Shafira

By Shafira Apriliani

WORD COUNT	4619	TIME SUBMITTED	19-APR-2026 02:25AM
		PAPER ID	121211850

JoEMS

Website:
ojs.unwaha.ac.id/index.php/joems/

***Correspondence:**
shafiraaprilia044@gmail.com

DOI:
10.32764/joems.v9i2.1734

Citation:
Apriliani, S. D., Rohmah, H., Khafidhoh, N., Agustina, U. W., & Chotimah, C. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Materi Sholat Sunnah Kelas VIII SMP Islam Brawijaya. *JoEMS: Journal of Education and Management Studies, 9*(2), 146-160.

Received
17 Maret 2026

Revised:
11 April 2026

Accepted:
15 April 2026

Office:
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
Jalan Garuda 9 Tambakrejo, Jombang, Jawa Timur, Indonesia

E-ISSN: 26545209

Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites Materi Sholat Sunnah Kelas VIII SMP Islam Brawijaya

Shafira Dwi Apriliani*, Hidayatur Rohmah, Nur Khafidhoh, Ulfa Wulan Agustina, Chusnul Chotimah

Affiliation:

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Indonesia

ABSTRACT

Purpose: This research aims to develop and validate interactive learning media based on Google Sites for teaching Sunnah Prayers (Sholat Sunnah) to eighth-grade students.

Methodology/Approach: The development follows the systematic stages of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) model with validation limited to expert assessment by 2 media experts and 2 Islamic Religious Education material experts. The validity and feasibility of the media were tested through structured expert evaluation using a 5-point Likert scale.

Findings: The validation results from media experts showed a score of 86% (Feasible category), while the assessment from material experts obtained 98% (Very Feasible category). The developed media successfully integrates multimedia elements including text, images, videos, and interactive quizzes that are easily accessible to students.

Practical Implications: The learning media is declared feasible for use in PAI instruction. However, classroom implementation stages have not yet been conducted; evaluation consists of revisions based on expert feedback.

©2018 –JoEMS Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-NC-4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Originality/Value: This digital innovation offers a specific and structured solution for teaching Sunnah Prayers to Grade VIII students, potentially improving student motivation, understanding, and learning independence in Islamic Religious Education while addressing modern educational challenges.

Keywords: Google Sites; Interactive Learning Media; Islamic Religious Education; Sunnah Prayers.

ABSTRAK

Tujuan: Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites untuk pembelajaran Sholat Sunnah pada peserta didik kelas VIII.

Metode/Pendekatan: Pengembangan mengikuti tahapan sistematis model Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) dengan validasi terbatas pada penilaian ahli oleh 2 ahli media dan 2 ahli materi Pendidikan Agama Islam (guru PAI). Kevalidan dan kelayakan media diuji melalui evaluasi ahli terstruktur menggunakan skala Likert 5 poin.

Hasil: Validasi dari ahli media memperoleh skor 86% (kategori Layak), sementara penilaian ahli materi mencapai 98% (kategori Sangat Layak). Media yang dikembangkan berhasil mengintegrasikan elemen multimedia meliputi teks, gambar, video, dan kuis interaktif yang mudah diakses peserta didik.

Implikasi Praktik: Media pembelajaran dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran PAI. Namun, tahap implementasi di kelas belum dilakukan; evaluasi berupa revisi berdasarkan umpan balik ahli.

Orisinalitas/Kebaharuan: Inovasi digital ini menawarkan solusi spesifik dan terstruktur

untuk mengajar Sholat Sunnah pada peserta didik Kelas VIII, berpotensi meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kemandirian belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam sekaligus mengatasi tantangan pendidikan di era modern.

Kata Kunci: Google Sites; Media Pembelajaran Interaktif; Pendidikan Agama Islam; Sholat Sunnah.

PENDAHULUAN

Kemajuan dunia pendidikan turut didorong oleh integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Namun, kehadiran teknologi tidak boleh menggeser pentingnya interaksi langsung pada proses belajar-mengajar. Idealnya, kedua pendekatan tersebut dipadukan guna menghasilkan pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan relevan dengan karakteristik generasi Milenial dan Gen Z. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), media pembelajaran seharusnya mampu membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keislaman secara kontekstual, menarik, serta aplikatif dalam kehidupan sehari-hari (Sanusi et al., 2021).

Penelitian terdahulu dalam bidang pembelajaran PAI telah menunjukkan bahwa integrasi sumber daya digital dapat meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi siswa (Ichsan et al., 2024). Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi juga terbukti meningkatkan *engagement* siswa dan efektivitas penyampaian materi (Rahmatin, 2024). Namun, kajian literatur menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran PAI masih cenderung berfokus pada pembelajaran PAI secara umum tanpa spesialisasi pada materi-materi tertentu. Penelitian sebelumnya lebih banyak mengeksplorasi pembelajaran akidah, akhlak, dan nilai-nilai Islam secara general, sementara pembelajaran Sholat Sunnah yang merupakan salah satu aspek penting dalam praktek keislaman masih kurang mendapat perhatian khusus dalam pengembangan media pembelajaran digital yang terstruktur dan interaktif, terutama untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Lebih lanjut, meskipun platform Google Sites telah digunakan dalam berbagai pengembangan media pembelajaran di mata pelajaran lain (Maharani, 2023; Subnarulloh et al., 2024), penggunaannya dalam pengembangan media PAI khusus untuk materi Sholat Sunnah pada kelas VIII masih belum banyak diteliti. Desain fitur-fitur interaktif yang secara spesifik dirancang untuk mendukung pemahaman materi Sholat Sunnah seperti video tutorial langkah-langkah sholat, kuis interaktif untuk verifikasi pemahaman, dan penugasan digital yang kontekstual—juga masih merupakan *gap* dalam literatur pengembangan media

PAI berbasis teknologi.

Observasi lapangan di SMP Islam Brawijaya menunjukkan bahwa metode pembelajaran PAI pada kelas VIII masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Guru menggunakan ceramah, poster statis, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang kurang interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Data dari guru PAI di sekolah menunjukkan bahwa 65% dari 120 siswa kelas VIII mengalami kesulitan memahami variasi dan tata cara Sholat Sunnah yang beragam, serta tingkat penyelesaian tugas-tugas pembelajaran terkait materi ini hanya mencapai 58%. Motivasi belajar siswa terhadap materi PAI, khususnya Sholat Sunnah, juga rendah, tercermin dari frekuensi kehadiran siswa di pembelajaran yang hanya 72% dari total kelas. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan nyata antara kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan spesifik pada materi Sholat Sunnah dengan realitas pengajaran yang masih konvensional.

Teori pembelajaran konstruktivistik (Piaget, 1954) menekankan bahwa siswa belajar melalui konstruksi pengetahuan aktif, bukan sekadar penerimaan pasif informasi. Dalam konteks pembelajaran PAI, siswa perlu terlibat dalam aktivitas yang bermakna, seperti menganalisis variasi sholat sunnah, berinteraksi dengan materi melalui multimedia, dan melakukan refleksi terhadap praktik keislaman. Teori pembelajaran kontekstual *(Contextual Teaching and Learning)* juga relevan, mengingat materi Sholat Sunnah perlu dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar bermakna dan teraplikatif (Zamsiswaya et al., 2024). Platform berbasis web seperti Google Sites dapat menjadi sarana yang memfasilitasi kedua pendekatan tersebut dengan menyediakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, fleksibel, dan mudah diakses.

Penelitian-penelitian terdahulu dalam bidang pengembangan media pembelajaran menggunakan Model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* telah menunjukkan efektivitasnya dalam menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas (Sulissusiawan et al., 2023; Syahid et al., 2024; Zamsiswaya et al., 2024). Namun, mayoritas penelitian tersebut belum mengkhususkan pengembangan pada materi Sholat Sunnah dengan target audiens spesifik kelas VIII. Penelitian ini mengisi gap tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Google Sites yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran Sholat Sunnah pada peserta didik kelas VIII, dengan mengintegrasikan elemen multimedia (video, gambar, teks, dan kuis interaktif) yang dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran konstruktivistik dan kontekstual.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites untuk pembelajaran Sholat Sunnah pada peserta didik kelas VIII di SMP Islam Brawijaya, serta mengevaluasi kelayakan media melalui penilaian ahli media dan ahli materi. Penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam hal: (1) pengembangan media pembelajaran PAI yang spesifik pada materi Sholat Sunnah tingkat SMP, yang sejauh ini masih jarang ditemukan dalam literatur; (2) desain dan implementasi fitur-fitur interaktif yang dirancang berdasarkan prinsip pembelajaran konstruktivistik dan kontekstual; dan (3) validasi kelayakan media melalui penilaian terstruktur dari ahli media dan ahli materi PAI. Inovasi ini diharapkan dapat menjadi solusi konkret untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan kemandirian belajar siswa kelas VIII dalam mempelajari Sholat Sunnah serta memberikan kontribusi pada pengembangan pembelajaran PAI berbasis teknologi digital yang relevan di era modern.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan Model ADDIE, dibatasi hingga tahap *Development* yang mencakup evaluasi formatif melalui validasi ahli; tahap Implementasi (uji coba kepada siswa) tidak dilaksanakan (Sulissusiawan et al., 2023). Tahapan penelitian: (1) Analysis mengidentifikasi kebutuhan melalui kajian literatur dan observasi; (2) Design merancang *storyboard* dan kerangka situs; (3) *Development* mewujudkan website "Cahaya Sunnah.id"; dan (4) Evaluasi Formatif memvalidasi kelayakan produk melalui penilaian ahli dan revisi, sebagai bagian dari tahap Development (Syahid et al., 2024).

Lokasi penelitian adalah SMP Islam Brawijaya di Jombang, Jawa Timur, pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi Sholat Sunnah kelas VIII. Partisipan adalah guru PAI pengampu kelas VIII dan siswa kelas VIII melalui observasi. Teknik pengambilan menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria: guru PAI kelas VIII dan siswa yang mengalami pembelajaran konvensional.

Validator terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi PAI. Ahli media pertama adalah Ibu Nur Khafidhoh, M.Kom., dosen Teknologi Informasi Unwaha. Ahli media kedua adalah Ibu Ulfa Wulan Agustina, M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa Inggris Unwaha. Kedua ahli media ditugaskan untuk menilai apakah media pembelajaran telah sesuai dan pantas digunakan dalam proses pembelajaran. Ahli materi pertama adalah Ibu Chusnul Chotimah, S.Pd.I., dosen Pendidikan Agama Islam Unwaha. Ahli materi kedua adalah Bapak Drs. M. Mujih., guru Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Brawijaya Jombang. Kedua ahli materi ditugaskan untuk menilai kesesuaian media pembelajaran dengan materi PAI yang diajarkan pada tingkat SMP.

Instrumen berupa lembar validasi skala Likert 5 poin. Validasi ahli media: 11 butir mencakup (a) tampilan visual dan estetika (contoh: "Desain memikat dan estetika baik"); (b) kemudahan navigasi (contoh: "Kemudahan akses mandiri"); dan (c) integrasi multimedia (contoh: "Video, gambar, teks, kuis terintegrasi baik"). Validasi ahli materi: 13 butir mencakup (a) kesesuaian KI-KD (contoh:

"Sesuai Kompetensi Inti dan Dasar"); (b) keluasan materi (contoh: "Sesuai karakteristik kelas VIII"); dan (c) pembelajaran kontekstual (contoh: "Relevan kehidupan siswa"). Validitas isi dijamin melalui penelaahan KI-KD PAI kelas VIII dan prinsip konstruktivisme dengan pembimbing penelitian.

Prosedur mengikuti ADDIE. *Analysis*: kajian literatur PAI kelas VIII, observasi kelas untuk identifikasi metode dan kesulitan belajar, wawancara guru kebutuhan media. *Output*: dokumen analisis kebutuhan. *Design*: *storyboard* navigasi dan fitur, perancangan struktur situs, pengumpulan materi, video, gambar, kuis. *Output*: dokumen desain. *Development*: implementasi di Google Sites, integrasi konten multimedia, pengembangan kuis, pengujian teknis. Output: website prototipe. *Evaluation*: penyerahan kepada validator, pengumpulan skor Likert dan komentar, analisis dan revisi produk. Output: laporan validasi dan website revisi.

Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dihitung dengan rumus: Persentase Kelayakan = (Jumlah Skor / Skor Maksimal) × 100%, dikonversi ke kategori menggunakan tabel kriteria. Data kualitatif berupa komentar validator dianalisis deskriptif dengan mengidentifikasi tema umum, mengelompokkan saran per aspek media, dan menentukan prioritas revisi berdasarkan urgensi. Hasil menjadi dasar revisi produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Deskripsi Produk yang Dikembangkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis website Google Sites bernama "Cahaya Sunnah.id" untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII, dengan fokus materi sholat sunnah gerhana, istisqa', dan jenazah. Media dapat diakses secara daring melalui laptop maupun perangkat seluler. Pengembangan dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima fase: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Zamsiswaya et al., 2024).

Pada fase analisis, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran melalui observasi langsung di kelas VIII SMP Islam Brawijaya dan wawancara terstruktur dengan satu orang guru PAI pengampu kelas VIII (Bapak Drs. M. Muslih). Temuan menunjukkan bahwa media yang digunakan masih bertumpu pada buku teks, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan poster statis, yang mengakibatkan rendahnya keterlibatan aktif peserta didik. Data awal yang diperoleh dari guru menunjukkan bahwa 65% dari 120 siswa kelas VIII mengalami kesulitan memahami variasi tata cara sholat sunnah, tingkat penyelesaian tugas hanya 58%, dan kehadiran siswa di kelas hanya 72%.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Berdasarkan Persentase Skor

Rentang Persentase (%)	Kategori Kelayakan
90 – 100	Sangat Layak
80 – 89	Layak
65 – 79	Cukup Layak
55 – 64	Kurang Layak
≤ 54	Sangat Tidak Layak

Sumber: Rahmatin (2024)

Pada fase desain, peneliti merancang *storyboard* dan kerangka navigasi situs menggunakan aplikasi Canva, mencakup delapan komponen utama: halaman tampilan awal, menu utama, materi pembelajaran, niat-niat sholat sunnah, video tutorial, kuis interaktif, latihan soal, dan profil pengembang. Tampilan halaman utama website disajikan pada Gambar 1.

Pada fase pengembangan, desain tersebut diwujudkan menjadi website fungsional dengan tiga subbagian materi utama: sholat sunnah gerhana, sholat sunnah istisqa, dan sholat sunnah jenazah. Struktur menu utama media pembelajaran disajikan pada Gambar 2.

Gambar 1. Tampilan Halaman Utama Website "Cahaya Sunnah.id"

Gambar 2. Menu Utama Media Pembelajaran

Fase implementasi dilakukan melalui validasi oleh ahli media dan ahli materi guna menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Fase evaluasi dijalankan dengan merevisi produk berdasarkan masukan para validator (Laila et al., 2024).

Statistik Deskriptif Hasil Validasi

Penilaian kelayakan media dilakukan oleh empat validator, terdiri dari dua ahli media (M1 = Nur Khafidhoh, M.Kom., dosen Teknologi Informasi Unwaha; M2 = Ulfa Wulan Agustina, M.Pd., dosen Pendidikan Bahasa Inggris Unwaha) dan dua ahli materi PAI (P1 = Chusnul Chotimah, S.Pd.I., dosen PAI Unwaha; P2 = Drs. M. Muslih, guru PAI SMP Islam Brawijaya). Instrumen menggunakan skala Likert 5 poin. Gambaran umum hasil validasi disajikan pada Tabel 2.

Hasil Validasi Ahli Media per Aspek

Validasi ahli media mencakup tiga aspek penilaian. Ringkasan skor per aspek disajikan pada Tabel 3 untuk mengidentifikasi area kekuatan dan area yang memerlukan penyempurnaan.

Tabel 2. Ringkasan Statistik Deskriptif Hasil Validasi Ahli

Validator	Jumlah Butir	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media 1 (M1)	11	51	55	92,7	Sangat Layak
Ahli Media 2 (M2)	11	44	55	80,0	Layak
Rata-rata Ahli Media		47,5	55	86,4	Layak
Ahli Materi 1 (P1)	13	65	65	100,0	Sangat Layak
Ahli Materi 2 (P2)	13	63	65	96,9	Sangat Layak
Rata-rata Ahli Materi		64,0	65	98,5	Sangat Layak

Tabel 3. Rekapitulasi Skor Validasi Ahli Media per Aspek

Aspek	Jumlah Butir	Skor M1	Skor M2	Total	Skor Maks.	Persentase (%)	Kategori
Tampilan	4	18	16	34	40	85,0	Layak
Bahasa	3	14	12	26	30	86,7	Layak
Pemrograman	4	19	16	35	40	87,5	Layak
Total	11	51	44	95	110	86,4	Layak

Tabel 3 menunjukkan bahwa aspek pemrograman memperoleh persentase tertinggi (87,5%), diikuti aspek bahasa (86,7%), dan aspek tampilan (85,0%). Ketiga aspek berada dalam kategori layak, dengan selisih antar aspek yang relatif kecil (2,5 poin persentase). Perbedaan skor antara M1 dan M2 terutama terkonsentrasi pada aspek tampilan dan pemrograman, mengindikasikan perbedaan perspektif kedua ahli terhadap estetika visual dan fungsionalitas teknis media.

Saran perbaikan dari ahli media meliputi: (1) M1 merekomendasikan optimalisasi animasi buka-tutup soal yang dinilai memakan waktu terlalu lama; (2) M2 menyarankan penggantian *backsound* dengan video penjelasan pemateri, pembuatan video tutorial mandiri, dan penambahan halaman khusus niat sholat agar lebih terstruktur.

Hasil Validasi Ahli Materi per Aspek

Validasi ahli materi mencakup lima aspek penilaian konten PAI. Ringkasan per aspek disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi Skor Validasi Ahli Materi per Aspek

Aspek	Jumlah Butir	Skor P1	Skor P2	Total	Skor Maks.	Persentase (%)	Kategori
Kesesuaian Materi	3	15	15	30	30	100,0	Sangat Layak
Keluasan Materi	4	20	20	40	40	100,0	Sangat Layak
Keakuratan Materi	2	10	9	19	20	95,0	Sangat Layak

Penggunaan Bahasa	1	5	5	10	10	100,0	Sangat Layak
Penyajian	3	15	14	29	30	96,7	Sangat Layak
Total	13	65	63	128	130	98,5	Sangat Layak

Tabel 4 memperlihatkan bahwa aspek kesesuaian materi, keluasan materi, dan penggunaan bahasa memperoleh skor sempurna (100%), menandakan bahwa konten media telah sepenuhnya selaras dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PAI kelas VIII. Aspek keakuratan materi memperoleh 95,0% dengan satu poin pengurangan dari P2 pada butir kejelasan penyajian konten sholat sunnah. Aspek penyajian memperoleh 96,7% dengan satu poin pengurangan dari P2 pada butir daya tarik penyajian konten.

Masukan dari ahli materi: P1 merekomendasikan agar guru pengampu menyampaikan materi dari media ini secara kreatif dan komunikatif kepada siswa. P2 menyatakan bahwa konten website telah sesuai dengan materi yang diajarkan dan menilai media ini akan meningkatkan ketertarikan siswa karena bersifat inovatif.

Hasil Observasi dan Wawancara Pra-Pengembangan

Observasi kelas dilaksanakan selama dua pertemuan pembelajaran PAI di kelas VIII SMP Islam Brawijaya sebelum media dikembangkan, dengan fokus pengamatan pada metode mengajar guru, penggunaan media, dan respons belajar siswa. Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada satu orang guru PAI kelas VIII (Drs. M. Muslih) menggunakan panduan wawancara yang mencakup tiga tema: kondisi media yang tersedia, kesulitan belajar siswa, dan kebutuhan media digital.

Hasil observasi menunjukkan bahwa strategi pembelajaran sepenuhnya bertumpu pada metode ceramah dengan alat bantu papan tulis, buku paket, dan poster statis, yang tidak sesuai dengan karakteristik belajar generasi Z yang terbiasa dengan konten digital. Banyak siswa terlihat pasif dan kurang antusias selama pembelajaran berlangsung. Hasil wawancara dengan guru PAI mengonfirmasi temuan tersebut sekaligus menunjukkan apresiasi positif terhadap inisiatif pengembangan media. Guru menyatakan bahwa inilah pertama kalinya sekolah diperkenalkan dengan media pembelajaran berbasis website, dan menilai pengembangan ini sebagai inovasi yang sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

Gambar 3. Tampilan *Part* Khusus Niat Sholat

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan para validator, meliputi penggantian *backsound* dengan video penjelasan pemateri, pembuatan video tutorial mandiri, serta penambahan halaman khusus niat sholat. Tampilan hasil revisi disajikan pada Gambar 3.

PEMBAHASAN

Hasil validasi ahli media memperoleh rata-rata 86,4% (kategori Layak) dan validasi ahli materi memperoleh rata-rata 98,[illegible]% (kategori Sangat Layak) berdasarkan kriteria Rahmatin (2024). Temuan ini sejalan dengan penelitian Sulissusiawan et al. (2023) yang memperoleh skor kelayakan 84,7% pada pengembangan media berbasis Google Sites untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, serta Maharani (2023) yang memperoleh 87,5% pada pengembangan Google Sites berbasis literasi sains untuk IPA. Konsistensi skor kelayakan di kisaran 84–88% lintas mata pelajaran ini secara logis mengindikasikan bahwa Google Sites sebagai platform memiliki karakteristik teknis yang secara inheren mendukung terpenuhinya standar kelayakan media, terlepas dari konten spesifik yang dikembangkan. Febrian et al. (2024) menegaskan bahwa Google Sites memungkinkan guru membangun situs pembelajaran interaktif melalui sistem drag-and-drop, menyematkan video, dan mengintegrasikan konten dari berbagai sumber secara mudah tanpa keahlian pemrograman, yang menjelaskan tingginya skor pada aspek pemrograman (87,5%) dalam penelitian ini.

Kelayakan media secara teoretis dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikembangkan Mayer (2009), sebagaimana dikutip dalam Ichsan et al., (2024), yang menyatakan bahwa belajar dari kata-kata dan gambar secara bersamaan lebih efektif daripada dari kata-kata saja, karena manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi yang terpisah: *auditori-verbal* dan *visual-pictorial*. Media "Cahaya Sunnah.id" yang mengintegrasikan teks, gambar, dan video tutorial tata cara sholat sunnah secara bersamaan dalam satu platform beroperasi persis sesuai prinsip multimedia dalam CTML tersebut. Hal ini secara langsung menjelaskan mengapa aspek keluasan materi dan kesesuaian materi memperoleh skor sempurna (100%) dari kedua ahli materi konten yang disajikan secara *multimodal* memungkinkan

ketercapaian Kompetensi Dasar lebih komprehensif dibandingkan media teks tunggal (Pudjiani & Mustakim, 2021).

Saran validator M2 untuk mengganti **backsound** musik dengan video penjelasan pemateri memiliki landasan ilmiah yang kuat dalam CTML, khususnya pada prinsip *coherence* yang dikemukakan Mayer (2009), sebagaimana dikutip dalam (Ichsan et al., 2024). Prinsip ini menegaskan bahwa suara atau musik yang tidak memiliki relevansi langsung dengan materi justru membebani kapasitas pemrosesan kognitif siswa *(cognitive overload)*, sehingga mengurangi efektivitas belajar. Dengan mengganti *backsound* musik menjadi video penjelasan pemateri, media direvisi agar selaras dengan prinsip *coherence* tersebut setiap elemen audio yang hadir memiliki fungsi instruksional yang jelas, bukan sekadar dekorasi. Revisi ini secara logis turut berkontribusi pada peningkatan kualitas aspek pemrograman yang memperoleh skor tertinggi di antara aspek-aspek validasi media.

Skor sempurna pada aspek kesesuaian materi (100%) menunjukkan bahwa konten media telah sepenuhnya selaras dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PAI kelas VIII. Pencapaian ini tidak terlepas dari proses analisis kebutuhan yang sistematis pada fase pertama ADDIE, di mana peneliti secara eksplisit memetakan KI-KD sebagai landasan perancangan konten. Sebaliknya, aspek keakuratan materi yang memperoleh 95,0% dengan satu poin pengurangan dari P2 memberikan sinyal penting bahwa materi fiqih sholat sunnah, yang memiliki tata cara dan ketentuan syariat yang spesifik, memerlukan standar akurasi yang lebih ketat dibandingkan konten mata pelajaran lain (Pudjiani & Mustakim, 2021). Temuan ini secara logis mengimplikasikan bahwa pada pengembangan lanjutan, proses *peer-review* konten fiqih oleh ahli syariah perlu dipertimbangkan sebagai lapisan validasi tambahan di luar validasi pedagogis.

Penelitian ini secara spesifik mengisi gap literatur pengembangan media PAI yang selama ini lebih banyak berfokus pada pembelajaran akidah dan akhlak secara umum, sementara pengembangan media digital yang terstruktur untuk materi Sholat Sunnah pada tingkat SMP masih sangat terbatas (Ichsan et al., 2024). Kajian literatur menunjukkan bahwa meskipun Google Sites telah dimanfaatkan di berbagai mata pelajaran, penggunaannya untuk pembelajaran fiqih ibadah secara spesifik khususnya Sholat Sunnah gerhana, *istisqa'*, dan jenazah belum banyak diteliti. Dengan demikian, "Cahaya Sunnah.id" merupakan kontribusi yang konkret dan terverifikasi dalam mengisi kekosongan tersebut, sekaligus menjadi referensi pengembangan bagi guru PAI yang hendak mendigitalisasi konten ibadah pada jenjang yang sama.

Fitur-fitur interaktif yang dirancang dalam media ini—navigasi mandiri, video tutorial bertahap, halaman khusus niat sholat, dan kuis evaluasi—secara langsung merefleksikan prinsip konstruktivisme Piaget (1954), sebagaimana dikutip dalam Zamsiswaya et al., (2024) yang menegaskan bahwa pengetahuan

dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi, bukan diterima secara pasif. Metode ceramah yang selama ini dominan di SMP Islam Brawijaya menempatkan siswa sebagai penerima pasif, yang secara struktural menghambat proses konstruksi pengetahuan. Media berbasis Google Sites mengubah paradigma tersebut dengan memungkinkan siswa bernavigasi secara mandiri sesuai kebutuhan dan kecepatan belajar masing-masing. Selain itu, desain media juga mengintegrasikan prinsip *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menekankan pentingnya menghubungkan materi dengan kehidupan nyata siswa (Zamsiswaya et al., 2024). Hal ini diwujudkan melalui penyajian konteks penerapan sholat sunnah dalam kehidupan sehari-hari, seperti keterkaitan sholat *istisqa'* dengan fenomena kemarau panjang dan sholat jenazah dengan kewajiban sosial umat Islam. Kombinasi prinsip konstruktivistik dan kontekstual inilah yang secara teoretis mendasari desain fitur interaktif media dan menjelaskan tingginya skor pada aspek kesesuaian serta penyajian materi dari kedua ahli materi PAI.

Keberhasilan penerapan model ADDIE dalam menghasilkan produk yang tervalidasi pada penelitian ini konsisten dengan temuan Syahid et al. (2024) dan Sulissusiawan et al. (2023) yang masing-masing melaporkan bahwa ADDIE secara sistematis menghasilkan produk media dengan skor kelayakan di atas 80%. Zamsiswaya et al. (2024) menjelaskan bahwa kekuatan utama ADDIE terletak pada sifatnya yang iteratif dan berbasis data, di mana setiap fase menghasilkan output yang menjadi input fase berikutnya. Dalam penelitian ini, hal tersebut terbukti konkret pada keputusan penambahan halaman khusus niat sholat sebuah keputusan yang lahir dari masukan validator pada fase evaluasi dan secara langsung merespons kesulitan belajar siswa yang teridentifikasi pada fase analisis.

Penting untuk dicatat bahwa validasi pada penelitian ini terbatas pada penilaian ahli *(expert judgment)* dan belum mencakup uji coba lapangan pada siswa. Dengan demikian, klaim mengenai efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman atau motivasi belajar siswa secara aktual belum dapat ditegakkan pada tahap ini. Sanusi et al. (2021) menegaskan bahwa pengembangan pembelajaran PAI merupakan upaya terstruktur yang memadukan metode tradisional dan modern agar siswa dapat memahami serta mengamalkan nilai-nilai Islam secara optimal sebuah tujuan akhir yang baru dapat diverifikasi melalui implementasi dan pengukuran empiris langsung pada siswa di tahap penelitian lanjutan.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites bernama "Cahaya Sunnah.id" untuk pembelajaran Sholat Sunnah gerhana, *istisqa'*, dan jenazah pada peserta didik kelas VIII SMP Islam Brawijaya menggunakan model ADDIE yang dibatasi

hingga fase evaluasi formatif melalui validasi ahli.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan dari seluruh aspek yang dinilai. Ahli media memberikan rata-rata 86,4% (kategori Layak), dengan rincian M1 sebesar 92,7% (Sangat Layak) dan M2 sebesar 80,0% (Layak). Ahli materi memberikan rata-rata 98,5% (kategori Sangat Layak), dengan rincian P1 sebesar 100% dan P2 sebesar 96,9%. Skor tertinggi diperoleh pada aspek kesesuaian materi, keluasan materi, dan penggunaan bahasa (100%), yang mengindikasikan bahwa konten media telah sepenuhnya selaras dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PAI kelas VIII.

Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan validator, mencakup penggantian *backsound* dengan video penjelasan pemateri sesuai prinsip *coherence* dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, pembuatan video tutorial mandiri, serta penambahan halaman khusus niat sholat yang terstruktur.

Mengingat penelitian ini baru mencapai tahap validasi ahli, penelitian lanjutan diperlukan dalam dua tahap: pertama, uji praktikalitas dan *usability* untuk mengukur kemudahan penggunaan media secara langsung oleh siswa dan guru; kedua, uji efektivitas melalui desain kuasi-eksperimental untuk memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh media terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar Sholat Sunnah peserta didik kelas VIII secara terukur.

DAFTAR PUSTAKA

Amanah, R. T., Putra, E., & Nelwati, S. (2024). Pembelajaran PAI pada Kurikulum Merdeka di SMPN 1 Nan Sabaris Padang Pariaman. Journal of Education Research, 5(1), 346–352. https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.794

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. Journal of Student Research, 1(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Febrian, M. A., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Efektivitas penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran kolaboratif: Perspektif teoritis dan praktis. Jurnal Pendidikan, 11(2), 152–159. https://doi.org/10.30599/jpia.v11i2.3590

Ichsan, A., Febriani, E., Puspita, N. D., Puspitasari, W., Fadila, N., & Baktiar, A. M. (2024). Efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran. Jurnal Al-Qayyimah, 7(2), 63–76. https://doi.org/10.30863/aqym.v7i2.7451

Laila, A. N., & Widyanti, E. (2024). Konsep dasar evaluasi pembelajaran. Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam, 2(5), 252–262. https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i5.536

Maharani, Y. P., & Sari, P. M. (2023). Pengembangan media pembelajaran Google

Sites berbasis literasi sains pada pembelajaran IPA kelas III SD. Pionir: Jurnal Pendidikan, 12(2), 1–14. https://doi.org/10.22373/pjp.v12i2.19055

Pudjiani, T., & Mustakim, B. (2021). Pendidikan agama Islam SMP kelas VIII. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. https://buku.kemdikbud.go.id

Rahmatin, S. (2024). Validitas pengembangan media multimodal untuk pembelajaran puisi dalam era digital di sekolah menengah pertama. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(12), 13674–13681. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6412

Sanusi, I., Rahmawati, H., Arifin, B. S., & Ruswandi, U. (2021). Pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Bandung. Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam, 10(2), 297–310. https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i2.8826

Subnarulloh., Sugiharti, R. E., & Rahayu, R. R. (2024). Website Google Sites sebagai perangkat bagi guru. Jurnal An-Nizam, 3(1), 59–66. https://doi.org/10.33558/an-nizam.v3i2.8586

Sulissusiawan, A., Wahyudi., Patriantoro., Simanjuntak, H., & Seli, S. (2023). Development of learning media Indonesian web-based platform using Google Sites. Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan, 14(2), 64–74. https://doi.org/10.35335/cendikia.v14i2.4229

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. Journal of International Multidisciplinary Research, 2(5), 258–268. https://doi.org/10.62504/jimr469

Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami media untuk efektivitas pembelajaran. JUTECH: Journal Education and Technology, 4(2), 111–123. https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907

Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). Pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(3), 46363–46369. https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709

Shafira

ORIGINALITY REPORT

11%
SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet	56 words — 1%
2	repository.usd.ac.id Internet	35 words — 1%
3	Riduan Suma Jumadi, Esti Susiloningsih, Makmum Raharjo. "Pengembangan media pembelajaran berbantuan Google Sites untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS Sekolah Dasar", Borobudur Educational Review, 2025 Crossref	30 words — 1%
4	Ahmad Yasar Ramdan, Atiaturrahmaniah Atiaturrahmaniah, Muhamad Watoni. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 5 SD Negeri 1 Pringgasela Selatan", Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2025 Crossref	26 words — 1%
5	Dede Rahmat, Sri Kusnita, Herlina Herlina. "PENGEMBANGAN APLIKASI SINTANG DICTIONARY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN APRESIASI BAHASA DAN BUDAYA", VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2025 Crossref	24 words — 1%
6	ejournal.uika-bogor.ac.id Internet	

19 words — < 1%

7 eprints.uny.ac.id
Internet
19 words — < 1%

8 www.researchgate.net
Internet
18 words — < 1%

9 Abdul Wahab, Kurratul Aini, Nur Azizah, Maulidatun Nabilah, Arifatul Aini. "Peningkatan Pemahaman Belajar Matematika Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe STAD", Cokroaminoto Journal of Primary Education, 2026
Crossref
14 words — < 1%

10 jurnal.ulb.ac.id
Internet
12 words — < 1%

11 ojs.unublitar.ac.id
Internet
12 words — < 1%

12 repo.undiksha.ac.id
Internet
12 words — < 1%

13 www.jatimsatunews.com
Internet
12 words — < 1%

14 digilib.unimed.ac.id
Internet
11 words — < 1%

15 repository.unja.ac.id
Internet
11 words — < 1%

16 Balqis Putri Wardana Purba, Khairuna. "Pengembangan Komik Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Siswa untuk Meningkatkan Kemampuan
10 words — < 1%

Pemecahan Masalah pada Materi Reproduksi Manusia", BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains, 2025
Crossref

17	injoqast.net Internet	10 words — < 1%
18	Ika Imroatul Jamilah, Muhammad Amin. "Pengembangan Scrapbook Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa SD", JURNAL PENDIDIKAN MIPA, 2025 Crossref	9 words — < 1%
19	Novia Tri Anggraini, Susanti Susanti. "Pengembangan E-Modul Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa pada Elemen Perpajakan Fase F", Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 2025 Crossref	9 words — < 1%
20	eprints.unwahas.ac.id Internet	9 words — < 1%
21	pt.scribd.com Internet	9 words — < 1%
22	researchhub.id Internet	9 words — < 1%
23	www.sciencegate.app Internet	9 words — < 1%
24	Muhammad Rizal Kurniawan, Listika Yusi Risnani. "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DIGITAL DAN IMPLEMENTASI PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI MATERI PLANTAE SISWA SMA KELAS X", BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi), 2021 Crossref	8 words — < 1%

25	Sely Anadewi Lestari, Yuni Dwi Suryani. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-FLASHCARD BERBASIS KULINER KOTA PALEMBANG DALAM MENGENALKAN PRA-MEMBACA ANAK USIA 5-6 TAHUN", VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 2025 Crossref	8 words — < 1%
26	Siti Marifah, Nurrrohmatul Amaliyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Crossref	8 words — < 1%
27	core.ac.uk Internet	8 words — < 1%
28	journal.unuha.ac.id Internet	8 words — < 1%
29	jurnal.stkippersada.ac.id Internet	8 words — < 1%
30	mpd.ums.ac.id Internet	8 words — < 1%
31	repository.yudharta.ac.id Internet	8 words — < 1%
32	Amrini Shofiyani, Ika Bella Purwandari. "Inovasi Pembelajaran Berbasis Modul Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII MTs Negeri 11 Jombang", ANWARUL, 2025 Crossref	7 words — < 1%
33	Evita Pasha Andriani, Akhmad Junaedi. "Development of Web-Based Media Google Sites	6 words — < 1%

on Learning IPS Material Me and My Needs in Class IV SD", JURNAL PENDIDIKAN IPS, 2025
Crossref

34 Ika Wahyu Amelia, Amirul Arif. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-In Classpoint pada Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI AKL SMKN 1 Surabaya", Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran, 2025
Crossref

6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES	ON	EXCLUDE SOURCES	OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY	ON	EXCLUDE MATCHES	OFF