dapat menginspirasi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis berdasarkan respons siswa yang berkonsentrasi pada konten selama proses pembelajaran. Dengan dorongan dan

semangat belajar, siswa meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, yang pada gilirannya membantu mereka berpikir lebih kritis tentang suatu masalah.

Media pembelajaran digital Google Sites dinilai praktis, terbukti dari cara penyajian aplikasi yang sesuai dengan tuntutan siswa kelas XI Madrasah Aliyah yang mana siswa dapat dengan mudah memahami materi dalam konten aplikasi, karena aplikasi ini menyertakan video yang memberikan penjelasan tentang materi pelajaran. Selain itu, siswa diajarkan untuk belajar secara mandiri karena pada dasarnya penggunaan media pembelajaran digital Google Sites menjadikan siswa tidak sepenuhnya bergantung pada guru selama proses pembelajaran. Melalui aktivitas siswa dalam mempelajari materi pada fitur media pembelajaran digital Google Sites, telah melibatkan berpikir analitis dalam proses pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits.

Pemahaman siswa akan sangat terpengaruh ketika pemikiran kritis dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Selain itu, memasukkan pemikiran analitis ke dalam proses pembelajaran dapat mendorong siswa untuk menggunakan keterampilan berpikir kritis saat menjawab suatu masalah dengan menggunakan argumen logis berdasarkan ide dan konsep yang relevan (Suatini, 2019, p. 46). Hal ini secara tidak langsung akan meningkatkan kemampuan siswa untuk menanggapi pertanyaan berdasarkan salah satu karakteristik sumber belajar digital Google Sites. Karena berpikir analitis mendorong siswa untuk memahami, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara lebih menyeluruh daripada sekadar menyerap pengetahuan, hal ini tidak hanya mendorong pemikiran kritis dan logis tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa. Kepraktisan media pembelajaran digital Google Sites dapat dilihat dari respon positif siswa terhadap pemanfaatan fitur media pembelajaran digital yang dapat membantu siswa memahami materi yang diberikan. Bahasa yang digunakan dalam materi belajar digital Google Sites mudah dipahami siswa, menunjukkan sifat aplikasi yang inovatif dan interaktif. Minat belajar siswa akan meningkat dengan terciptanya materi belajar digital yang inovatif (Cahya et al., 2023, p. 35). Ketersediaan situs Google dengan sumber belajar digital yang dibuat oleh masing-masing guru akan meningkatkan efektivitas dan minat proses pembelajaran. Seorang guru harus merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan efektif selain menggunakan sumber belajar digital seperti Google Sites untuk mencapai pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien (Pesona, 2021, p. 82). Kemampuan berpikir analitis siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hal tersebut, dapat dilihat bahwa Google Sites merupakan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis tentang pencegahan perkelahian, penggunaan narkoba, dan konsumsi alkohol. Karena pembelajaran yang menumbuhkan keterampilan analitis memerlukan tugas-tugas yang menuntut analisis dan pemikiran kritis, pemikiran analitis dapat berkembang (Rahman & Aslamiah, 2022, p. 10). Hal ini memotivasi siswa untuk secara aktif mencari jawaban atau menemukan pendekatan baru terhadap kesulitan atau tugas. Gambar berikut mengilustrasikan tingkat kepraktisan media pembelajaran digital Google Sites.



Gambar 8.
Respon Siswa Tentang Kepraktisan Media Pembelajaran Digital Google Sites

Grafik tersebut menunjukkan bagaimana media pembelajaran digital Google Sites ini memotivasi siswa untuk belajar tentang menghindari perkelahian pelajar, minuman keras, dan penggunaan narkoba sekaligus mendorong mereka untuk mempertimbangkan risiko-risiko dan bahaya akan hal tersebut secara kritis. Menurut grafik tersebut, angka kepraktisan menerima skor total 189 dari kemungkinan 225. Angka tersebut jika disajikan dalam bentuk persen menjadi 84%, sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran digital Google Sites ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits.

C. Efektivitas Media Pembelajaran Digital Google Sites pada Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis Siswa

Efektivitas media pembelajaran digital Google Sites dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits diperoleh dari tes kemampuan berpikir analitis *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa dianalisis menggunakan uji-t. Uji-t dua sisi menunjukkan tanda (p) < 0,05 yang berarti terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Sebelum menganalisis efektivitas, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan validitas data terlebih dahulu dengan menggunakan SPSS dengan perolehan hasil sebagai berikut:

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelompok	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
NGain_Persen	Eksperimen	.169	15	.200*	.911	15	.138
	Kontrol	.122	15	.200*	.954	15	.589

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

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 9.
Uji Normalitas dan Validitas Data

Hasil di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) dari uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk variasi *pretest* dan *posttest* adalah 0.138 untuk *pretest* dan

0.589 untuk *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0.05 ($\alpha = 0.05$), maka dapat disimpulkan bahwa data distribusi normal. Setelah diketahui bahwa data distribusi normal, kemudian dilakukan uji *independent sample t-test* untuk membandingkan N-Gain score antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil perhitungan uji independent sample t-test untuk *N-Gain Score* adalah berikut:

		Group Statistics			
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
NGain_Percent	Eksperimen	15	77.7944	11.95889	3.08777
	Kontrol	15	60.0533	6.86903	1.77358

Gambar 10.
Uji Independent Sample t test untuk N-gain Score

Berdasarkan gambar di atas, menunjukkan bahwa hasil N-Gain (%) yaitu 77.79% untuk kelas eksperimen (kelas XI MIPA) dan 60.05% untuk kelas kontrol (kelas XI IPS), yang mana dapat menafsirkan efektivitas media pembelajaran digital Google Sites meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa kelas XI MA Darul Huda Mlagen Rembang pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Berdasarkan pada tafsiran ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran digital Google Sites efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa XI MA Darul Huda Rembang pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits.

KESIMPULAN

Media pembelajaran digital Google Sites yang telah dikembangkan memiliki karakteristik antara lain: 1) memiliki fitur *home*, tujuan, materi, video, evaluasi, *game*, dan *e-presence*. Fitur-fitur ini dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan logis dalam menafsirkan data atau bukti secara kritis, membandingkan berbagai sumber informasi, dan menarik kesimpulan yang logis; 2) melalui fitur-fitur tersebut, siswa didorong untuk belajar tentang risiko dan dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh perkelahian, konsumsi alkohol, dan penyalahgunaan narkoba.

Hal ini membantu mereka memahami akibat jangka pendek dan jangka panjang terhadap kesehatan, masa depan, dan hubungan sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital Google Sites yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan sebesar 84% yang berarti sangat baik dalam hal kepraktisan. Kemudian, media pembelajaran digital Google Sites dikatakan efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis siswa pada pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits dengan indeks N-Gain score sebesar 77.79%.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D., Setiaji, B., Jarkawi, J., & Primadewi, K. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Metpen*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik*

Sipil (Jpensil), 9(1), 8–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>

Assegaf, A., & Sontani, U. T. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis Melalui Model Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.1.10-16>

Cahya, U. D., Simarmata, J., Iwan, Suleman, N., Nisa, K., Nasbey, H., Muharlisiani, L. T., Karwanto, Putri, M. D., Chamidah, D., Pagiling, S. L., & Rahmadani, E. (2023). Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21. In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*. Yayasan Kita Menulis.

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. In A. Syaddad (Ed.), *CV Kaaffah Learning Center* (1st ed.). CV Kaaffah Learning Center Sulawesi Selatan.

Fauzi, M., & Arifin, M. S. (2023). Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pendidikan Islam. *Al-Ibrah : Jurnal Pendidikan Dan Keilmuan Islam*, 8(1), 19–33. <https://doi.org/10.61815/alibrah.v8i1.217>

Judijanto, L., Zakiah, I., & Khodijah, U. P. (2024). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Kesehatan di Era Modern. *JK: Jurnal Kesehatan*, 2(8), 540–551.

Kadi, T. (2021). *Model dan Strategi Pembelajaran (A. Muadin (ed.))*. Al-Hikmah Pressindo.

Kania, N., Rais, R., Manoppo, Y., Yusron, A., Zega, Y., Nurbaya, Nuraeni, Z., Ahmad, Munif, A., Sulfiati, Y., Anas, Suwenti, R., MAghfirah, G., Listiani, H., S., D., & Mursidin. (2023). *Evaluasi Pendidikan (Sebuah Tinjauan Kritis)*. CV. Edupedia Publisher.

Mardhiyana, D., & Sejati, E. O. W. (2016). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 672–688.

May, B., L. Tobing, D. U. A., Ritonga, N. S., Jamaludin, J., & Yunita, S. (2024). Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 62–69. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1504>

Muhammad, S. H., Dewi, R. S., Thaibah, H., Larasaty, I., Simanjuntak, R., & Anggraini, M. (2024). *Mengukur dan Memahami Penalaran: Teori dan Praktik*. Komojyo Press.

Mustakim, R., Fitriani, Ansar, F., Amri, A., & Hasriadi. (2024). Pelatihan Pembuatan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Website pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam. *Madaniya*, 5(3), 1007–1012. <https://doi.org/10.53696/27214834.879>

Nurhasanah, S., Jayadi, A., Sa'diyah, R., & Syafrimen. (2019). *Strategi Pembelajaran*. Edu Pustaka.

Available at : <https://journal.pusmedia.com/index.php/injuries>

 DOI :

 E-ISSN : 3025-1893

- Nurhidayati, T. (2023). Menilik Perbandingan Pembelajaran Qur'an dan Hadits di Indonesia dan Malaysia: Sebuah Studi Literatur. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 12(1), 57–69. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v12i1.855>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM Makassar.
- Parma, P., Singgih, A., & Amin, A. (2023). Inovasi Dalam Kurikulum Pendidikan Islam untuk Meningkatkan Karakter dan Etika Siswa. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 6(1), 7279–7287.
- Pesona, R. D. (2021). Strategi Pembelajaran Bervariasi Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Khitmah Ijtimaiyah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 76–86. <https://pkm.stit-ru.ac.id/index.php/khidmah/article/download/7/6>
- Putra, K. A. A., Adhi, R. W., Fadlilah, N. I., & Helyana, C. M. (2023). Game Edukasi “Perjalanan Si Koko” Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Informatics and Computer Engineering Journal*, 3(1), 88–96. <https://doi.org/10.31294/icej.v3i1.1784>
- Putri, D. J., Angelina, S. A., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kecamatan larangan tangerang. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 5, No. 01).
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). Peran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(1), 441.
- Rahman, A., & Aslamiah. (2022). Meningkatkan Aktivitas dan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Model Panting pada Siswa Kelas V. *Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.31851/scholastica.v5i2.13034>
- Risnawati. (2014). *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Aswaja Pressindo.
- Santosa, D. T., & Us, T. (2016). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar dan Solusi Penanganan pada Siswa Kelas XI jurusan Teknik Sepeda Motor. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif*, 13(2), 14–21. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/otomotif-s1/article/view/2896>
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Aswaja Pressindo.
- Sari, T. I., & Rochmiyati, S. (2023). Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Sites Dengan Model Pjbl Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 106–115. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15855>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

- Suatini, N. K. A. (2019). Langkah-Langkah Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 2(1), 41–50.
- Sundari, F. S., Sukmanasa, E., Novita, L., & Mulyawati, Y. (2020). *Keterampilan Dasar Mengajar*. PGSD Universitas Pakuan.
- Susanti, W., Saleh, L. F., Nurhabibah, Gultom, A. B., Saloom, G., Ndorang, T. A., Sukwika, T., Nurley, L., Suroyo, Mulya, R., & Lisnasari, S. F. (2022). *Pemikiran Kritis dan Kreatif*. CV. Media Sains Indonesia.
- Suyatno, Juharni, I., & Susilowati, W. W. (2023). Teori Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Higher Order Thinking Skills. In *Modul Belajar Mandiri*. K-Media.
- Wayudi, M., Suwatno, & Santoso, B. (2020). Kajian Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 5(1), 67–82.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Zakwan, L., & Marzuki, M. F. (2024). Menginspirasi Generasi Muda: Pendekatan Kreatif Dalam Pembelajaran. *Ihsanika: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 223–235.
<http://dx.doi.org/10.59841/ihsanika.v2i2.1142>